
ANALISIS USERINTERFACE PADA APLIKASI YOUTUBE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

SHARAVPIONA JULIANA LUXANA ASA

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widya Mandira Kupang

Artikel Info

Diterima, 20 April 2024
Direvisi, 20 Mei 2024
Dipublish, 30 Juni 2024

Kata Kunci :

Skala Kegunaan Sistem (SUS)
Antarmuka pengguna
Aksesibilitas
Personalisasi

Keywords :

System Usability Scale (SUS)
User interface
Accessibility and
personalization

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis antarmuka pengguna (user interface) pada aplikasi YouTube menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Metode SUS merupakan alat yang efektif untuk mengevaluasi kegunaan suatu sistem dengan mengumpulkan umpan balik pengguna melalui kuesioner yang terdiri dari sepuluh pertanyaan. Dalam studi ini, sebanyak 50 responden yang merupakan pengguna aktif YouTube dilibatkan untuk memberikan penilaian terhadap berbagai aspek antarmuka aplikasi, seperti kemudahan navigasi, konsistensi desain, dan kenyamanan penggunaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi YouTube mendapatkan skor SUS rata-rata sebesar 61,5 yang menunjukkan tingkat kegunaan yang lumayan tinggi. Meskipun demikian, beberapa area perbaikan diidentifikasi, termasuk kebutuhan untuk meningkatkan aksesibilitas dan personalisasi antarmuka. Temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi untuk terus meningkatkan pengalaman pengguna dan memastikan YouTube tetap menjadi platform yang ramah pengguna.

ABSTRACT

This study aims to analyze the user interface of the YouTube application using the System Usability Scale (SUS) method. The SUS method is an effective tool for evaluating the usability of a system by collecting user feedback through a questionnaire consisting of ten questions. In this study, 50 respondents, who are active YouTube users, were involved in assessing various aspects of the application's interface, such as ease of navigation, design consistency, and comfort of use. The analysis results indicate that the YouTube application achieved an average SUS score of 61.5, indicating a fairly high level of usability. However, several areas for improvement were identified, including the need to enhance accessibility and interface personalization. These findings are expected to provide insights for application developers to continuously improve user experience and ensure that YouTube remains a user-friendly platform.

Penulis Korespondensi :

Sharavpiona Juliana Luxana Asa
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Katholik Widya Mandira
vionajuliana129@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komputer kini berkembang dengan sangat cepat. Kemajuan teknologi seiring dengan waktu, meningkatkan keterlibatan manusia dengan komputer. Kini semua orang dapat menikmati berbagai kemudahan berkat teknologi informasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan era digital saat ini, aplikasi mobile telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari kita. YouTube, sebagai salah satu platform video terbesar di dunia, tidak hanya menyediakan konten yang beragam tetapi juga menghadirkan pengalaman pengguna yang unik melalui antarmuka yang terus berkembang.

Antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi YouTube memiliki peran krusial dalam memastikan pengguna dapat menikmati konten dengan nyaman dan efisien. Dari tombol-tombol navigasi hingga desain visualnya, setiap elemen UI dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan, menonton, dan berinteraksi dengan video. Maka dari itu, adanya penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna YouTube dilakukan dengan menggunakan teknik usability testing yaitu metode System Usability Scale (SUS).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang di implementasikan dalam penelitian yang berjudul "Analisis User Experience pada Aplikasi Youtube Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan yang dialami pengguna terhadap aplikasi YouTube serta memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan pada hasil analisis.

2. STATE OF THE ART

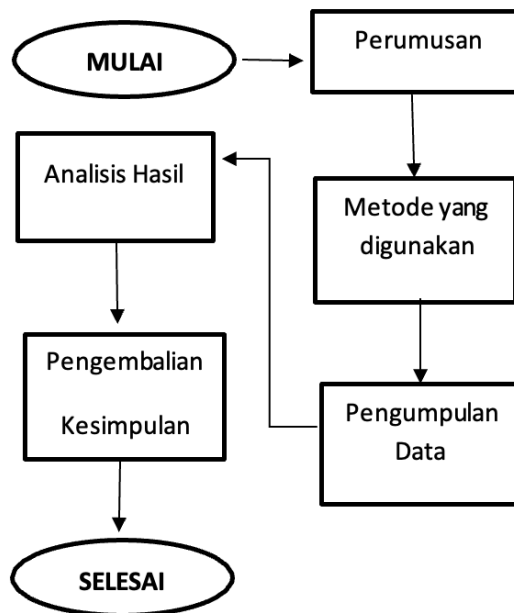
Penelitian Jovanka, Subiyakto (2024) menjelaskan bahwa hasil akhir menunjukkan nilai rata-rata nilai akhir SUS sebesar 87.6 dengan nilai "A" dan label "Bagus sekali". Hal ini diharapkan bisa membuat pengembang aplikasi YouTube agar bisa menjaga kualitas aplikasi ini, seraya terus berinovasi [1].

