

TUGAS AKHIR

**ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI
NEWSAKPOLE DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*
(STUDI DATA: PENGGUNA NEWSAKPOLE DI
WILAYAH BARLINGMASCAKEB)**



ARIF RAHMAN HILMI

20102295

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2024

TUGAS AKHIR

**ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI
NEWSAKPOLE DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*
(STUDI DATA: PENGGUNA NEWSAKPOLE DI
WILAYAH BARLINGMASCAKEB)**



ARIF RAHMAN HILMI

20102295

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2024**

**ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI
NEWSAKPOLE DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*
(STUDI DATA: PENGGUNA NEWSAKPOLE DI
WILAYAH BARLINGMASCAKEB)**

***USABILITY ANALYSIS ON NEWSAKPOLE
APPLICATION USING SYSTEM USABILITY SCALE
(SUS) METHOD
(DATA STUDY: NEWSAKPOLE USERS IN
BARLINGMASCAKEB AREA)***

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

ARIF RAHMAN HILMI

20102295

**FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
Pada Tanggal: 05 Oktober 2023**

Pembimbing Utama,

(Nicolaus Euclides Wahyu, S.Kom.,

M.Cs)

NIDN. 0605129401

**ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI
NEWSAKPOLE DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*
(STUDI DATA: PENGGUNA NEWSAKPOLE DI
WILAYAH BARLINGMASCAKEB)**

***USABILITY ANALYSIS ON NEWSAKPOLE
APPLICATION USING SYSTEM USABILITY SCALE
(SUS) METHOD
(DATA STUDY: NEWSAKPOLE USERS IN
BARLINGMASCAKEB AREA)***

Disusun Oleh

ARIF RAHMAN HILMI

20102295

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir Pada

Tanggal 20 Juni 2024

Penguji I,

Penguji II,

Pembimbing Utama,

(Atika Ratna Dewi, S.Si.,
M.Sc.)

NIDN. 0615128703

(M. Yoka Fathoni,
S.Kom.,
M.Kom.)

NIDN. 0601099002

(Nicolaus Euclides
Wahyu, S.Kom.,
M.Cs)

NIDN. 0605129401

Dekan,

(Auliya Burhanudin, S.Si., M.Kom) NIK.
19820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Arif Rahman Hilmi

NIM : 20102295

Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul:

**ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI NEWSAKPOLE DENGAN
MENGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)
(STUDI DATA: PENGGUNA NEWSAKPOLE DI WILAYAH
BARLINGMASCAKEB)**

Dosen pembimbing utama : Nicolaus Euclides Wahyu, S.Kom., M.Cs

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 20 Oktober 2023

Yang menyatakan,



(Arif Rahman Hilmi)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini terutama kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan hidayahnya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan doa yang penuh. Terutama ibu yang selalu memberi semangat dan mendoakan setiap langkah yang penulis jalani.
3. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T., selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Bapak Nicolaus Euclides Wahyu, S.Kom., M.Cs., selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Wahyu Adi Prabowo, S.Kom., M.B.A., M.Kom selaku dosen wali yang telah mendidik, membimbing dan membantu penulis selama menempuh masa studi di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
7. Teman – teman terbaik penulis, Felix, Yofin, Eri, Diptya, Rafly, Beby, Raihan, Azril, Dhafin, dan teman – teman program studi S1 Teknik Informatika lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah berjuang bersama dan saling mendukung.

Penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak.

Purwokerto, 11 Juni 2024

Yang menyatakan,



Arif Rahman Hilmi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Sebelumnya.....	6
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Aplikasi	15
2.2.2 NEWSAKPOLE.....	15
2.2.3 Analisis.....	15
2.2.4 <i>Usability</i>	16
2.2.5 <i>User Satisfaction</i>	16
2.2.6 <i>Kuesioner</i>	17

2.2.7	Skala <i>Likert</i>	17
2.2.8	Populasi serta sampel	18
2.2.9	<i>Statistical Package for the Social Sciences</i> (SPSS) Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
2.2.10	<i>System Usability Scale</i> (SUS)	18
2.2.11	Uji Validitas dan Reliabilitas Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		22
3.1	Subjek dan Objek Penelitian.....	22
3.2	Alat dan Bahan Penelitian.....	22
3.2.1	Alat Penelitian.....	22
3.2.2	Bahan Penelitian	22
3.3	Diagram Alir Penelitian	23
3.3.1	Identifikasi Masalah.....	23
3.3.2	Studi Literatur	24
3.3.3	Pengumpulan Data	24
3.3.4	Uji Instrumen Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
3.3.5	Pelaksanaan Evaluasi	25
3.3.6	Hasil dan Kesimpulan Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
BAB IV HASIL PENELITIAN		29
4.1	Penyebaran Kuesioner	29
4.2	Pengolahan Data.....	29
4.2.1	Karakteristik dari jenis kelamin	29
4.2.2	Karakteristik berdasarkan umur	29
4.2.3	Karakteristik berdasarkan asal daerah.....	30
4.2.4	Hasil Jawaban dari System Usability Scale (SUS)	31
4.3	Analisis Hasil Kuesioner	36
4.3.1	Analisis Data Kuesioner Karakteristik.....	36
4.3.2	Analisis Hasil Kuesioner.....	37
4.3.3	Uji Validitas Instrumen Kesalahan! Bookmark tidak	

	ditentukan.	
4.3.4	Uji Realibilitas Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
4.3.5	Hasil analisis data.....	42
4.3.6	Analisis Skor SUS.....	44
4.3.7	Uji Hipotesis Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
4.4	Hasil Rekomendasi SUS.....	46
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Sebelumnya	10
Tabel 2.2 Tabel Skala Likert	17
Tabel 2.3 Tabel Kuesioner SUS	18
Tabel 2.4 SUS Score Grade Percentile Rank	20
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan SUS	25
Tabel 4.1 Hasil Data SUS Sebelum Diolah	31
Tabel 4.2 Karakteristik Responden	36
Tabel 4.3 Hasil Data SUS Setelah Diolah	37
Tabel 4.4 Hasil pengujian validitas	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.5 Hasil pengujian reliabilitas ...	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.6 Karakteristik Responden	43
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden	43
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.9 Hasil Analisis One Sample Wilcoxon Test	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Percentile rank</i>	20
Gambar 2.2 <i>Adjective ratings</i> dan <i>acceptability range</i>	21
Gambar 3.1 Diagram alir penelitian.....	23
Gambar 3.2 <i>Percentille Rank</i>	26
Gambar 4.1 <i>Chart</i> Jenis Kelamin Responden	29
Gambar 4.2 <i>Chart</i> Berdasarkan Umur	30
Gambar 4.3 Grafik Berdasarkan Asal Daerah.....	30
Gambar 4.4 Hasil Penentuan Penilaian SUS.....	45
Gambar 4.5 <i>Adjectives Rating</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Screenshoot ulasan pelanggan	52
Lampiran 2. Hasil validasi responden	52
Lampiran 3. Kuesioner Penelitian	53
Lampiran 4. Perhitungan Kuesioner Sebelum Diolah	54
Lampiran 5. Perhitungan Kuesioner Setelah Diolah	56
Lampiran 6. Jumlah kendaraan di Jawa Tengah	58
Lampiran 7. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	58
Lampiran 8. Karakteristik Berdasarkan Usia.	58
Lampiran 9. Karakteristik Berdasarkan Asal Daerah	58
Lampiran 10. Hasil uji Realibilitas	59
Lampiran 11. Hasil uji Normalitas	59
Lampiran 12. Hasil uji <i>One-Sample Wilcoxon</i>	59
Lampiran 13. <i>Descriptive Statistics</i>	59
Lampiran 14. Surat izin ke NEWSAKPOLE	61
Lampiran 15. Surat balasan dari pihak NEWSAKPOLE	62

ABSTRAK

ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI NEWSAKPOLE DENGAN MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)* (STUDI DATA: PENGGUNA NEWSAKPOLE DI WILAYAH BARLINGMASCAKEB)

Oleh
Arif Rahman Hilmi
20102295

Dilihat dari era saat ini, perkembangan teknologi informasi khususnya di Indonesia semakin berkembang. Ketersediaan teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. Aplikasi NEWSAKPOLE merupakan inovasi layanan sistem Administrasi Pemerintah Provinsi Jawa Tengah berupa aplikasi *smartphone* berbasis Android yang memfasilitasi pembayaran pajak kendaraan di Jawa Tengah. Namun, *rating* rendah di Google Play Store menunjukkan permasalahan terkait *usability*, termasuk respons lambat, informasi tidak jelas, dan seringnya *crash*. Dari hal tersebut, perlu dilakukan penelitian dengan tiga tahapan yaitu melakukan pengujian awal untuk mengukur metrik *learnability*, *efficiency*, *error* dan *satisfaction* yang diperoleh dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, tahap selanjutnya memberikan saran terhadap kemajuan berdasarkan konsekuensi persepsi, tahap ketiga eksplorasi meliputi pengujian terhadap usulan perbaikan yang telah diajukan, sambil melihat dampak dari estimasi pengukuran kenyamanan setelah kemajuan dengan estimasi menghasilkan pengujian yang mendasarinya. Maksud dari penjajakan tersebut adalah memberikan usulan-usulan substansial untuk lebih mengembangkan kemudahan penggunaan aplikasi.

Kata Kunci : *Aplikasi, evaluasi, metode SUS, NEWSAKPOLE, usability*

ABSTRACT

USABILITY ANALYSIS OF THE NEWSAKPOLE APPLICATION USING THE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) METHOD (CASE STUDY: NEWSAKPOLE USERS IN BARLINGMASCAKEB AREA)

By
Arif Rahman Hilmi
20102295

Judging from the current time, the advancement of data innovation, particularly in Indonesia, is progressively creating. The accessibility of data and communication innovation can make it less demanding to induce the data you wish from anywhere, anytime and from anybody. The NEWSAKPOLE application is an innovation within the Central Java Common Government Organization framework benefit within the shape of an Android-based smartphone application that encourages vehicle charge installments in Central Java. Be that as it may, a moo rating on the Google Play Store demonstrates usability-related issues, counting moderate reaction, vague data, and visit crashes. Based on this, inquire about has to be carried out in three stages, to be specific conducting beginning testing to degree learnability, effectiveness, blunder and fulfillment measurements gotten utilizing the Framework Ease of use Scale (SUS) strategy, the following arrange gives recommendations for advance based on the results of recognition, the third organize of exploration includes testing the proposed enhancements that have been submitted, whereas looking at the affect of consolation estimation gauges after advance with gauges coming about within the basic test. The reason of this evaluation is to supply significant proposals to assist create the ease of utilize of the application.

Keywords: *application, evaluation,NEWSAKPOLE, system usability scale, usability.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berkembang pesat di Indonesia. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi semakin memudahkan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan dari siapapun, kapanpun, dimanapun. Teknologi adalah pengembangan fungsi perangkat keras atau perangkat lunak (aplikasi). Salah satu teknologi yang sedang berkembang di masyarakat adalah teknologi *mobile*. Dengan adanya teknologi *mobile*, muncul sudut pandang baru mengenai penggunaan teknologi.

Pemerintah tidak luput dari perkembangan teknologi salah satunya dalam bidang layanan publik, termasuk proses pembayaran pajak kendaraan. Inovasi pelayanan publik dalam bidang teknologi yang diupayakan oleh pemerintah provinsi Jawa Tengah adalah aplikasi Samsat *Mobile* Jawa Tengah (NEWSAKPOLE). NEWSAKPOLE sendiri merupakan terobosan aplikasi *smartphone* berbasis *android* yang berfungsi untuk mengecek pajak kendaraan bermotor di wilayah Jawa Tengah. Melalui aplikasi ini masyarakat dapat mengetahui informasi kendaraan, berapa biaya yang harus dibayar dan melakukan pembayaran secara online.

Aplikasi NEWSAKPOLE berpotensi untuk menjangkau pengguna yang lebih banyak jika dilihat dari manfaatnya. Dilihat dari Jumlah kendaraan bermotor di Jawa Tengah periode 2024 sebesar 41,679,983 unit (sumber Korlantas Polri. (2024). Kendaraan di Provinsi Jawa Tengah (unit), 2024. Disamping itu aplikasi ini telah satu juta kali diunduh di *Google play store*. Maka dari itu perlu dilakukan pengujian kualitas terhadap aplikasi NEWSAKPOLE khususnya dalam aspek *usability* yang merupakan elemen yang berkontribusi pada tingkat kegunaan atau kemudahan penggunaan suatu produk atau sistem.

Berdasarkan ISO 9241-11 mengenai *Ergonomics of Human-System*

Interaction pada part 11 yaitu *Usability and Concepts* menjelaskan tentang *usability* yang bertujuan guna meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna seputar kinerja aplikasi. Untuk mencapai tujuan dan kegunaan dari sebuah aplikasi, maka pengujian *usability* sendiri dapat dilakukan melalui metode *System Usability Scale* (SUS)[1], yang terdiri dari sepuluh pertanyaan guna memberikan pengetahuan mengenai kegunaan sebuah produk . Tujuannya yaitu memberikan evaluasi keunggulan produk, meningkatkan pengalaman pengguna, meningkatkan retensi pengguna untuk mengisi kuesioner SUS.

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi dengan cara melihat *rating* ulasan pengguna di *Google play store*, Aplikasi NEWSAKPOLE mendapatkan penilaian sebanyak 16.748 ulasan dengan *prosentase* peringkat yang rendah. Tangkapan layar diambil pada tanggal 4 November 2023 . Keluhan yang dirasakan pengguna NEWSAKPOLE berdasarkan ulasan di *Google play store* diantaranya yaitu informasi yang ditampilkan tidak konsisten sehingga mempersulit pengguna dalam mengecek data pajak yang harus dibayarkan, informasi tagihan tidak jelas, serta kendala teknis yang lain.

Rendahnya *rating* menjadikan sebuah tantangan tersendiri bagi pengembang aplikasi untuk dapat meningkatkan kualitas sehingga nantinya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Begitu juga setelah dilakukan pengecekan langsung kepada responden pengguna aplikasi NEWSAKPOLE, guna melakukan pembuktian terkait kendala yang ada di aplikasi NEWSAKPOLE, berdasarkan ulasan pengguna di *Google play store*, didapatkan hasil yang *valid*, seperti yang tertera pada Lampiran 1.2.