Penelitian Hasibuan, dkk (2023) menunjukkan pada aplikasi Satu Sehat perlu dilakukan perbaikan terutama pada bagian yang berkaitan dengan kerumitan aplikasi dan ketidaksesuaian pada fitur maupun sistem aplikasi [2]. Dengan metode System Usability Scale (SUS) diperoleh hasil evaluasi usability aplikasi Satu Sehat

mempunyai nilai kebergunaan OK dengan grading D dengan total nilai SUS 64,75. Dari data tersebut maka direkomendasikan menggunakan metode sistem usability scale agar membantu proses evaluasi lebih cepat dan mudah.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan serangkaian proses yang tergambarkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Pada tahap perumusan masalah telah ditetapkan bahwa yang menjadi subjek di dalam penelitian ini adalah orang yang sering menggunakan aplikasi YouTube dengan penggunanya dari kalangan masyarakat umum yang berjumlah 50 orang. Jumlah ini tidak menjadi masalah untuk digunakan pada metode SUS dikarenakan metode ini memang tetap bisa digunakan meskipun dengan jumlah sampel yang sedikit. Ada pun yang menjadi objek penelitian adalah orang yang sering menggunakan aplikasi YouTube untuk melihat sampai jauh mana aspek Usability pada layanan ini dapat memenuhi harapan penggunanya.

2. Metode yang digunakan

A. Metode yang digunakan adalah metode System Usability Scale (SUS) System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu alat pengujian usability yang paling populer. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun

1986 dan dahulu digunakan untuk menguji sistem elektronik kantor. SUS ini menyediakan alat ukur yang bersifat "Quick and Dirty" yang dapat diandalkan, populer, efektif dan murah [3]. Ada beberapa alasan mengapa metode SUS baik untuk digunakan dalam mengukur aspek usability suatu aplikasi, yaitu [4]:

- SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan
- SUS dapat digunakan tanpa kesulitan karena hasilnya berupa angka skor 0-100 dan tersedia template yang hanya perlu digunakan untuk melakukan proses perhitungan.
- SUS menunjukkan valid dan reliable meskipun ukuran sampel terbatas.
- SUS dapat membantu mengevaluasi efektivitas dampak peningkatan sistem dari waktu ke waktu.
- SUS dapat memberi pemilik bisnis jaminan yang mereka butuhkan untuk melakukan investasi tambahan dalam pengalaman pengguna produk atau layanan mereka
- SUS dapat membantu perusahaan yang menjual produk atau menyediakan layanan menentukan apakah suatu sistem perlu di perbarui.

B. Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Metode SUS (System Usability Scale) adalah alat yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan (usability) suatu sistem atau produk. Metode ini pertama kali dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS terdiri dari sepuluh pernyataan yang direspon oleh pengguna dengan skala Likert 5 poin, mulai dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju".

Pertanyaan yang digunakan ditunjukkan pada gambar 2 berikut.

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

Gambar 2. Daftar Pertanyaan Kuisoner SUS

Untuk skor nilai serta keterangan pilihan jawaban dari kuisoner dapat dilihat pada gambar 3.

| No | Skala Likert | Skor Nilai |
|----|---------------------------|------------|
| 1 | Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 |
| 2 | Tidak Setuju (TS) | 2 |
| 3 | Netral | 3 |
| 4 | Setuju (S) | 4 |
| 5 | Sangat Setuju (ST) | 5 |

Gambar 3 Skala Likert

C. Menghitung Skor Nilai Metode SUS

Proses pernghitungan data kemudian dilakukan setelah kuesioner di sebar dan data tanggapan terkumpul. Beberapa aturan-aturan dalam perhitungan skor nilai kuesioner SUS untuk menentukan seberapa baik aplikasi dapat digunakan. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor nilai pada kuesioner SUS [5] :

- Untuk setiap pertanyaan pada urutan ganjil kurangi dengan nilai satu. Contoh pertanyaan 1 memiliki skor 4. Maka kurangi 4 dengan 1 sehingga skor pertanyaan 1 adalah 3
- Untuk setiap pertanyaan pada urutan genap kurangi nilai dari lima. Contoh pertanyaan 2 memiliki skor 1. Maka kurangi 5 dengan 1 sehingga skor pertanyaan 2 adalah 4.
- Tambahkan nilai-nilai dari pertanyaan bernomor genap dan ganjil. Kemudian hasil penjumlahan tersebut dikali dengan 2,5

$$skor\ SUS = ((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10)) \times 2,5$$

Setelah skor dari masing-masing responden telah diketahui langkah selanjutnya yaitu mencari skor rata-rata dengan cara menjumlahkan semua hasil skor dan dibagi dengan jumlah responden menggunakan persamaan berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor SUS

n = Jumlah responden

3. Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan skala Likert digunakan sebagai startegi pengumpulan data dalam penelitian ini. Yang mana kuesioner merupakan suatu metode yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada responden atau memberikan komentar untuk menjangkau responden dalam jumlah yang banyak.

Kuesioner disebar secara online, sehingga tidak membutuhkan kertas (paperless). Google Formulir merupakan alat yang disediakan oleh Google untuk membantu pengguna Google dalam membuat formulir kuesioner di internet. Dari responden yang ada, terdapat 50 responden yang memberikan tanggapan terhadap kuesioner yang diberikan. Jumlah tersebut sudah mencukupi syarat untuk mengukur usability.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah penyebaran kuesioner secara online dan jumlah yang mengisi kuesioner sebanyak 50 responden, maka dilakukan proses perhitungan untuk setiap data kuesioner dari masing-masing responden. Tabel 1 dan Tabel 2 di bawah ini menunjukkan hasil tanggapan responden dan hasil rekapitulasi skor metode SUS.

| R | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 4 | 3 | 2 | 5 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 3 |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 5 | 4 | 2 | 5 | 4 |
| 7 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 8 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 |
| 9 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 3 |
| 0 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 |
| 11 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 |
| 12 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| 13 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 14 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 15 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| 16 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 17 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 18 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 19 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 5 |
| 20 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 21 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 22 | 5 | 1 | 5 | 2 | 5 | 5 | 2 | 1 | 5 | 1 |
| 23 | 3 | 1 | 4 | 2 | 3 | 5 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 24 | 4 | 2 | 5 | 2 | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 1 |
| 25 | 4 | 2 | 5 | 2 | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 1 |
| 26 | 5 | 1 | 5 | 1 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| 27 | 1 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 3 |
| 28 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 29 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 30 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 |
| 31 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 3 |
| 32 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 33 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 |
| 34 | 5 | 1 | 5 | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 5 | 1 |
| 35 | 4 | 2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 4 |
| 36 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 5 | 1 | 1 | 5 | 2 |
| 37 | 5 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 5 |
| 38 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 |
| 39 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| 40 | 5 | 1 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 5 | 5 |
| 41 | 5 | 2 | 5 | 2 | 4 | 5 | 2 | 2 | 5 | 5 |
| 42 | 5 | 2 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 |
| 43 | 3 | 2 | 5 | 2 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 2 |
| 44 | 1 | 2 | 4 | 1 | 4 | 5 | 1 | 5 | 5 | 2 |
| 45 | 4 | 1 | 5 | 1 | 4 | 3 | 3 | 5 | 5 | 2 |
| 46 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 47 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| 48 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 49 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 |
| 50 | 5 | 2 | 5 | 2 | 4 | 5 | 2 | 2 | 4 | 2 |