Berdasarkan latar belakang yang ada dan mengkaji tentang kepuasan pengguna “NEWSAKPOLE” menggunakan metode “*System Usability Scale* (SUS)”. Penulis akan menyusun penelitian yang berjudul “**ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI NEWSAKPOLE DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) ”**. Dengan peningkatan *usability* aplikasi NEWSAKPOLE , diharapkan dapat meningkatkan tingkat penerimaan masyarakat terhadap penggunaan aplikasi

ini, menjadikan pembayaran pajak motor lebih efisien dan efektif. Tidak hanya itu, hasil riset ini bisa membagikan sumbangan kontributif untuk pengembang aplikasi, pemerintah, dan pemangku kepentingan terkait untuk terus mengembangkan solusi digital yang dapat memberikan manfaat maksimal bagi masyarakat .

Sementara itu, belum ada penelitian sebelumnya yang melakukan pengujian *usability* mengenai aplikasi NEWSAKPOLE menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Memakai instrument riset kuesioner sehingga riset bisa dicoba tanpa bertatap muka secara langsung dengan responden.

1.2 Rumusan Masalah

Bersumber latar belakang yang sudah dijabarkan, masalah penelitian ini antara lain, respon aplikasi yang lambat dan tidak *intuitif*, seringnya aplikasi *crash* , informasi yang ditampilkan tidak konsisten sehingga mempersulit pengguna dalam pengecekan data pajak yang harus dibayarkan. Maka diperlukan pengukuran tingkat kepuasan pengguna aplikasi NEWSAKPOLE menggunakan SUS.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka pertanyaan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil pengukuran *usability* aplikasi NEWSAKPOLE menggunakan metode *System Usability Scale*?
2. Bagaimana rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan hasil pengukuran menggunakan *System Usability Scale* (SUS)?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, batasan-batasan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian observasi ini dilakukan pada tahun 2024, dengan pengambilan data sejak tanggal 9 Mei sampai tanggal 21 Mei 2024.
2. Proses terkumpulnya data menggunakan *kuesioner* yang dibagikan kepada masyarakat di wilayah Barlingmascakeb (Banjarnegara-Purbalingga-Banyumas-Cilacap-Kebumen) yang merupakan pengguna akhir (*end user*) aplikasi NEWSAKPOLE.
3. Menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
4. Guna menunjang validitas data maka akan dilakukan kuesioner dengan menggunakan *Google Form* pada pengguna NEWSAKPOLE tentang kualitas sistem pada aplikasi.
5. Difokuskan pada pembahasan masalah hanya pada analisis *usability* aplikasi NEWSAKPOLE.
6. Menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE versi 2.1.10.

1.5 Tujuan Penelitian

Itikad dari tugas akhir ini yaitu :

1. Menyimpulkan *usability* dan mengulas aplikasi NEWSAKPOLE dengan metode *System Usability Scale* (SUS) dimana hasil SUS nanti apakah akan berdampak terhadap aplikasi NEWSAKPOLE.
2. Penelitian ini bermaksud memberikan rekomendasi kepada pengembang aplikasi supaya lebih meningkatkan aspek terkait kegunaan dan penggunaan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a) Bagi Penulis, dapat menambah pengetahuan mengenai analisis *usability* menggunakan metode *System Usability Scale*.

- b) Bagi masyarakat, dapat memberikan pemahaman kepada semua orang tentang mengevaluasi kegunaan aplikasi NEWSAKPOLE.
- c) Bagi IT Telkom Purwokerto, dapat dipergunakan sebagai bahan referensi maupun pembanding dalam penelitian selanjutnya bagi adik tingkat.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Penulis, dapat menjadi alat dalam analisis aplikasi NEWSAKPOLE.
- b) Bagi masyarakat, dapat digunakan sebagai acuan saat menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE.
- c) Bagi IT Telkom Purwokerto, dapat dipergunakan sebagai bahan atau *sample* model untuk analisis aplikasi NEWSAKPOLE pada penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Tugas akhir yang berhubungan dengan analisis *usability*, dengan objek pengujian adalah sebuah aplikasi. Tidak sedikit dari penelitian terdahulu, yang juga mengangkat metode serupa hanya saja terdapat beberapa perbedaan. Perbedaannya terletak pada permasalahan yang diangkat, benda uji yang dicoba, dan teknik yang digunakan. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan oleh penulis dengan penelitian yang telah dilakukan.

Pertama, penelitian yang berjudul “Evaluasi *Usability* pada Aplikasi BNI *Mobile Banking* dengan Menggunakan Metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS)” dibuat oleh Niken Hendrakusma Wardani , Irfanda Mahardhika Hidayat Kusumawardhana, Andi Reza Perdanakusuma pada tahun 2019. Pengujian ini melalui beberapa tahapan, yaitu dengan melakukan pengujian awal untuk mengukur kemampuan belajar, efektivitas, kesalahan dan pengukuran pemenuhan didapatkan melalui metode *system usability scale* (SUS). Langkah selanjutnya memberikan ide-ide untuk pembenahan berdasarkan hasil wawancara, Langkah ketiga adalah menguji ide-ide perbaikan yang telah dilakukan, kemudian membandingkan kemudahan penggunaan serta kenyamanan yang mendasarinya. Kesimpulannya yaitu memperluas metrik keahlian belajar sebesar 88% yang sebelumnya sebesar 68%, peningkatan metrik kemahiran mulai 0,01 tujuan/dtk ke 0,05 tujuan/dtk, mengurangi metrik kesalahan sebesar 5% dan meningkatkan pemenuhan metrik menjadi 74,25.[2]

Kedua, penelitian yang berjudul “Evaluasi *Usability* Aplikasi *Mobile* Menggunakan *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS) (Studi : SOCO, Althea dan Sephora)” dilakukan oleh Raisadya Hemas Pawestri, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Alfi Nur Rusydi pada tahun 2019. Eksplorasi ini menggunakan pengujian situasi tugas, kuesioner SUS, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Althea lebih dominan pada setiap batasan situasi kerja. Skor setelah penilaian survei SUS di aplikasi Althea merupakan yang paling tinggi diantara aplikasi Sephora dan SOCO. Hasil penilaian tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan responden yang memberikan reaksi positif terhadap aplikasi Althea dengan alasan desainnya paling jelas.[3]

Penilaian dan Peningkatan Kenyamanan Aplikasi Portabel Ojesy Memanfaatkan Kemudahan Penggunaan Strategi Pengujian dan Penggunaan. Eksplorasi ini berpusat pada penilaian dan pengembangan lebih lanjut nilai kemudahan penggunaan aplikasi *portable* Ojesy menggunakan teknik *USE Questionnaire* dan metode SUS melalui tiga sesi pengujian, khususnya pengujian situasi kerja, penyebaran kuesioner, kemudian pertemuan. Diuji coba sebanyak 2 kali, Dengan tujuan membedah derajat kemudahan dan persoalan sebelum mencapai proposal, kemudian pengujian terakhir dilakukan untuk menghasilkan ide-ide peningkatan sebagai mode.[4]

Penelitian oleh Aprilia, Ferdiana, dan Santoso tentang “pengujian *usability website* menggunakan *system usability scale* (SUS)” menaksir perspektif kenyamanan situs Pemda Tegal dengan menggunakan teknik SUS untuk menentukan estimasi lokasi pemda, dengan investigasi *kontekstual* situs www.tegalkota.go.id. Tingkat kenyamanan situs Pemda Tegal sebesar 61,33, artinya nasabah berpeluang menjadi pengurang sehingga menyebabkan berkurangnya jumlah nasabah. Situs www.tegalkota.co.id masih belum layak, produktif dan cocok untuk klien, dan teknik penilaian lainnya diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. [5]

Penelitian Arnanda Kasih, Vera Irma Delianti, mengenai Analisis *Usability Nagari Mobile Banking* Menggunakan Metode *Usability Testing* dengan *Use Questionnaire* Pemeriksaan ini berpusat pada penyelidikan kemudahan penggunaan untuk menilai kenyamanan aplikasi keuangan serbaguna Nagari dengan melibatkan kuesioner sebagai informasi penting dan catatan harian serta buku referensi sebagai informasi opsional. Hasil pengujian menunjukkan bahwa keempat faktor USE berpengaruh terhadap

kenyamanan aplikasi Keuangan Portabel Nagari, dimana variabel utilitas berpengaruh terhadap kegunaan Nagari Serbaguna sebesar 6,15%, kegunaan sebesar 24,3%, kemudahan meningkat sebesar 5,52% dan pemenuhan sebesar 15. 36%. [6]

Selanjutnya berjudul “Penggunaan *system usability scale* (SUS) sebagai Evaluasi *Website Berita Mobile*” karya Sidik, berbicara tentang tes legitimasi beserta ketergantungan akan kemudahan penggunaan serta kapabilitas Platform berita yang multifungsi. Pemanfaatan strategi SUS akan digunakan sebagai sumber perspektif dan penilaian kenyamanan situs dalam mengukur Detik.com sebagai situs berita. Pengujian ini menggunakan uji kenyamanan terhadap hasil situs informasi memakai handphone yang dibekali dengan rentang layar 2,45 inci hingga 5,2 inci. [7]

“Analisis *Usability* Aplikasi Sambara Dengan Metode *System Usability Scale* Dan *USE Questionnaire*” Oleh Felicia, Aini Suri Talita, Naeli Umniati tahun 2023. Fokus penelitian yaitu mengukur pengalaman pengguna aplikasi Sambara melalui pendekatan SUS dan *USE Questionnaire* dengan melibatkan 42 orang responden. Hasil pengujian validitas menunjukkan semua data valid. Hasilnya menunjukkan nilai rata-rata 62,91. Nilai ini dikategorikan sebagai OK dengan *Grade C-*, *Percentile Rank 35%*, *Acceptability Marginal*, dan *NPS Passive*. Hasil pengolahan data dengan metode *USE Questionnaire* memperoleh nilai rata-rata 76,1% yang berarti aplikasi Sambara dinilai Layak untuk digunakan. [8]

Kedelapan, penelitian yang berjudul “Analisis *Usability* Pada Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)” dilakukan oleh Widad Ulfika Sari pada tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasilnya menunjukkan bahwa SIAM diterima dengan nilai rasio C+, peringkat baik, dan persentil sebesar 63,34. Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk menemukan masalah dengan SIAM, menentukan seberapa mudah digunakannya, dan memberikan saran untuk perbaikannya. [9]

Kesembilan, penelitian yang berjudul “Analisis Perbandingan Nilai Usability Pada Mobile Banking menggunakan Metode SUS dan NAU” dilakukan oleh Rizal Swandy Aritonang, Sarah Astiti, Sandhy Fernandez pada tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Nielsen's Attributes of Usability* (NAU) untuk mengevaluasi kegunaan aplikasi *mobile banking*. Proses pengumpulan data meliputi identifikasi masalah, kajian literatur, pengumpulan data, pengujian validitas dan reliabilitas, analisis hasil dan diskusi, penyusunan rekomendasi, dan membuat kesimpulan serta memberikan saran. Hasil penelitian menggambarkan bahwa kedua metode, yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan *Nielsen's Attributes of Usability* (NAU) telah diterapkan, dapat digunakan untuk menilai usability aplikasi *mobile banking*. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi yakni layanan aplikasi *mobile banking* dari Bank A memiliki skor tertinggi dalam kategori *Learnability*. [10]

Kesepuluh, penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA KOLEPA *MOBILE APP* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE*” dilakukan oleh Ilham Firman Ashari, Rahmat Rizky Muharram pada tahun 2022. Penelitian ini mengembangkan arsitektur sistem yang meliputi fitur aplikasi dengan memanfaatkan alat Figma dan pendekatan design thinking serta *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan dievaluasi menggunakan SUS. Berdasarkan matriks konversi penilaian SUS, antarmuka pengguna dari *Kolepa Mobile App* mendapatkan nilai "A" menurut metode penilaian dan dinilai "baik". [11]

Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Sebelumnya

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1.	Evaluasi <i>Usability</i> Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> dan <i>System Usability Scale</i> (SUS)[2]	Menggunakan Metode <i>SUS</i> dan <i>Usability Testing</i>	Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan hasil kegunaan sebelumnya dan kegunaan baru setelah evaluasi	Ada bagian lain dalam penelitian ini diperlukan perbaikan selama pengujian	Tujuan dari riset ini merupakan mengevaluasi manfaat mengenakan tata cara <i>usability</i> serta tata cara <i>system usability scale</i>	Kesimpulan penelitian mengenai Evaluasi pada aplikasi BNI yaitu Perbaikan desain menunjukkan hasil yang lebih baik dari tampilan sebelumnya
2.	Evaluasi <i>Usability</i> Aplikasi Mobile Menggunakan <i>Usability Testing</i> dan <i>System Usability Scale</i> (SUS) (Studi : SOCO, Althea dan Sephora)[3]	Penelitian yang mencakup evaluasi kegunaan pada aplikasi seluler, serta penelitian yang akan dilakukan untuk mengevaluasi kegunaan pada situs web OTA.	Didasarkan untuk mencari hasil <i>usability</i> yang terbaik diantara ketiga Aplikasi	Jumlah responden ditentukan dengan menggunakan ukuran sampel <i>calculator</i> .	Intinya adalah untuk menguraikan pemeriksaan kenyamanan dari ketiga aplikasi portabel yang telah dilakukan.	Dari pengujian situasi Penugasan dan skor survei SUS. Menunjukkan bahwa Aplikasi Althea dominan di segala batasan.
3.	Evaluasi dan <i>Usability</i> Aplikasi <i>Mobile Ojesy</i> Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> dan <i>Use Questionnaire</i> . [4]	Melaksanakan riset dengan tata cara <i>usability testing</i> serta <i>Use Questionnaire</i> dimana tata cara tersebut pula digunakan oleh penulis selaku bahan Penilaian diakhir riset .	Pengujian pada riset ini dicoba sebanyak 2 kali, ialah pengujian dini serta pengujian akhir buat mengenali tingkatan <i>usability</i> saat sebelum serta setelah perbaikan.	Untuk memperoleh hasil yang sesuai, sebaiknya dilakukan perbaikan terhadap rekomendasi desain prototipe aplikasi <i>mobile Ojesy</i> dan digunakan metode lain sebagai bahan pembanding.	Penulis telah menggabungkan empat aspek kuesioner <i>USE</i> dalam penelitian ini, termasuk pertanyaan penelitian, agar sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Keempat parameter ini.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tampilan aplikasi Ojesy mendapat rating baik dan setelah dilakukan perbaikan, kegunaannya meningkat.
4.	Pengujian <i>Usability Website</i> Menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS)[5]	Penelitian ini membahas tentang kegunaan <i>website e-commerce</i> dan <i>website</i>	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat kegunaan <i>website</i>	Melibatkan 30 responden, namun belum mengidentifikasi penyebab penurunan	Menghubungkan hasil SUS untuk meningkatkan penggunaan <i>website</i>	Penelitian ini dilakukan untuk mengukur secara subyektif tingkat kegunaan <i>website</i>

No.	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		Kota Tegal dengan tujuan mengkaji <i>website</i> melalui studi kasus <i>website e-commerce</i> .	pemerintah kota.	jumlah pengguna situs web.	oleh komunitas masyarakat.	Pemerintah Kota Tegal yang menunjukkan bahwa <i>website</i> tersebut kurang efektif dan efisien bagi pengguna.
5.	Analisis <i>Usability</i> Nagari <i>Mobile Banking</i> Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> dengan <i>USE Questionnaire</i> . [6]	Mempelajari pelaksanaan kuesioner buat menganalisis tingkatan khasiat aplikasi Nagari <i>Mobile Banking</i> , tata cara yang pula digunakan oleh penulis.	Pengujian pada riset ini cuma dicoba sekali memakai uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, serta analisis regresi linear berganda selaku tata cara analisis informasi.	Dalam mendukung keberhasilan dari perbankan hingga aplikasi perbankan mudah dipahami oleh pengguna, nyaman dan aman sehingga sanggup menarik atensi nasabah baru.	Penulis mengintegrasikan 4 aspek yang dijadikan selaku <i>variable</i> leluasa dalam riset guna mengevaluasi tingkatan <i>usability</i> pada aplikasi.	Riset ini menampilkan kalau 4 variabel <i>USE</i> ialah <i>Usefulness</i> , <i>Satisfaction</i> , <i>Ease of use</i> , dan <i>Ease of learning</i> secara totalitas berkontribusi signifikan terhadap <i>usability</i> Nagari <i>Mobile Banking</i> .
6.	Penggunaan <i>System usability scale</i> (SUS) Sebagai Evaluasi <i>Website</i> Berita <i>Mobile</i> . [7]	riset ini bertujuan guna menguji penilaian web dari segi validitas manfaat serta guna dengan riset permasalahan aplikasi berita.	Berfokus menerapkan 10 tingkatan penilaian SUS guna evaluasi kegunaan <i>website</i> .	Bertujuan melihat <i>usability</i> keberhasilan <i>website</i> dengan ketentuan layar hp 2.45 <i>inch</i> hingga 5.2 <i>inch</i> .	Tujuan riset ini adalah untuk menyesuaikan skala kegunaan sistem (SUS) dari situs web berita versi <i>mobile</i> .	Studi ini menggunakan SUS untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitas dari popularitas situs berita Detik.com..
7.	“Analisis <i>Usability</i> Aplikasi Sambara Dengan Metode <i>System Usability Scale</i> dan <i>USE Questionnaire</i> ”. [8]	Survei dengan metode skala kegunaan sistem dan kuesioner penggunaan dengan metode ini juga penulis gunakan sebagai bahan evaluasi di akhir penelitian.	Pengujian ini dilakukan dua kali, yaitu pengujian awal dan pengujian akhir, untuk memastikan kegunaan sebelum dan sesudah perbaikan.	Peneliti mencoba mengintegrasikan keempat aspek kuesioner <i>USE</i> ke dalam penelitian mereka sedemikian rupa sehingga sesuai dengan empat parameter yang disebutkan di atas.	Fokus penelitian ini adalah untuk menilai kegunaan aplikasi Sambara menggunakan metode Skala Kegunaan Sistem (SUS) dan Kuesioner <i>USE</i> .	Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata 62,91. Yang masuk kategori OK dengan Grade C-, <i>Percentile Rank</i> 35%, <i>Acceptability</i> Marginal, dan <i>NPS Passive</i> . Dengan ini berarti aplikasi Sambara dapat diterima oleh

No.	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
						masyarakat dalam kelompok <i>marginal</i> dengan pengguna yang bersifat pasif.
8.	Analisis Usability Pada Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau Menggunakan Metode <i>System Usability Scale</i> (SUS).[9]	Studi ini menganalisis sistem informasi akademik untuk mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Riau dengan menggunakan metode <i>System Usability Scale</i> (SUS).	Menyajikan output survei dari mahasiswa UMRI mengenai usability SIAM dan menyajikan skor SUS secara keseluruhan dan membahas masalah <i>usability</i> yang spesifik.	Penelitian ini Kurang memiliki analisis rinci mengenai masalah <i>usability</i> yang spesifik dalam SIAM, sehingga sulit untuk memahami akar penyebabnya dan potensi perbaikan.	SIAM mendapatkan skor SUS yang cukup baik, menandakan bahwa sistem tersebut dapat diterima oleh pengguna. Meskipun demikian, penelitian mengidentifikasi beberapa masalah dalam desain dan konsistensi fungsi dan fitur SIAM. Oleh karena itu, jurnal ini memberikan sejumlah rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan <i>usability</i> SIAM.	Penggunaan sistem informasi akademik (SIAM) di UMRI dengan fokus pada evaluasi <i>usability</i> menggunakan metode SUS. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa SIAM diterima dengan baik oleh pengguna, meskipun masih terdapat masalah dalam desain dan konsistensi fungsi dan fitur. Rekomendasi perbaikan disajikan untuk meningkatkan <i>usability</i> sistem.
9.	Analisis Perbandingan Nilai <i>Usability</i> Pada <i>Mobile Banking</i> Menggunakan Metode SUS dan NAU.[10]	Penelitian ini memakai dua metode pengukuran <i>usability</i> , yakni SUS dan NAU, untuk mengidentifikasi masalah dan meningkatkan <i>usability</i> aplikasi M-Banking. Ini menunjukkan pendekatan yang komprehensif dalam	Metode Nielsen's <i>Attributes of Usability</i> (NAU) mengharuskan penggunaan kuesioner, sedangkan <i>System Usability Scale</i> (SUS) lebih berfokus untuk pertanyaan tertulis dan rating dari pengguna. Ini dapat memengaruhi partisipasi pengguna	Penelitian ini tidak mengatasi aspek sumber daya yang diperlukan untuk mengimplementasikan kedua metode pengukuran <i>usability</i> . Diperlukan waktu dan tenaga ekstra untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari	Penelitian ini merupakan studi <i>usability</i> yang komprehensif yang menggunakan dua metode pengukuran <i>usability</i> , yaitu SUS dan NAU, untuk mengevaluasi aplikasi <i>M-Banking</i> . Meskipun pendekatan ini dapat	Penelitian ini menyoroti pentingnya evaluasi <i>usability</i> dalam konteks aplikasi M-Banking dan mengusulkan penggunaan metode <i>System Usability Scale</i> (SUS) dan Nielsen's <i>Attributes of Usability</i> (NAU) untuk mencapai

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		mengevaluasi <i>usability</i> .	dalam penelitian.	dua metode yang berbeda.	memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang masalah <i>usability</i> , penelitian ini mungkin memerlukan lebih banyak sumber daya, sehingga penelitian ini dapat dianggap sebagai upaya yang ambisius untuk meningkatkan <i>usability</i> aplikasi <i>M-Banking</i> .	tujuan tersebut. Dengan menggunakan dua metode ini, penelitian tersebut berusaha demi memberi pemahaman yang lebih komprehensif tentang <i>usability</i> aplikasi dan memberikan rekomendasi perbaikan. Namun, penelitian ini juga memerlukan sumber daya tambahan dan dapat memiliki beberapa tumpang tindih dalam data yang dikumpulkan.
10.	Pengembangan Antarmuka Pengguna Kolepa Mobile App Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> dan <i>System Usability Scale</i> . [11]	Penelitian ini melakukan pengembangan antarmuka pengguna kolepa mobile app menggunakan metode <i>design thinking</i> dan <i>system usability scale</i> .	Kolepa Mini <i>Golf & Coffee Shop</i> adalah bangunan fisik yang menawarkan makanan, minuman, dan hiburan dalam bentuk mini golf, sementara Kolepa Mobile App adalah alat digital yang dimaksudkan untuk melengkapi dan meningkatkan pengalaman pelanggan dari bisnis fisik tersebut.	Meskipun hasil (SUS) disebutkan, nilai-nilai spesifik dan temuan detail dari pengujian kebergunaan tidak disediakan, membuat sulit untuk memahami kelebihan dan kelemahan desain antarmuka pengguna aplikasi seluler.	Inisiatif Kolepa Mini <i>Golf & Coffee Shop</i> untuk mengembangkan aplikasi seluler guna meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pelanggan sangat layak diapresiasi. Dengan menerapkan pemikiran desain dan menggunakan Figma sebagai alat desain, perusahaan mengambil pendekatan berpusat pada pengguna untuk menciptakan aplikasi	Kolepa Mini <i>Golf & Coffee Shop</i> berusaha menaikkan layanan pembeli melalui membuat aplikasi seluler menggunakan pemikiran desain dan Figma sebagai alat desain. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan fitur pemesanan meja dan perhitungan skor mini golf. Meskipun penelitian ini melaporkan hasil positif

No.	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
					<p>seluler yang ramah pengguna. Integrasi fitur pemesanan meja dan pencatatan skor mini golf dalam aplikasi selaras dengan tujuan bisnis untuk menyediakan pengalaman pelanggan yang komprehensif.</p>	<p>dari Skala Kebergunaan Sistem (SUS), jurnal tersebut kurang detail tentang proses desain dan pengujian kebergunaan. Laporan yang lebih komprehensif dan rinci akan memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang desain antarmuka pengguna aplikasi seluler dan dampaknya terhadap pengalaman pelanggan.</p>

Mengacu pada penelitian sebelumnya , Metode SUS dipilih karena analisis usability aplikasi menjadi lebih terstruktur, mudah dilakukan, dan menghasilkan informasi yang relevan dan berguna bagi pengembang untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna dari aplikasi tersebut.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Aplikasi

Berasal dari kata “*application*” yang berarti kegunaan. Dalam artian merupakan suatu program siap pakai guna melengkapi fungsionalitas terhadap *user* aplikasi dan berguna sesuai tujuan yang diharapkan. Aplikasi adalah penggunaan rencana kerangka kerja untuk menangani informasi yang memanfaatkan pedoman atau pengaturan bahasa pemrograman tertentu.[12]

Merupakan program PC yang dibuat untuk melakukan dan menyelesaikan pekerjaan eksplisit untuk klien. Aplikasi adalah unit produk yang sengaja dibuat untuk mengatasi permasalahan berbagai aktivitas atau pekerjaan, misalnya aktivitas bisnis, periklanan, administrasi lokal, permainan, dan aktivitas lain yang dilakukan oleh manusia.[12]

2.2.2 NEWSAKPOLE

Salah satu produk Ditlantas POLDA, BPD dan PT. Jasa Raharja Jawa Tengah adalah NEWSAKPOLE *mobile*. Aplikasi yang menjadi terobosan dalam pembuatan Sistem Administrasi Kendaraan Pajak Online, sehingga pengguna kendaraan dipermudah dalam membayar pajak kendaraan mereka.[13]

2.2.3 Analisis

Analisis mengacu pada proses pemecahan, pemahaman dan penelitian suatu topik atau situasi dengan memecahnya menjadi elemen atau komponen. Tujuan analisis guna mendapatkan pemahaman yang lebih akurat tentang sesuatu.[14]

2.2.4 Usability

Usability bagian dari kualitas produk yang dilihat dari penggunaan UI yang sangat sederhana. Menelaah aspek kenyamanan, menurut Nielsen bahwa kemudahan penggunaan memiliki 5 bagian secara khusus, yaitu :[15]

1. *Learnability* merupakan bagian kenyamanan yang memberikan kemudahan pengguna dalam mempelajari dan memanfaatkan suatu hasil.
2. Efisiensi merupakan komponen kegunaan yang memperkirakan seberapa cepat klien dapat menyelesaikan pekerjaan untuk mencapai tujuan mereka.
3. *Memorabilitas* adalah bagian kemudahan yang mensurvei apakah klien dapat mengingat kembali siklus yang mereka lalui saat menggunakan kerangka kerja untuk mencapai tujuan mereka
4. *Errors* menyiratkan jumlah kesalahan yang dilakukan klien dan apa akibat dari kesalahan tersebut, serta apakah klien mempunyai pilihan untuk mengatasi masalah tersebut.
5. Kepuasan adalah bagaimana pengguna bereaksi dan merasakan keseluruhan desain produk setelah menggunakan produk.

2.2.5 User Satisfaction

Kenyamanan merupakan reaksi yang diberikan responden berupa kritik setelah menggunakan suatu aplikasi. Pemenuhan klien tercermin dalam mentalitas klien terhadap kerangka aplikasi yang digunakan. [4]

2.2.6 Kuesioner

Kuesioner yaitu pengumpulan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung atau tersirat. Ada dua macam kuesioner, yaitu tertutup dan terbuka. Penelitian ini memanfaatkan kuesioner terbuka yang jawabannya diberikan kepada responden untuk dijawab. Menggunakan soal dengan memanfaatkan teknik SUS. Sedangkan dalam menentukan jumlah responden digunakan rumus Slovin sebagai berikut:[16]

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \quad (2.1)$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Besar Populasi

e = Nilai besaran satuan atau *margin of error*(e)

2.2.7 Skala Likert

Skala *Likert* menimbang ragam, pandangan, dan anggapan terhadap peristiwa yang terjadi. Dalam kajian fenomena, peneliti telah menentukan parameter yang disebut sebagai faktor penelitian. Skala *Likert* menggunakan 5 parameter penaksiran.

Tabel 2.2 Tabel Skala *Likert* [17]

Parameter Penaksiran	SKOR
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

2.2.8 Populasi serta sampel

1. Populasi:

Populasi merupakan kumpulan orang, benda, atau peristiwa yang secara praktis memiliki kualitas atau atribut tertentu dan sedang direnungkan atau dibedah. [18]Populasi ini berisi semua komponen yang berkaitan dengan pertanyaan eksplorasi atau ujian yang diperkenalkan. Selanjutnya, para ahli dapat memanfaatkan tes populasi ini, Dimana pelanggan aplikasi NEWSAKPOLE sebagai sampel populasinya.

2. Sampel:

Metode pengambilan sampel membantu peneliti menggeneralisasi populasi yang diwakili. Sampel merupakan sebagian populasi yang mempunyai karakteristik sama dan menggambarkan populasi sedemikian rupa sehingga dianggap mewakili keseluruhan populasi yang diteliti.[18]

2.2.9 System Usability Scale (SUS)

Sepuluh pertanyaan dasar SUS sederhana tentang keterampilan penggunaan kerangka kerja disusun oleh John Brooke. SUS, atau Sistem Kegunaan Skala, memberikan penilaian afektif terhadap keterampilan penggunaan dan kegunaan belajar. SUS adalah survei dasar yang terdiri dari sepuluh pertanyaan dan lima panduan untuk membantu peserta menjawabnya:[19]

Tabel 2.3 Tabel Kuesioner SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini

	dengan cepat.
No	Pertanyaan
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

SUS lebih umum digunakan karena penerapannya yang luas, kesederhanaan dan kecepatan bagi terapis dan partisipan, mempunyai keunggulan yakni:

1. Dapat ditentukan dengan baik dan hasilnya adalah skor 0 sampai 100 sehingga skalanya mudah.
2. Tidak memerlukan banyak biaya tenaga kerja
3. Walaupun menggunakan sampel yang kecil, namun hasilnya dapat terbukti valid dan reliabel.

Setelah data yang diberikan responden terkumpul, maka data tersebut akan diolah. Metode SUS mempunyai ketentuan untuk menghitung skor. Langkah-langkah ini diambil untuk melakukan perhitungan data sesudah dikumpulkan melalui *system usability scale* (SUS):[20]

1. Kuesioner nomor ganjil harus diberi nilai yang dikurangi satu.
2. Skor pertanyaan yang memiliki nomor genap dikurangi dengan nilai pertanyaan pengguna.
3. Hasil penilaian skala 1- 5 (5 adalah jawaban yang terbaik).
4. *Skor* SUS yang diperoleh dari hasil penjumlahan dikali 2,5.
5. Cari rata-rata nilai instrumen tes untuk semua responden. Rumus menghitung *skor*:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{y} \quad (2.2)$$

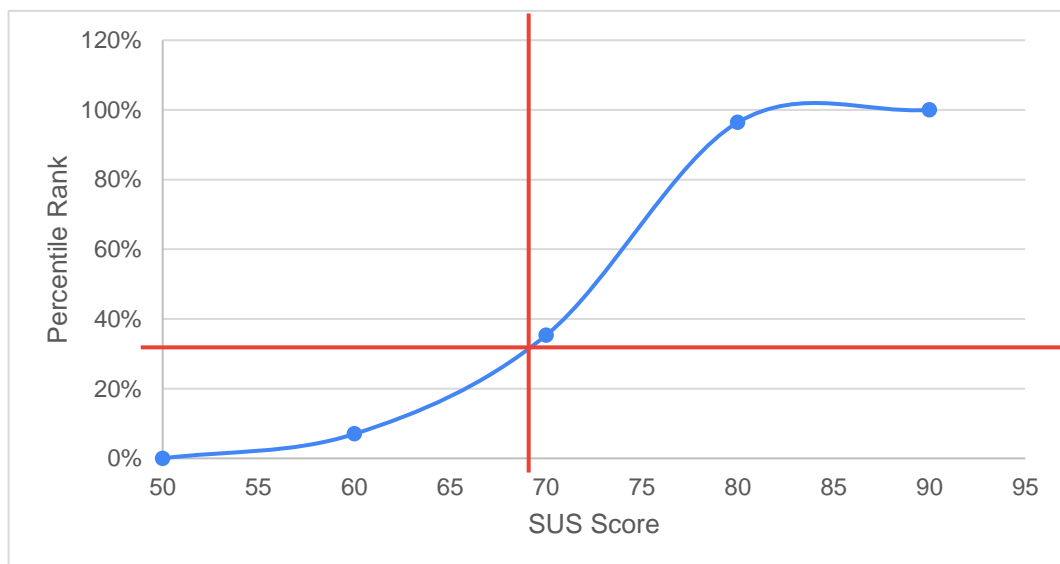
Keterangan:

\bar{x} = Rerata dari nilai responden

$\sum x$ = Total yang didapatkan menggunakan metode SUS

y = Jumlah Responden

Menguraikan skor SUS dengan peringkat nilai dan nilai huruf dari A hingga F. Dimana A menunjukkan bahwa produk atau sistem memiliki usability yang sangat baik dan hampir tidak ada masalah yang signifikan, Sedangkan kelas F Skor ini menunjukkan bahwa produk atau sistem memiliki usability yang sangat buruk. Pengguna mengalami banyak kesulitan, frustrasi, dan mungkin bahkan tidak dapat menggunakan produk atau sistem ini dengan baik.[20]



Gambar 2.1 *Percentile rank*

Pada gambar 2.1 merupakan percentile rank yang nantinya akan menjadi standarisasi setelah perhitungan skor SUS yang diperoleh dari responden.

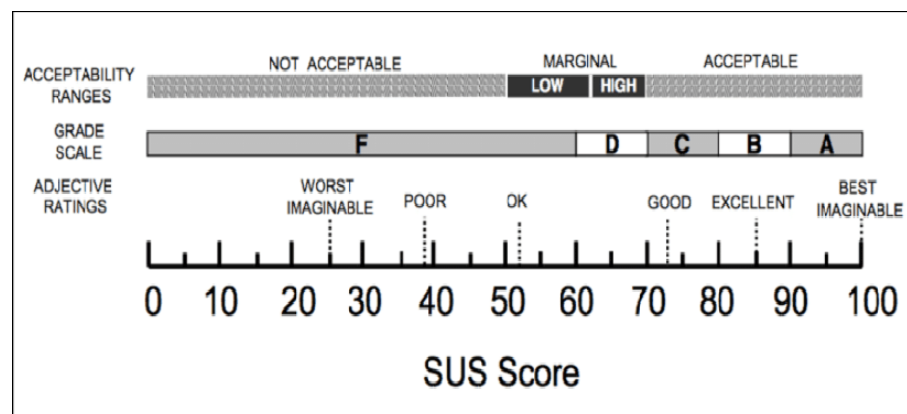
Susunan pangkat persentil dan nilai huruf tertera di bawah ini:

Tabel 2.4 SUS Score Grade Percentile Rank[21]

<i>SUS Score</i>	<i>Grade</i>	<i>Nilai</i>	<i>Percentile</i>
> 80,3	A	>= 80,3	>= 90 %
68-80,3	B	74	<70% - 90 %
68	C	68	40 % - 70 %

<i>SUS Score</i>	<i>Grade</i>	Nilai	<i>Percentile</i>
51-68	D	51	20 % - 40 %
< 51	F	< 51	< 20 %

Pada tabel 2.4 dijelaskan bahwa nilai *SUS Score* < 51 sampai > 80,3 dengan *grade* A sampai dengan F dan didapatkan *percentile rank* dengan kisaran < 20 % hingga >= 90 %.



Gambar 2.2 *Adjective ratings* dan *acceptability range*

Berdasarkan gambar 2.2 rating diinterpretasikan ke dalam kata sifat rating untuk lebih memperjelas tingkat kemudahan penggunaan sistem, yang selanjutnya diterjemahkan ke dalam tingkat penerimaan pengguna (*acceptance range*) terhadap sistem, dan apakah sistem tersebut sesuai atau tidak. tidak Jelaskan bagaimana menilai apakah Ini mungkin diterima atau tidak oleh pengguna. Untuk memperjelas penilaian SUS diatas, dapat dilihat pada rumus persamaan(2.3).[20]

$$SkorR = (P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10) * 2.5 \quad (2.3)$$

Patokan penghitungan poin hanya untuk satu koresponden. Perhitungan lebih lanjut, skor SUS setiap koresponden ditentukan melalui penjumlahan seluruh nilai yang nantinya akan dibagi oleh total responden. Seperti yang diberikan oleh Persamaan (2.2).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Berfokus terhadap masyarakat di wilayah Barlingmascakeb, yang mencakup wilayah Banjarnegara, Purbalingga, Banyumas, Cilacap, dan Kebumen. Aplikasi NEWSAKPOLE adalah objek yang digunakan dalam observasi ini.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Guna menyokong kegiatan observasi yaitu menggunakan sarana dan prasarana sebagai berikut :

3.2.1 Alat Penelitian

1. *Hardware* dan *software* dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. Laptop DELL Inspiron 14 7447
 - b. Random-access memory : 8 *Gigabytes of* RAM
 - c. Processor : Intel(R) Core(TM) i7-4710HQ CPU @ 2.50GHz
 - d. Storage : HDD 1TB
2. Kebutuhan *software* dalam observasi , yaitu:
 - a. *Google Spreadsheets*
 - b. *Google Form*
 - c. Aplikasi NEWSAKPOLE
 - d. *Microsoft Office* 2019

3.2.2 Bahan Penelitian

Ada dua atribut observasi yang digunakan , yaitu:

1. Data Primer

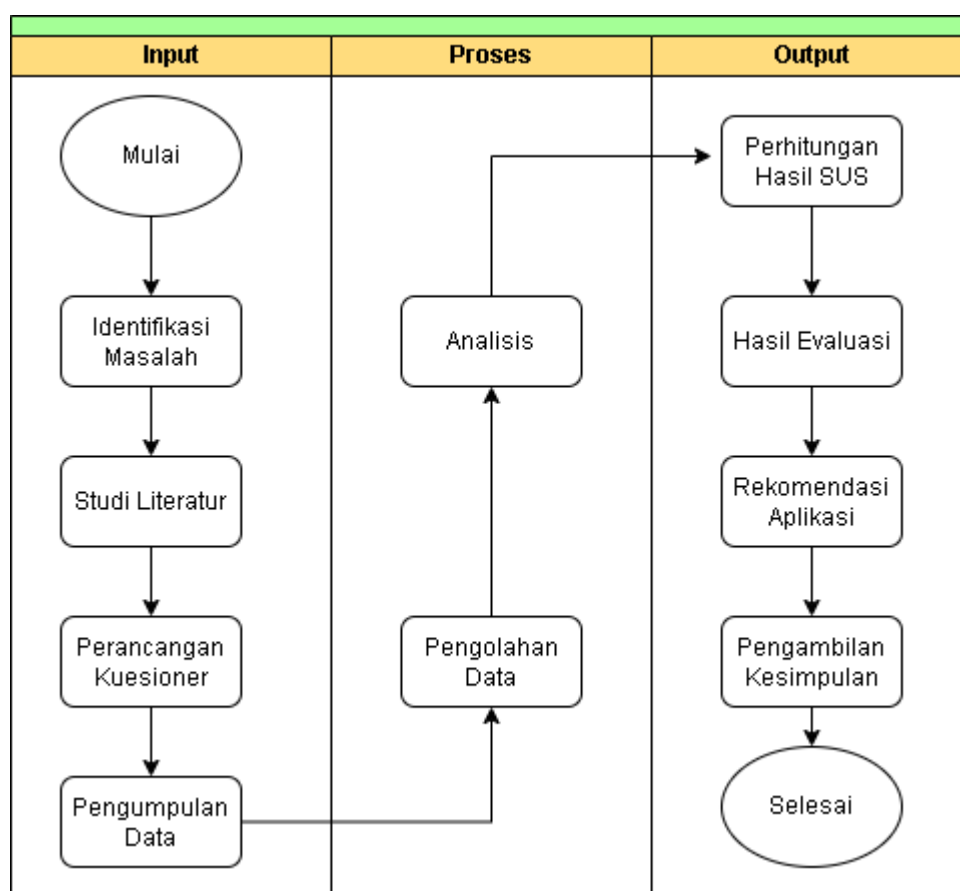
Merupakan informasi mengenai semua keterangan atas informasi yang didapatkan dari hasil angket.[22]

2. Data sekunder

Informasi yang didapatkan dengan cara implisit Informasi opsional dalam eksplorasi ini diperoleh dengan mengumpulkan informasi data sebagai sumber perspektif[22], khususnya aplikasi NEWSAKPOLE.

3.3 Diagram Alir Penelitian

Adapun tahapan yang penulis lakukan seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram alir penelitian

Menurut Gambar 3.1 tahapan yang dilakukan adalah :

3.3.1 Identifikasi Masalah

Merupakan tahapan yang paling penting dalam membedakan suatu isu, khususnya tahap persepsi. Informasi dan data selama persepsi diperiksa dan potensi permasalahan dikenali berdasarkan realitas yang

ada. Tahap pengumpulan informasi persepsi dilakukan dengan mengarahkan peninjauan melalui situs terhadap aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia dan rendahnya penilaian terhadap aplikasi NEWSAKPOLE dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya di *Google Play Store*.

3.3.2 Studi Literatur

Pada fase ini, peneliti mengumpulkan karya-karya sebelumnya seputar analisis, penggunaan SUS. Tahapan melakukan tinjauan pustaka menentukan pertanyaan penelitian. Pencarian dokumen menggunakan *Google Scholar*, *Scopus*, *Researchgate* dan *website*. Pemilihan jurnal berdasarkan pertanyaan penelitian, seleksi berdasarkan kata kunci abstrak, serta ekstraksi dan pemetaan artikel.

3.3.3 Pengumpulan Data

1. Penentuan Kriteria Responden

Dalam riset ini digunakan prosedur *Simple Random Sampling* ialah metode pengambilan ilustrasi simpel menggunakan ilustrasi tanpa pola melalui kelompok tidak mencermati golongan, umur, serta bagian wilayah, Mengaitkan pengguna akhir, dengan kriteria harus sudah menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE minimal satu kali di *android*.

Perhitungan dilakukan untuk memastikan ilustrasi yang digunakan dalam riset ini akurat. Berikut merupakan hasil perhitungan responden dengan formula slovin. (2.1)

$$n = \frac{1.000.000}{1+(1.000.000)(0,5)^2} = 399,840$$

Populasi (N) sebanyak 1.000.000 orang dengan ukuran sampel (n) yang mengunduh aplikasi NEWSAKPOLE dari *Google play store* dengan *margin of error* 0,5 atau 5 persen adalah 399,840.

2. Perancangan Kuesioner

Pada sesi ini dilakukan percobaan pengukuran perangkat yang disebut kuesioner dengan memakai pertanyaan *System Usability Scale*(SUS). Kuesioner disebarikan lewat sosial media(*WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*) pemakai aplikasi NEWSAKPOLE dari daerah Barlingmascakeb(Banjarnegara- Purbalingga- Banyumas- Cilacap- Kebumen) Dalam bentuk *Google form*. Untuk menguji informasi ini, responden telah mengisi kuesioner dengan bantuan sepuluh pertanyaan dari SUS. Pertanyaan yang termasuk dalam metode SUS didaftarkan di sini, berikut daftarnya :

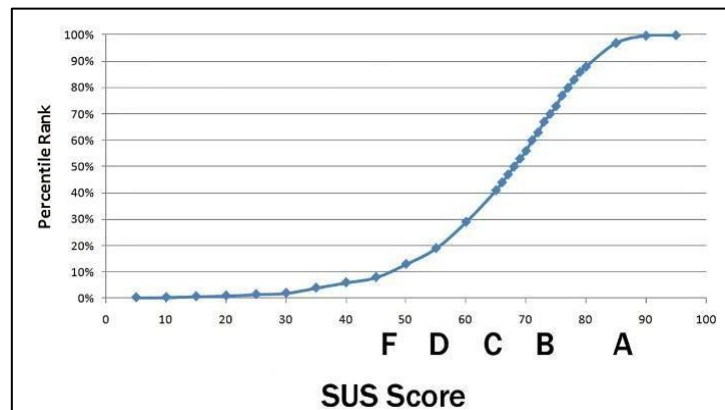
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan NEWSAKPOLE ini lagi
2	Saya merasa NEWSAKPOLE ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa NEWSAKPOLE ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan NEWSAKPOLE ini
5	Saya merasa fitur-fitur NEWSAKPOLE ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada NEWSAKPOLE ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan NEWSAKPOLE ini dengan cepat
8	Saya merasa NEWSAKPOLE ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan NEWSAKPOLE ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan NEWSAKPOLE ini

Pada Tabel 3.1 merupakan 10 butir pertanyaan yang diajukan yang nantinya akan dijadikan data dalam penelitian dan akan dihitung jumlah skor yang diperoleh.

3.3.4 Pelaksanaan Evaluasi

Saat ini, aplikasi NEWSAKPOLE dinilai menggunakan *Framework SUS*. SUS merupakan skala kenyamanan *framework* berguna untuk mengetahui rentang kualitas kemudahan penggunaan *framework*. Estimasi SUS bergantung pada skala kenyamanan kerangka kerja. Persentil skor SUS tersurat pada Gambar 3.2.[21]

Gambar 3.2 *Percentile Rank*

Berdasarkan Gambar 3.2, skoring berlaku untuk satu responden. Pada perhitungan berikut, Skor SUS setiap responden diperoleh sebagai skor normal dengan memasukkan seluruh nilai dan membaginya seluruh responden untuk memperhitungkan penerimaan, rentang nilai, dan peringkat kata sifat saat menentukan hasil penelitian.

1. *Acceptable Ranges*

Memanfaatkan skala peringkat yang layak, tidak terlalu memuaskan, dan tidak layak diterima dalam interpretasi skor SUS.

2. Skala Penelitian

Tabel 3.2 Skala Penelitian[21]

Skor SUS	Tingkat <i>Usability</i>	Kategori
90-100	Sangat Baik	A
80-89	Baik	B
70-79	Cukup	C
60-69	Kurang	D
50-59	Buruk	E
0-49	Sangat Buruk	F

3. *Adjectives Rating*

Menerjemahkan angka hasil SUS menjadi evaluasi mutlak kegunaan. Kata sifat ini dinilai pada skala *Best-Imagined*, *Awfull*, *Poor*, *OK*, *Good*, *Excellent*, dan *The Worst*.

3.3.5 Rekomendasi Aplikasi

Setelah dilakukan evaluasi, tahapan rekomendasi merupakan langkah-langkah yang direncanakan untuk memperbaiki kelemahan atau masalah yang teridentifikasi selama proses evaluasi. Berikut adalah tahapan umum dalam proses rekomendasi aplikasi setelah evaluasi:

1. Analisis Hasil Evaluasi: Pertama-tama, analisis hasil evaluasi yang telah dilakukan. Identifikasi secara jelas masalah-masalah utama dan kekuatan yang ada dalam aplikasi berdasarkan temuan evaluasi.
2. Prioritasi Masalah: Tentukan prioritas masalah berdasarkan dampak terhadap pengalaman pengguna dan keseluruhan kinerja aplikasi. Fokuskan pada masalah yang paling mempengaruhi *usability*, keamanan, performa, atau kepuasan pengguna.
3. Formulasi Rekomendasi: Sediakan rekomendasi spesifik untuk memperbaiki masalah-masalah yang teridentifikasi. Rekomendasi ini haruslah konkret, dapat diukur, dan dapat diimplementasikan dengan jelas. Contohnya, rekomendasi untuk memperbaiki navigasi antarmuka, meningkatkan kecepatan *loading* aplikasi, atau mengoptimalkan fitur-fitur tertentu.
4. Rencana Implementasi: Buat rencana implementasi yang mencakup langkah-langkah yang perlu dilakukan, sumber daya yang dibutuhkan, dan waktu yang diperlukan untuk menerapkan rekomendasi perbaikan. Pastikan untuk mempertimbangkan aspek teknis, keuangan, dan sumber daya manusia yang terlibat.
5. Implementasi: Lakukan implementasi rekomendasi perbaikan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pastikan untuk melibatkan tim yang relevan, seperti pengembang aplikasi, desainer UI/UX, dan tim manajemen produk untuk memastikan bahwa perbaikan dilakukan dengan baik dan efisien.
6. Pengujian dan Evaluasi Lanjutan: Setelah implementasi, lakukan

pengujian lanjutan untuk memastikan bahwa perbaikan yang diimplementasikan berhasil mengatasi masalah yang ada. Evaluasi ulang juga diperlukan untuk mengukur peningkatan hasil setelah rekomendasi diimplementasikan.

7. Pemantauan dan Perbaikan Lanjutan: Terus pantau kinerja aplikasi setelah perbaikan dilakukan. Jika diperlukan, lakukan perbaikan lanjutan atau modifikasi berdasarkan umpan balik pengguna dan analisis performa aplikasi secara berkala.

3.3.6 Hasil dan Kesimpulan

Hasil dalam konteks evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) adalah pengumpulan dan analisis data yang diperoleh dari pengguna melalui kuesioner SUS. Kesimpulan merupakan bagian akhir yang merangkum temuan dari hasil evaluasi dan memberikan interpretasi serta rekomendasi berdasarkan data yang diperoleh.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Penyebaran Kuesioner

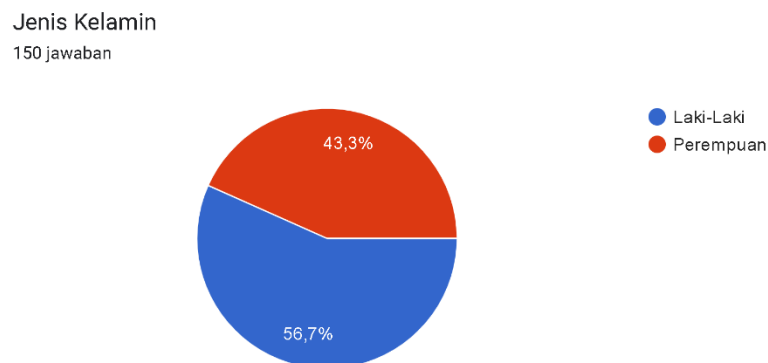
Google docs digunakan dalam mengumpulkan data yang berisi 10 item pertanyaan SUS. Kriteria responden yang dicari adalah pengguna *platform* NEWSAKPOLE di area Barlingmascakeb. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui beberapa platform social media seperti Twitter, Facebook, Whatsapp, Instagram. Didapatkan jumlah responden yang mengisi sebesar 150 orang.

4.2 `Pengolahan Data

Informasi yang diperoleh dari hasil penyampaian survei kemudian ditangani sebagai berikut.:

4.2.1 Karakteristik dari jenis kelamin

Dari hasil responden, atribut orientasi jenis kelamin tertera dibawah ini:



Gambar 4.1 *Chart* Jenis Kelamin Responden

Gambar 4.1 Dari 150 responden didapatkan proporsi responden perempuan sebanyak 43%. Responden laki-laki sejumlah 56%. Oleh karena itu, responden laki-laki dominan pada kuesioner ini .

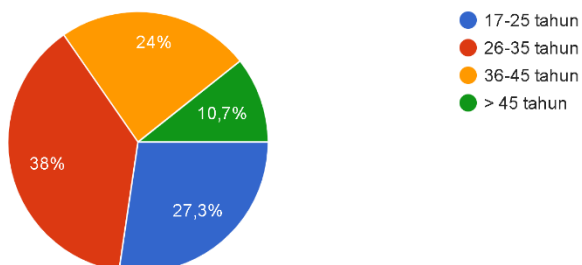
4.2.2 Karakteristik berdasarkan umur

Karakteristik yang dianalisis berdasarkan usia responden seperti

yang ditunjukkan pada gambar 4.2:

Berapa usia Anda saat ini?

150 jawaban



Gambar 4.2 *Chart* Berdasarkan Umur

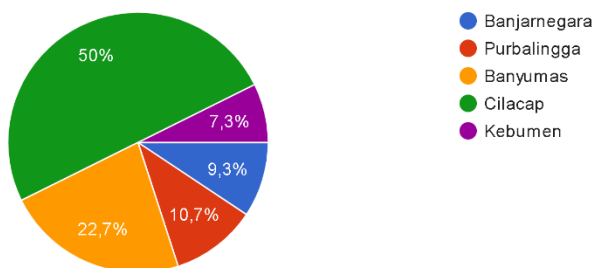
Dari Gambar 4.2 , Responden berumur 17-25 tahun sebesar 27%. Responden berumur 26-35 tahun sebanyak 38%. Kemudian responden berusia 36-45 tahun sebanyak 24%. Sementara itu, responden berumur 45 tahun sebanyak 10%. Disimpulkan responden terbanyak yang mengisi kuesioner berasal dari kelompok usia 26-35 tahun.

4.2.3 Karakteristik berdasarkan asal daerah

Kemudian atribut responden dilihat berdasarkan kabupaten pada gambar di bawah:

Asal daerah

150 jawaban



Gambar 4.3 Grafik Berdasarkan Asal Daerah

Melihat pada gambar 4.3 bisa dilihat hasil responden dari segi asal daerah. Responden yang berasal dari daerah banjarnegara sebanyak 9%.

Responden yang kedua yaitu berasal dari purbalingga sejumlah 10%. Kemudian responden selanjutnya berasal dari banyumas sejumlah 22 %. Responden keempat yang berasal dari daerah cilacap sejumlah 50%. Yang terakhir yaitu responden yang berasal dari daerah kebumen sejumlah 7 %. Oleh sebab itu dapat diambil kesimpulan pada kuesioner ini jumlah responden terbanyak berasal dari daerah cilacap.

4.2.4 Hasil Jawaban dari System Usabilty Scale (SUS)

Dampak hasil responden terhadap pertanyaan SUS pada kuesioner yang telah diedarkan dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Data SUS Sebelum Diolah

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1
3	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
4	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
5	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
6	4	4	4	4	5	3	5	3	5	5
7	5	1	5	2	5	2	5	1	5	3
8	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
9	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
10	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
11	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2
12	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1
15	4	1	5	1	5	2	5	1	5	2
16	4	1	5	3	4	1	5	1	4	4
17	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
18	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
19	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
20	3	2	3	1	4	2	3	1	4	1
21	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
22	5	1	5	1	3	3	5	5	5	5
23	5	3	5	3	5	1	5	3	5	5
24	4	2	4	1	4	3	4	2	4	2
25	4	2	4	2	4	3	3	3	4	4
26	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
27	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
28	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2
29	4	1	4	1	5	1	4	1	4	2
30	4	2	2	3	3	4	3	3	2	4
31	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
32	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
33	5	1	5	2	4	2	4	1	5	4
34	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3
35	4	2	4	1	4	2	5	2	5	2
36	4	1	4	1	4	3	4	1	3	2
37	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
38	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
39	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
40	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4
41	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4
42	4	3	5	2	4	2	4	2	5	2
43	4	2	4	5	5	2	4	2	4	4
44	4	1	5	3	5	1	5	1	5	4
45	1	1	3	1	4	1	4	1	1	2
46	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3
47	5	2	4	2	3	3	3	2	4	2

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
48	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
49	3	2	4	2	4	3	5	4	5	2
50	5	3	5	3	5	1	5	3	5	5
51	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
53	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
54	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3
55	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
56	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4
57	4	1	5	1	4	2	5	1	5	4
58	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
60	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
61	4	2	4	1	3	2	3	4	2	4
62	3	4	4	4	5	2	4	2	3	4
63	4	3	5	4	5	3	5	2	1	4
64	4	4	4	2	4	2	4	2	3	4
65	4	2	1	2	2	3	5	2	4	3
66	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4
67	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
68	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
69	3	4	4	4	5	2	3	2	2	4
70	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
71	3	4	4	4	5	2	4	2	3	4
72	5	3	3	2	4	4	3	4	4	4
73	3	4	4	4	5	2	3	2	2	4
74	3	4	4	4	5	2	4	2	3	4
75	5	3	3	2	4	4	3	4	4	4
76	5	3	3	2	4	4	3	4	4	4

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
77	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
78	5	3	3	2	4	4	3	4	4	4
79	3	4	4	4	5	2	3	2	2	4
80	4	3	5	4	5	3	5	2	1	4
81	3	4	4	4	5	2	4	2	3	4
82	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
83	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3
84	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
85	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3
86	5	1	5	2	4	3	4	1	5	2
87	5	2	4	2	4	1	4	1	4	4
88	5	1	5	1	4	4	3	2	3	3
89	5	4	5	4	4	4	4	1	4	3
90	4	3	5	4	5	3	5	2	1	4
91	5	3	5	3	5	1	5	3	5	5
92	4	3	5	4	5	3	5	2	1	4
93	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
94	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4
95	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
96	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
97	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
98	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
99	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2
100	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
101	4	4	4	4	5	3	5	3	5	5
102	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
103	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4
104	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
105	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
106	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
107	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
108	4	2	2	3	3	4	3	3	2	4
109	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
110	3	2	3	1	4	2	3	1	4	1
111	4	2	4	5	5	2	4	2	4	4
112	3	5	3	3	2	2	4	4	3	2
113	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3
114	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4
115	5	2	4	2	3	3	3	2	4	2
116	4	2	4	2	4	3	3	3	4	4
117	5	1	5	1	3	3	5	5	5	5
118	4	2	4	2	4	3	3	3	4	4
119	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
120	4	2	1	2	2	3	5	2	4	3
121	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
122	3	2	4	2	4	3	5	4	5	2
123	4	3	5	4	5	3	5	2	1	4
124	5	3	5	3	5	1	5	3	5	3
125	5	2	4	2	3	3	3	2	4	2
126	5	1	5	2	4	2	4	1	5	4
127	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
128	4	2	4	1	4	3	4	2	4	2
129	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
130	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
131	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
132	4	1	4	1	4	3	4	1	3	2
133	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
134	1	1	3	1	4	1	4	1	1	2

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
135	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
136	4	2	4	1	4	2	5	2	5	2
137	1	1	3	1	4	1	4	1	1	3
138	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
139	4	1	4	1	4	3	4	1	3	2
140	4	2	4	1	4	3	4	2	4	2
141	5	1	5	2	4	2	4	1	5	4
142	4	2	1	2	2	3	5	2	4	3
143	5	1	5	2	4	2	4	1	5	4
144	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
145	1	1	3	1	4	1	4	1	1	2
146	5	1	5	2	4	1	4	1	5	4
147	4	2	1	2	2	3	5	2	4	3
148	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3
149	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
150	4	1	4	1	5	1	4	1	4	2

Tabel 4.5 merupakan data jawaban responden dari kuesioner yang telah dibagikan yang berisi pertanyaan SUS yang akan dipakai mengukur *usability* aplikasi NEWSAKPOLE.

4.3 Analisis Hasil Kuesioner

Pada tahap ini, hasil kuesioner dianalisis, Dan diperoleh hasil seperti dibawah ini :

4.3.1 Analisis Data Kuesioner Karakteristik

Tabel 4.2 Karakteristik Responden

Karakteristik	Responden	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	56%
Usia	26 sampai 35 tahun	38%
Asal Daerah	Cilacap	50%

Data dari tabel 4.2 Hasil yang didapat adalah responden yang menyelesaikan survei sebagian besar adalah laki-laki dengan persentase 56%, dan rata-rata usia 26 hingga 35 tahun dengan persentase 38%. Kemudian responden terbanyak berasal dari wilayah Cilacap dengan persentase sebesar 50% dan informasi tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengkaji aplikasi NEWSAKPOLE khususnya di wilayah BARLINGMASCAKEB.

4.3.2 Analisis Hasil Kuesioner

Analisis bersumber melalui *google form* yang dihitung menggunakan *microsoft excel* menggunakan rumus skor SUS, sehingga didapatkan hasil nilai dan jumlah total seperti tercantum di tabel 4.3 .

Tabel 4.3 Hasil Data SUS Setelah Diolah

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	X
												2.5
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	50
	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1	39	97.5
	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65
	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2	31	77.5
	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	40	100
	4	4	4	4	5	3	5	3	5	5	24	60
	5	1	5	2	5	2	5	1	5	3	36	90
	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87.5
	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87.5
	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87.5
	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2	38	95
	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	20	50
	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	20	50
	4	1	5	1	5	2	5	1	5	2	37	92.5

	4	1	5	3	4	1	5	1	4	4	32	80
	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	40	100
	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	40	100
	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2	29	72.5
	3	2	3	1	4	2	3	1	4	1	30	75
	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2	29	72.5
	5	1	5	1	3	3	5	5	5	5	28	70
	5	3	5	3	5	1	5	3	5	5	30	75
	4	2	4	1	4	3	4	2	4	2	30	75
	4	2	4	2	4	3	3	3	4	4	25	62.5
	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	29	72.5
	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87.5
	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	87.5
	4	1	4	1	5	1	4	1	4	2	35	87.5
	4	2	2	3	3	4	3	3	2	4	18	45
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2	39	97.5
	5	1	5	2	4	2	4	1	5	4	33	82.5
	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	21	52.5
	4	2	4	1	4	2	5	2	5	2	33	82.5
	4	1	4	1	4	3	4	1	3	2	31	77.5
	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5	36	90
	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2	31	77.5
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	19	47.5
	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	21	52.5
	4	3	5	2	4	2	4	2	5	2	31	77.5
	4	2	4	5	5	2	4	2	4	4	26	65
	4	1	5	3	5	1	5	1	5	4	34	85
	1	1	3	1	4	1	4	1	1	2	27	67.5

	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	22	55
	5	2	4	2	3	3	3	2	4	2	28	70
	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	25	62.5
	3	2	4	2	4	3	5	4	5	2	28	70
	5	3	5	3	5	1	5	3	5	5	30	75
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	20	50
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	20	50
	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65
	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	23	57.5
	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65
	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	23	57.5
	4	1	5	1	4	2	5	1	5	4	34	85
	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	20	50
	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65
	4	2	4	1	3	2	3	4	2	4	23	57.5
	3	4	4	4	5	2	4	2	3	4	23	57.5
	4	3	5	4	5	3	5	2	1	4	24	60
	4	4	4	2	4	2	4	2	3	4	25	62.5
	4	2	1	2	2	3	5	2	4	3	24	60
	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	23	57.5
	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65
	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2	28	70
	3	4	4	4	5	2	3	2	2	4	21	52.5
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	20	50
	3	4	4	4	5	2	4	2	3	4	23	57.5
	5	3	3	2	4	4	3	4	4	4	22	55
	3	4	4	4	5	2	3	2	2	4	21	52.5
	3	4	4	4	5	2	4	2	3	4	23	57.5
	5	3	3	2	4	4	3	4	4	4	22	55

	5	3	3	2	4	4	3	4	4	4	22	55
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	20	50
	5	3	3	2	4	4	3	4	4	4	22	55
	3	4	4	4	5	2	3	2	2	4	21	52.5
	4	3	5	4	5	3	5	2	1	4	24	60
	3	4	4	4	5	2	4	2	3	4	23	57.5
	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65
	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	22	55
	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65
	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	21	52.5
	5	1	5	2	4	3	4	1	5	2	34	85
	5	2	4	2	4	1	4	1	4	4	31	77.5
	5	1	5	1	4	4	3	2	3	3	29	72.5
	5	4	5	4	4	4	4	1	4	3	26	65
	4	3	5	4	5	3	5	2	1	4	24	60
	5	3	5	3	5	1	5	3	5	5	30	75
	4	3	5	4	5	3	5	2	1	4	24	60
	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2	28	70
	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	23	57.5
	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	21	52.5
	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	21	52.5
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	22	55
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	20	50
	4	4	4	4	5	3	5	3	5	5	24	60
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	19	47.5
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65

	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	4	2	2	3	3	4	3	3	2	4	18	45
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	3	2	3	1	4	2	3	1	4	1	30	75
	4	2	4	5	5	2	4	2	4	4	26	65
	3	5	3	3	2	2	4	4	3	2	19	47.5
	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	22	55
	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	19	47.5
	5	2	4	2	3	3	3	2	4	2	28	70
	4	2	4	2	4	3	3	3	4	4	25	62.5
	5	1	5	1	3	3	5	5	5	5	28	70
	4	2	4	2	4	3	3	3	4	4	25	62.5
	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
	4	2	1	2	2	3	5	2	4	3	24	60
	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65
	3	2	4	2	4	3	5	4	5	2	28	70
	4	3	5	4	5	3	5	2	1	4	24	60
	5	3	5	3	5	1	5	3	5	3	32	80
	5	2	4	2	3	3	3	2	4	2	28	70
	5	1	5	2	4	2	4	1	5	4	33	82.5
	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2	31	77.5
	4	2	4	1	4	3	4	2	4	2	30	75
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5	36	90
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	4	1	4	1	4	3	4	1	3	2	31	77.5
	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
	1	1	3	1	4	1	4	1	1	2	27	67.5
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65

	4	2	4	1	4	2	5	2	5	2	33	82.5
	1	1	3	1	4	1	4	1	1	3	26	65
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	4	1	4	1	4	3	4	1	3	2	31	77.5
	4	2	4	1	4	3	4	2	4	2	30	75
	5	1	5	2	4	2	4	1	5	4	33	82.5
	4	2	1	2	2	3	5	2	4	3	24	60
	5	1	5	2	4	2	4	1	5	4	33	82.5
	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
	1	1	3	1	4	1	4	1	1	2	27	67.5
	5	1	5	2	4	1	4	1	5	4	34	85
	4	2	1	2	2	3	5	2	4	3	24	60
	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	22	55
	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
	4	1	4	1	5	1	4	1	4	2	35	87.5

Dari tabel diatas didapatkan hasil konversi dengan rumus SUS dengan *microsoft excel*, Dengan hasil 69.975 dan di dapatkan nilai rata-rata, $x = \frac{6.997.5}{100} = 69,975$. Karena aplikasi NEWSAKPOLE melebihi nilai rerata SUS, yaitu 68, Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki rating Baik, yang berarti bahwa sudah layak digunakan. Oleh karena itu, rekomendasi desain tidak diharuskan.

4.3.3 Hasil analisis data

Setiap individu diberikan jajak pendapat yang berisi penjelasan yang harus dijawab berdasarkan sudut pandang setiap responden dan sesuai dengan keputusan tanggapan yang diberikan. Sebelum melihat gambaran tanggapan responden, akan dijelaskan terlebih dahulu kualitas responden, antara lain orientasi, usia, dan asal kabupaten. Berikutnya merupakan karakteristik responden:

Tabel 4.4 Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-Laki	47	47.0
	Perempuan	53	53.0
Usia	17-25 tahun	40	40.0
	26-35 tahun	36	36.0
	36-45 tahun	18	18.0
	> 45 tahun	6	6.0
Asal Daerah	Banjarnegara	26	26.0
	Banyumas	20	20.0
	Cilacap	25	25.0
	Kebumen	14	14.0
	Purbalingga	15	15.0

Dari data yang disajikan pada Tabel 4.6 terlihat bahwa mayoritas responden adalah perempuan, yaitu 53,0% responden dan 47,0% laki-laki. Persentase tertinggi adalah 40,0% antara usia 17 dan 25 tahun, diikuti oleh 36,0% antara usia 26 dan 35 tahun, dan 18,0% antara usia 36 dan 45 tahun, sisanya hanya sebesar 6,0% responden berusia > 45 tahun. Selanjutnya diketahui bahwa Sebagian besar responden berasal dari daerah Banjarnegara yaitu sebesar 26,0%. Sebanyak 25,0% responden berasal dari daerah Cilacap, 20,0% responden berasal dari daerah Banyumas, sisanya sebesar 15,0% responden berasal dari daerah Purbalingga dan sebesar 14,0% berasal dari daerah Kebumen.

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden

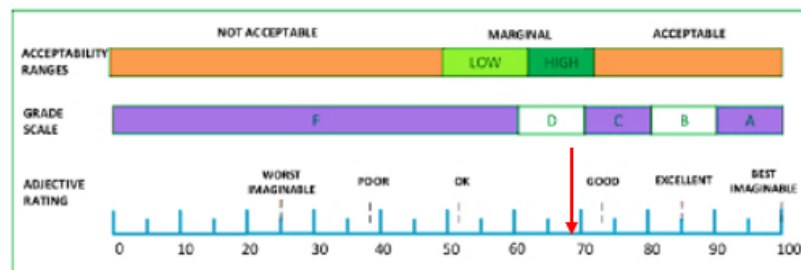
Pernyataan	STS	TS	AS	S	SS	Rata-Rata
1. Saya berfikir akan menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE ini lagi.	0	0	11	58	31	4.20
2. Saya merasa aplikasi NEWSAKPOLE ini rumit untuk digunakan.	4	64	31	1	0	2.29
3. Saya merasa aplikasi NEWSAKPOLE ini mudah digunakan.	1	0	11	74	14	4.00

Pernyataan	STS	TS	AS	S	SS	Rata-Rata
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau tenaga ahli dalam menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE ini.	3	72	18	6	1	2.30
5. Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi NEWSAKPOLE ini berjalan dengan semestinya.	1	1	17	51	30	4.08
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak sesuai pada aplikasi NEWSAKPOLE ini).*	8	65	25	2	0	2.21
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE ini dengan cepat.	0	0	18	54	28	4.10
8. Saya merasa aplikasi NEWSAKPOLE ini membingungkan.	1	62	13	19	5	2.65
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE ini.	2	2	33	39	24	3.81
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE ini.	1	56	19	15	9	2.75

Dalam penelitian ini dipilih 100 responden yang berasal dari Barlingmascakeb. Responden diberikan kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan positif dan negatif. Responden dimohon melengkapi survei yang sesuai dengan pengalaman. Dari kuesioner yang dibagikan kepada 100 responden, kami menghitung nilai evaluasi setiap komentar setiap responden dan memperoleh hasil survei. Skor poin dihitung sesuai perhitungan SUS. Artinya, setiap item pernyataan yang berjumlah ganjil, nilai kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1, dan untuk item pernyataan yang berjumlah genap, nilai kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala.

4.3.4 Analisis Skor SUS

Selanjutnya untuk menghasilkan nilai akhir dari penilaian responden, tahap selanjutnya adalah menentukan nilai dari hasil estimasi yang diuraikan dalam adaptasi berbeda menurut Bangor. prinsip-prinsip yang seharusnya terlihat pada Gambar 4.4.

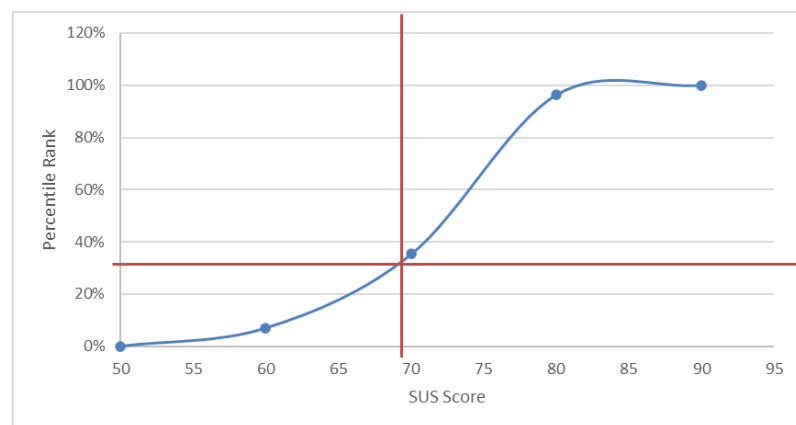


Gambar 4.4 Hasil Penentuan Penilaian SUS

Penetapan *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, dan *Adjectives Rating* digunakan untuk melihat sejauh mana penerimaan pengguna terhadap aplikasi NEWSAKPOLE. Untuk menentukan *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, dan *Adjectives Rating* maka dilakukan perbandingan hasil penilaian rata-rata responden sebesar 69.975 dengan ketentuan seperti Gambar 4.4, hasil penilaian yang diberikan responden terhadap aplikasi NEWSAKPOLE sebagai berikut :

1. Tingkat toleransi didefinisikan sebagai nilai di bawah 50 yang “tidak dapat diterima”, nilai antara 50 dan 70 yang “hampir tidak dapat diterima”, dan nilai di atas 70 yang “dapat diterima”. Aplikasi NEWSAKPOLE berada pada kategori diterima berdasarkan perhitungan seluruh responden yang aplikasinya memiliki rata-rata skor SUS sebesar 69,975. Artinya aplikasi NEWSAKPOLE memiliki tingkat penerimaan yang cukup bagus.
2. *Grade Scale*, Bangor mengembangkan skala penilaian dimana jika skor SUS dibawah 51 adalah “F” dimana F adalah kelas terburuk, skor SUS antara 68 dan 74 adalah “C” dimana C adalah kelas diatas rata-rata dan skor SUS diatas 80.3 adalah “A” dimana A adalah kelas terbaik. Hasil perhitungan dari seluruh responden dengan rata-rata SUS skor pada aplikasi NEWSAKPOLE adalah 69.975 maka penentuan yang telah ditetapkan aplikasi NEWSAKPOLE masuk kedalam grade C yang berarti masih bisa dapat diterima oleh pengguna jika didasarkan dari penilaiin huruf F sampai A dengan grade diatas rata-rata.

3. *Adjectives Rating*, Bangor mendeskripsikan hasil rata-rata SUS menggunakan kata-kata sifat dan bukan dengan angka untuk menggambarkan pengalaman pengguna seperti “good”, “poor”, atau “excellent”. Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh responden dengan rata-rata SUS skor pada aplikasi NEWSAKPOLE adalah 69.975, maka aplikasi NEWSAKPOLE termasuk kedalam kategori “OKAY” atau dinilai dapat diterima menurut penilaian kata sifat.



Gambar 4.5 *Adjectives Rating*

Aplikasi NEWSAKPOLE jika dilihat dari aspek usability-nya maka layanan tersebut mendapat grade C seperti tertera pada gambar 4.5 dengan skor SUS-nya sebesar 69,975 dan peringkat percentil berada pada kisaran 35% yang masih sedikit berada diatas rata-rata nilai usability skor SUS sebesar 68.

4.4 Hasil Rekomendasi SUS

Berdasarkan hasil analisis dari pertanyaan SUS menghasilkan , tetapi masih ada beberapa responden yang setuju terhadap permasalahan yang dihadapi ketika menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE diantaranya adalah aplikasi error pada saat melakukan transaksi maka rekomendasi yang harus dilakukan yaitu melakukan perbaikan bug pada sistem guna menjaga kenyamanan pengguna pada saat melakukan transaksi. *Error* ketika melakukan *log in*, sehingga direkomendasikan memastikan validasi data pengguna dan kredensial dilakukan dengan benar, salah satunya menggunakan metode otentikasi yang lebih andal, seperti *OAuth* atau token

berbasis sesi dan update pada aplikasi yang menyebabkan masalah *log in*. Selanjutnya permasalahan alur pembayaran pajak yang baku rekomendasi yang dilakukan yaitu mendesain ulang alur pembayaran agar lebih intuitif dan mudah dipahami berikut panduan langkah demi langkah untuk membantu pengguna sampai dengan menyelesaikan pembayaran. Untuk aplikasi kurang responsif rekomendasi yang dilakukan yaitu meninjau desain antarmuka untuk memastikan bahwa elemen-elemen UI diatur dengan baik dan tidak memberatkan kinerja aplikasi dan melakukan pengujian kinerja secara berkala untuk memastikan aplikasi tetap responsif. Selanjutnya Biaya balik nama STNK tidak sesuai yang tertera di aplikasi rekomendasi yang bisa dilakukan yaitu memeriksa dan validasi data biaya balik nama yang ditampilkan di aplikasi, kemudian memperbarui dan memberi tahu pengguna jika ada perubahan biaya agar selalu mendapatkan informasi terbaru. Permasalahan selanjutnya adalah status pembayaran pajak kendaraan pengguna setelah membayar belum terupdate, rekomendasi yang dilakukan yaitu meninjau log dan audit sistem untuk memastikan proses pembaruan status berjalan dengan benar, kemudian memastikan sinkronisasi data antara sistem pembayaran dan database utama berjalan dengan lancar, dan implementasikan pembaruan status secara *real-time*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Bersumber pada hasil perhitungan, diambil kesimpulan mengenai kepuasan pengguna terhadap aplikasi NEWSAKPOLE sebesar 69,95. Oleh karena itu, Aplikasi NEWSAKPOLE dinyatakan masuk dalam kategori Acceptabel berdasarkan sudut pandang *acceptabel ranges*, pada sudut pandang *grade Scale* masuk dalam kategori D. Pada *adjective ratings* masuk dalam kategori “Okay”, pada SUS skor *percentile ratings* masuk dalam kategori C. Namun dari sisi *learnability* aplikasi NEWSAKPOLE masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan uji normalitas, data yang digunakan telah terdistribusi normal. Dengan demikian dikatakan bahwa kepuasan pengguna telah melebihi standar nilai SUS yang ditetapkan. Dengan kata lain, pengguna puas terhadap aplikasi NEWSAKPOLE.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan kesimpulan di atas, terdapat saran untuk penelitian selanjutnya. Salah satunya adalah dengan meningkatkan pengujian kegunaan dengan memasukkan atau memanfaatkan pendekatan tambahan seperti Heuristic Evaluation, USE Questionnaire, Usability Testing atau yang lainnya agar dapat mengetahui factor kegunaan yang mungkin belum terdapat pada metode System Usability Scale (SUS).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Wardani, I. G. M. Darmawiguna, and N. Sugihartini, "Usability Testing Sesuai Dengan ISO 9241-11 Pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 2, p. 356, 2019, doi: 10.23887/karmapati.v8i2.18400.
- [2] I. M. H. Kusumawardhana, N. H. Wardani, and R. A. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 7708–7716, 2019.
- [3] R. H. Pawestri, H. Az-Zahra, and A. N. Rusydi, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile menggunakan Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: SOCO, Althea dan Sephora) Zero Order Basin View project HEMOCS-Head Movement Control System View project," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 3, no. 10, pp. 9883–9891, 2019.
- [4] S. W. Ningrum, I. Akrunanda, and A. Reza Perdanakusuma, "Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire," ... *Teknol. Inf. dan ...*, vol. 3, no. 5, pp. 4825–4834, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5350>
- [5] I. H. N. Aprilia, P. I. Santosa, and R. Ferdiana, "Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale," *J. IPTEK-KOM*, vol. 17, no. 1, pp. 31–38, 2015.
- [6] A. Kasih and V. I. Delianti, "Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.)*, vol. 8, no. 1, p. 124, 2020, doi: 10.24036/voteteknika.v8i1.107966.
- [7] A. Sidik, S.Sn, M.Ds, "Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile," *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, pp. 83–88,

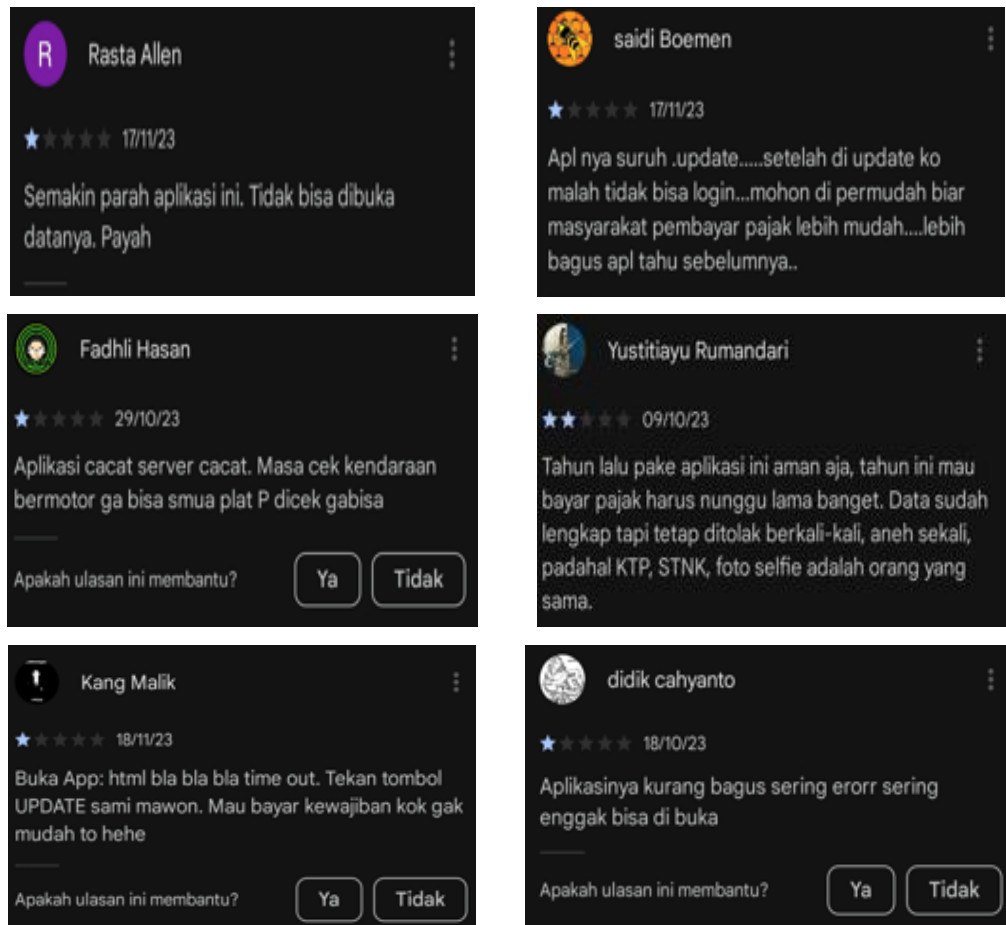
2018.

- [8] A. S. Talita, N. Umniati, U. Gunadarma, P. Magister, M. Sistem, and U. Gunadarma, “Aplikasi Sambara Dengan Metode,” vol. 10, no. 2, pp. 215–227, 2023.
- [9] rival surya Haripan, “Tugas Akhir,” *175.45.187.195*, p. 31124, 2019, [Online]. Available: [ftp://175.45.187.195/Titipan-Files/BAHAN WISUDA PERIODE V 18 MEI 2013/FULLTEKS/PD/lovita meika savitri \(0710710019\).pdf](ftp://175.45.187.195/Titipan-Files/BAHAN WISUDA PERIODE V 18 MEI 2013/FULLTEKS/PD/lovita meika savitri (0710710019).pdf)
- [10] R. S. Aritonang, S. Astiti, and S. Fernandez, “Analisis Perbandingan Nilai Usability pada Mobile Banking Menggunakan Metode SUS dan NAU,” *Tek. J. Ilm. ...*, vol. 17, no. x, pp. 277–286, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/teknika/article/view/6998%0Ahttps://jurnal.polsri.ac.id/index.php/teknika/article/download/6998/2781>
- [11] Ilham Firman Ashari and Rahmat Rizky Muharram, “Pengembangan Antarmuka Pengguna Kolepa Mobile App Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale,” *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 168–176, 2022, doi: 10.30656/jsii.v9i2.4993.
- [12] A. Soraya and A. D. Wahyudi, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web (Studi Kasus: Kedai Dimsum Soraya),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 4, pp. 43–48, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [13] E. B. Susanto, Paminto Agung Christianto, Mohammad Reza Maulana, and Satriedi Wahyu Binabar, “Analisis Kinerja Algoritma Naïve Bayes Pada Dataset Sentimen Masyarakat Aplikasi NEWSAKPOLE Samsat Jawa Tengah,” *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.)*, vol. 3, no. 3, pp. 234–241, 2022, doi: 10.37859/coscitech.v3i3.4343.
- [14] A. Suryadi, “Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kantor Desa Karangrau Banyumas),” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 13–21, 2019, doi: 10.31294/jki.v7i1.36.
- [15] I. Larasati, “Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif

- Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” *Comput. J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, p. 68, 2020, doi: 10.24912/computatio.v4i1.6689.
- [16] N. Nika, Kurniabudi, and I. Rofi’i, “Analisis Usability Pada Website E-Payment Universitas Dinamika Bangsa Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *J. Manaj. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 554–562, 2023, doi: 10.33998/jms.2023.3.2.1437.
- [17] W. Budiaji *et al.*, “SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale),” *J. Ilmu Pertan. dan Perikan. Desember*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2013, [Online]. Available: <http://umbidharma.org/jipp>
- [18] I. M. D. M. Adnyana, “Populasi dan Sampel,” *Metod. Penelit. Pendekatan Kuantitatif*, vol. 14, no. 1, pp. 103–116, 2021.
- [19] M. I. Yudhakesuma, A. Muliawati, and H. N. Irmanda, “Analisis User Experience dan Redesign Antarmuka Website Portal Berita Online dengan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: Cakrawala.co),” *Inform. J. Ilmu Komput.*, vol. 18, no. 1, p. 23, 2022, doi: 10.52958/iftk.v17i4.4154.
- [20] H. Rachmi and S. Nurwahyuni, “Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale,” *Al-khidmah*, vol. 1, no. 2, p. 86, 2018, doi: 10.29406/al-khidmah.v1i2.1155.
- [21] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.
- [22] Suprayogo, Imam, and Tobroni, “Metodelogi Penelitian Agama,” *Metodol. Penelit.*, p. 102, 2014.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Screenshoot ulasan pelanggan



Lampiran 2. Hasil validasi responden

Pertanyaan Jawaban **6** Setelan Poin total: 0

Apakah ada kendala yang pernah dialami selama menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE

6 jawaban

dikarenakan selama pengoperasian dan penerapan, muncul berbagai masalah yang dihadapi pengguna, antara lain respons aplikasi yang lambat dan tidak intuitif, informasi yang tidak jelas, seringnya aplikasi crash sehingga memaksa keluar, serta sering error.

Terjadi error pada aplikasi


respons aplikasi yang lambat

Respons aplikasi nya lambat tidak intuitif

Pada saat pembayaran pajak kendaraan terjadi error

saat menggunakan aplikasi respon lambat

Lampiran 3. Kuesioner Penelitian



PENGUJIAN KUALITAS USABILITY PADA APLIKASI NEWSAKPOLE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Para Pengisi Kuesioner yang saya hormati,
 Perkenalkan nama saya **Anif Rahman Hilmi** Mahasiswa Prodi Teknik Informatika dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
 Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk skripsi yang berjudul "PENGUJIAN KUALITAS USABILITY PADA APLIKASI NEWSAKPOLE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)".
 Sebagai keperluan pengumpulan data saya melakukan penyebaran kuesioner, untuk kepentingan penelitian tersebut saya mohon kesediaan bapak/ibu/saudara/i untuk mengisi kuisisioner ini.
 Kuesioner ini terdiri dari beberapa pertanyaan tentang aplikasi NEWSAKPOLE, adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengguna puas dengan aplikasi

NEWSAKPOLE menggunakan metode SUS. Adapun skala likert sebagai berikut :

Sangat Tidak Setuju (STS)	- Bernilai 1
Tidak Setuju (TS)	- Bernilai 2
Netral (N)	- Bernilai 3
Setuju (S)	- Bernilai 4
Sangat Setuju (SS)	- Bernilai 5

PENGUJIAN KUALITAS USABILITY PADA APLIKASI NEWSAKPOLE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Adapun skala likert sebagai berikut :

Sangat Tidak Setuju (STS)	- Bernilai 1
Tidak Setuju (TS)	- Bernilai 2
Netral (N)	- Bernilai 3
Setuju (S)	- Bernilai 4
Sangat Setuju (SS)	- Bernilai 5

- Saya berpikir akan menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE ini lagi. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju (SS)

- Saya merasa aplikasi NEWSAKPOLE ini rumit untuk digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju (SS)

- Saya merasa aplikasi NEWSAKPOLE ini mudah digunakan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju (SS)

- Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau tenaga ahli dalam menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju (SS)

- Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi NEWSAKPOLE ini berjalan dengan semestinya. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju (SS)

- Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak sesuai pada aplikasi NEWSAKPOLE ini). *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju (SS)

- Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE ini dengan cepat. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju (SS)

- Saya merasa aplikasi NEWSAKPOLE ini membingungkan. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju (SS)

- Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju (SS)

- Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi NEWSAKPOLE ini. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju (SS)

Nama *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

Berapa usia Anda saat ini? *

☐ 17-25 tahun

☐ 26-35 tahun

☐ 36-45 tahun

☐ > 45 tahun

Asal daerah *

☐ Banjarmasin

☐ Purabaya

☐ Banyuwangi

☐ Cileas

☐ Kaban

Lampiran 4. Perhitungan Kuesioner Sebelum Diolah

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	3	5	2	4	2	5	2	4	4
2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3
3	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
4	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
5	3	3	3	2	4	3	5	4	5	1
6	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
7	5	3	4	2	5	2	5	3	5	4
8	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4
9	3	2	4	2	4	3	5	4	5	2
10	5	3	4	3	5	2	3	2	5	2
11	4	2	4	2	3	2	4	2	3	2
12	5	3	5	3	5	2	5	4	4	2
13	4	2	4	2	3	2	4	2	3	2
14	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
15	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
16	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3
17	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
18	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
19	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
20	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3
21	4	2	4	4	3	2	4	3	4	3
22	4	3	4	3	4	2	4	2	5	4
23	4	1	3	2	1	4	3	2	4	2
24	4	2	4	2	3	2	3	2	2	3
25	4	2	4	2	3	2	4	2	3	2
26	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
27	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
28	4	3	4	1	4	3	4	4	4	2
29	4	2	4	2	3	2	4	2	3	2
30	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
31	4	2	4	2	3	2	4	2	3	2
33	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3
34	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3
35	5	1	4	2	5	1	4	3	5	3
36	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
37	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3
38	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
39	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
40	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
41	4	2	1	2	2	3	5	2	4	3
42	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
43	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
44	5	2	4	5	4	3	4	2	5	4
45	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3
46	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3
47	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
48	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
49	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
50	4	2	4	3	4	2	3	4	4	3
51	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
52	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4
53	4	4	4	2	4	2	4	2	3	4
54	4	3	5	4	5	3	5	2	1	4
55	4	2	4	1	3	2	3	4	2	4
56	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
57	4	3	4	4	5	3	4	2	5	3
58	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3
59	5	3	3	2	4	4	3	4	4	4
60	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
61	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
62	5	3	4	2	5	2	5	3	5	4
63	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
64	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
65	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
66	5	1	4	2	5	1	4	3	5	3
67	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4
68	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
69	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
70	5	3	5	3	5	1	5	3	5	5
72	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
73	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
74	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
75	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
76	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
77	3	2	4	2	4	3	5	4	5	2
78	5	2	4	2	5	2	4	2	4	3
79	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
80	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
81	4	2	4	2	3	3	3	2	4	2
82	4	2	4	2	3	1	3	2	1	2
83	4	2	4	2	5	1	5	2	5	2
84	3	2	4	2	4	3	5	4	5	2
85	5	3	5	2	4	2	5	2	4	4
86	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
87	5	3	4	3	5	2	3	2	5	2
88	5	3	5	3	5	2	5	4	4	2
89	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
90	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
91	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
92	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2
93	5	3	5	3	5	1	5	3	5	5
94	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5
95	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2
96	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
97	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
98	5	3	5	3	5	1	5	3	5	5
99	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
100	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2

Lampiran 5. Perhitungan Kuesioner Setelah Diolah

Responden	Q1	Q/2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	x 2.5
1	5	3	5	2	4	2	5	2	4	4	30	75
2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	28	70
3	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2	29	72.5
4	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2	28	70
5	3	3	3	2	4	3	5	4	5	1	27	67.5
6	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2	31	77.5
7	5	3	4	2	5	2	5	3	5	4	30	75
8	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	23	57.5
9	3	2	4	2	4	3	5	4	5	2	28	70
10	5	3	4	3	5	2	3	2	5	2	30	75
11	4	2	4	2	3	2	4	2	3	2	28	70
12	5	3	5	3	5	2	5	4	4	2	30	75
13	4	2	4	2	3	2	4	2	3	2	28	70
14	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65
15	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2	29	72.5
16	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	24	60
17	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2	29	72.5
18	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
19	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2	28	70
20	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	28	70
21	4	2	4	4	3	2	4	3	4	3	25	62.5
23	4	1	3	2	1	4	3	2	4	2	24	60
24	4	2	4	2	3	2	3	2	2	3	25	62.5
25	4	2	4	2	3	2	4	2	3	2	28	70
26	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
27	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5	36	90
28	4	3	4	1	4	3	4	4	4	2	27	67.5
29	4	2	4	2	3	2	4	2	3	2	28	70
30	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
31	4	2	4	2	3	2	4	2	3	2	28	70
32	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	23	57.5
33	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	28	70
34	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	23	57.5
35	5	1	4	2	5	1	4	3	5	3	33	82.5
36	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
37	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	28	70
38	5	2	4	2	5	2	4	2	3	2	31	77.5
39	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2	28	70
40	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
41	4	2	1	2	2	3	5	2	4	3	24	60
42	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
43	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
44	5	2	4	5	4	3	4	2	5	4	26	65
45	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	28	70
46	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	28	70
47	3	3	3	2	4	3	5	4	5	2	26	65
48	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2	28	70
49	5	2	5	3	5	3	5	5	4	5	26	65
50	4	2	4	3	4	2	3	4	4	3	25	62.5
51	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	28	70

Lampiran 6. Jumlah kendaraan di Jawa Tengah

NO	POLRES/TA	MP	BUS	MB	SPD MOTOR	RANSUS	TOTAL	%
1	SEMARANG, KOTA	267.841	2.863	85.995	1.578.522	1.118	1.936.822	9,29
2	CILACAP, KAB	52.601	705	24.243	857.205	363	935.448	4,49
3	KULATEN, KAB	63.244	1.263	24.923	808.023	266	897.681	4,31
4	BANYUMAS, KAB	69.443	1.644	26.980	784.777	335	883.277	4,24
5	PATI, KAB	55.591	1.298	30.439	700.453	266	788.433	3,78
6	BREBES, KAB	28.493	808	15.376	740.570	269	785.529	3,77
7	JEPARA, KAB	41.866	1.152	26.735	683.491	252	753.701	3,62
8	TEGAL, KAB	33.543	508	17.281	690.029	254	741.657	3,56
9	GROBOGAN, KAB	31.579	1.427	17.934	680.394	272	731.807	3,51
10	DEMAK, KAB	31.802	1.092	18.914	633.545	278	695.741	3,29
11	SUKOHARJO, KAB	59.479	795	14.768	592.766	169	667.953	3,20
12	SRAGEN, KAB	45.270	1.056	21.731	594.816	195	663.188	3,18
13	PEMALANG, KAB	29.322	902	13.330	613.725	142	657.486	3,15
14	KENDAL, KAB	32.711	957	15.385	583.961	209	633.293	3,04
15	SURAKARTA, KOTA	79.040	1.337	25.931	524.705	312	631.545	3,03
16	SEMARANG, KAB	52.312	1.911	24.091	546.330	207	624.896	3,00
17	KUDUS, KAB	42.901	1.120	21.728	552.348	254	618.403	2,97
18	KARANGANYAR, KAB	59.117	1.144	18.599	537.090	149	616.178	2,96
19	MAGELANG, KAB	52.389	972	23.019	532.078	615	609.080	2,92
20	BOYOLALI, KAB	43.120	1.586	18.645	537.699	180	601.253	2,88
21	KEBUMEN, KAB	29.077	1.218	16.290	549.170	228	596.049	2,86
22	PEKALONGAN, KAB	25.218	511	9.103	456.214	186	491.334	2,36
23	WONGGIRI, KAB	40.220	1.396	16.129	419.152	195	477.134	2,29
24	PURBALINGGA, KAB	25.336	437	13.069	413.074	142	452.121	2,17
25	BLORA, KAB	22.625	647	11.278	407.903	208	442.783	2,12
26	BANJARNEGARA, KAB	23.189	780	16.625	368.193	207	409.017	1,96
27	BAKANG, KAB	21.486	606	13.615	372.476	297	408.592	1,96
28	PURWOREJO, KAB	25.117	857	9.749	335.781	156	371.510	1,78
29	WONDOSOBO, KAB	23.119	1.042	16.499	297.897	211	338.836	1,63
30	TEMANGGUNG, KAB	30.419	771	17.491	288.757	166	337.631	1,62
31	REMBANG, KAB	16.888	915	10.566	300.764	165	329.406	1,58
32	PEKALONGAN, KOTA	17.771	374	7.134	202.436	118	227.847	1,09
33	TEGAL, KOTA	15.318	600	6.870	187.248	88	210.167	1,01
34	SALATIGA, KOTA	23.553	462	6.672	137.279	117	168.095	0,81
35	MAGELANG, KOTA	17.578	564	5.895	100.452	115	124.580	0,60
36	TRAK DIISI)	9	0	0	13	0	22	0,00
TOTAL		1.528.559	35.500	662.791	18.609.318	8.664	20.848.575	

Lampiran 7. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

		JenisKelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	47	47.0	47.0	47.0
	Perempuan	53	53.0	53.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Lampiran 8. Karakteristik Berdasarkan Usia.

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	> 45 tahun	6	6.0	6.0	6.0
	17-25 tahun	40	40.0	40.0	46.0
	26-35 tahun	36	36.0	36.0	82.0
	36-45 tahun	18	18.0	18.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Lampiran 9. Karakteristik Berdasarkan Asal Daerah

		Asal			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Banjarnegara	26	26.0	26.0	26.0
	Banyumas	20	20.0	20.0	46.0
	Cilacap	25	25.0	25.0	71.0
	Kebumen	14	14.0	14.0	85.0
	Purbalingga	15	15.0	15.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Lampiran 10. Hasil uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.720	10

Lampiran 11. Hasil uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SkorSUS	.151	100	.000	.964	100	.007

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 12. Hasil uji *One-Sample Wilcoxon*

One-Sample Wilcoxon Signed Rank Test Summary

Total N	100
Test Statistic	3282.000
Standard Error	289.933
Standardized Test Statistic	2.611
Asymptotic Sig.(2-sided test)	.009

Lampiran 13. *Descriptive Statistics*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
SkorSUS	100	50.00	90.00	69.9750	6.87639
Valid N (listwise)	100				

Lampiran 144. Surat izin ke NEWSAKPOLE

Nomor : IT Tel9346/AKA-000/DKN-02/X/2023
Lampiran : -



Kepada Yth.
NADI SANTOSO, S.P, MSI
BAPENDA Prov.Jateng
Jl. Pemuda No 1 Semarang Jawa Tengah - Indonesia

Perihal : Permohonan pengambilan data untuk penelitian Tugas Akhir / Skripsi

Dengan hormat,

1. Diberitahukan bahwa untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Institut Teknologi Telkom Purwokerto, mahasiswa program Sarjana diwajibkan melaksanakan Tugas Akhir / Skripsi dalam bentuk penulisan karya ilmiah..
2. Dalam rangka hal tersebut, adapun mahasiswa yang akan mengambil data sebagai berikut :
NIM : 20102295
Nama : Arif Rahman Hilmi
Program Studi : Program Studi Teknik Informatika (S1)
Telepon : 0895413851200
Sedang mengerjakan Tugas Akhir / Skripsi dengan judul "**Analisis usability pada aplikasi NEWSAKPOLE Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale(SUS)**" dan akan melakukan pengambilan dan analisis data di Kantor yang Bapak/Ibu pimpin.
3. Adapun data yang akan diambil adalah **surat izin meneliti aplikasi**
4. Sehubungan dengan hal tersebut, apabila data informasi yang dimaksud bukan merupakan data yang konfidensial, mohon kiranya kepada mahasiswa kami dapat diberikan bantuan seperlunya.
5. Demikian kami sampaikan permohonan ini. Atas kebijaksanaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Purwokerto, 31 Oktober 2023
Dekan Fakultas Informatika

Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom
NIK : 19820008

Lampiran 155. Surat balasan dari pihak NEWSAKPOLE



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENGELOLA PENDAPATAN DAERAH
 Jl. Pemuda No.1 Semarang Kode Pos 50142 Telepon (024) 3515514
 Faksimile (024) 3541673, 3555704 e-mail: bpdp@jatengprov.go.id
 website : <http://www.bapenda.jatengprov.go.id>

Semarang, 1 Desember 2023

Dese : 070/ 22-998
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Pengambilan Data
 Untuk Penelitian Tugas Akhir

Kepada
 Yth. Dekan Fakultas Informatika
 Institut Teknologi Telkom
 di-
 Purwokerto

Menunjuk surat Saudara nomor IT Tel9346/AKA-000/DKN-02/X/2023 tanggal 31 Oktober 2023 hal Permohonan Pengambilan Data untuk Penelitian Tugas Akhir/ Skripsi , bersama ini disampaikan bahwa Badan Pengelola Pendapatan Daerah Provinsi Jawa Tengah pada prinsipnya tidak keberatan untuk menerima Pengambilan Data untuk Penelitian Tugas Akhir di Kantor Bapenda Provinsi Jawa Tengah dan UPPD Kabupaten Banyumas, dengan data Mahasiswa sebagai berikut:

Nama	: Arif Rahman Hilmi
NIM	: 20102295
Program Studi	: Teknik Informatika (SI)
Judul Skripsi	: Analisis usability pada aplikasi NEW SAKPOLE dengan menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS)

Setelah melaksanakan kegiatan tersebut wajib menyerahkan laporan kepada Kepala Badan Pengelola Pendapatan Daerah Provinsi Jawa Tengah sebanyak 1 (satu) eksemplar.

Demikian untuk menjadikan maklum.

Jabatan	Paraf	Tgl
Sekretaris		
Kasubag Umum		

a.n. KEPALA BADAN PENGELOLA PENDAPATAN DAERAH
 PROVINSI JAWA TENGAH
 Sekretaris

Ir. AGUS SURANTA, M.Si
 Pembina Tingkat I
 NIP. 19670421 199203 1 014

Tembusan:

1. Kepala BAPENDA Provinsi Jawa Tengah;
2. Kepala UPPD Kabupaten Banyumas.