Gambar 2 skor responden

| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | Jumlah | Jumlah Dikali 2,5 |
|--------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|-------------------|
| Responden 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 27 | 67,5 |
| Responden 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 22 | 55 |
| Responden 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 23 | 57,5 |
| Responden 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 25 | 62,5 |
| Responden 5 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 22 | 55 |
| Responden 6 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 0 | 3 | 3 | 4 | 1 | 30 | 75 |
| Responden 7 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 24 | 60 |
| Responden 8 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 25 | 62,5 |
| Responden 9 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 4 | 4 | 2 | 30 | 75 |
| Responden 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 27 | 67,5 |
| Responden 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 26 | 65 |
| Responden 12 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 24 | 60 |
| Responden 13 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0 | 4 | 28 | 70 |
| Responden 14 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 19 | 47,5 |
| Responden 15 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 28 | 70 |
| Responden 16 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 4 | 0 | 3 | 0 | 20 | 50 |
| Responden 17 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 21 | 52,5 |
| Responden 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 28 | 70 |
| Responden 19 | 0 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 1 | 0 | 18 | 45 |
| Responden 20 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 23 | 57,5 |
| Responden 21 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 19 | 47,5 |
| Responden 22 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 0 | 1 | 4 | 4 | 4 | 32 | 80 |
| Responden 23 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 0 | 2 | 3 | 2 | 2 | 23 | 57,5 |
| Responden 24 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 0 | 1 | 1 | 4 | 4 | 27 | 67,5 |
| Responden 25 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 0 | 1 | 1 | 4 | 4 | 27 | 67,5 |
| Responden 26 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 28 | 70 |
| Responden 27 | 0 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 22 | 55 |
| Responden 28 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 | 50 |
| Responden 29 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 23 | 57,5 |
| Responden 30 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 4 | 4 | 4 | 32 | 80 |
| Responden 31 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 25 | 62,5 |
| Responden 32 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 22 | 55 |
| Responden 33 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | 24 | 60 |
| Responden 34 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 0 | 4 | 4 | 4 | 32 | 80 |
| Responden 35 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 0 | 0 | 4 | 4 | 1 | 24 | 60 |
| Responden 36 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 0 | 0 | 4 | 4 | 3 | 27 | 67,5 |
| Responden 37 | 4 | 4 | 4 | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 20 | 50 |
| Responden 38 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 24 | 60 |
| Responden 39 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 0 | 2 | 3 | 2 | 1 | 21 | 52,5 |
| Responden 40 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 0 | 26 | 65 |
| Responden 41 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 0 | 1 | 3 | 4 | 0 | 25 | 62,5 |
| Responden 42 | 4 | 3 | 4 | 0 | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 0 | 23 | 57,5 |
| Responden 43 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 0 | 1 | 0 | 4 | 3 | 24 | 60 |
| Responden 44 | 0 | 3 | 3 | 4 | 3 | 0 | 0 | 0 | 4 | 3 | 20 | 50 |
| Responden 45 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 0 | 4 | 3 | 29 | 72,5 |
| Responden 46 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 23 | 57,5 |
| Responden 47 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 23 | 57,5 |
| Responden 48 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 | 50 |
| Responden 49 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 0 | 4 | 0 | 21 | 52,5 |
| Responden 50 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 0 | 1 | 3 | 3 | 3 | 27 | 67,5 |
| | | | | | | | | | | | 1223 | 3057,5 |
| | | | | | | | | | | | | 61,15 |

Gambar 3 hasil rekapitulasi aplikasi Youtube

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner SUS, diperoleh skor SUS rata-rata aplikasi YouTube adalah 61,5. Skor ini berada pada kategori "kurang baik" menurut kriteria SUS.

Hal ini menunjukan bahwa aplikasi youTube masih belum dapat diterima oleh pengguna sebagai aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam memberikan kemudahan dan pengalaman yang menyenangkan.

5. SIMPULAN

Pengujian usabilitas menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor 61,15 . Dari hasil uji usabilitas ini, dapat disimpulkan bahwa layanan aplikasi YouTube masih dinilai kurang efektif, efisien, dan memuaskan pengguna. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi lebih lanjut terhadap layanan ini.

Selain itu, penelitian lebih lanjut juga perlu dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya skor usabilitas yang diperoleh. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan masalah spesifik yang menyebabkan skor SUS rendah dan untuk mengembangkan aplikasi yang dapat meningkatkan pelayanan kepada pengguna. Dengan demikian, diharapkan penerimaan pengguna terhadap aplikasi YouTube dapat meningkat. Hasil pengujian ini juga menyatakan bahwa layanan aplikasi YouTube, sebagai sarana media informasi online, masih belum usable, yang berpotensi menyebabkan penurunan minat pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurrahman Abdurrahman, Maria Ulfa. 2021. Analisis Usability Sistem Komputerisasi Haji Terpadu Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika. Vol. 2 No. 3(2021)
- [2] Ardhana Valian Yoga Pudya. 2022. Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS). RESOLUSI : Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi. Vol 3, No.1, September 2022
- [3] Costa Vicky J.S, Nelci D. Rumlaklak, Tiwuk Widiastuti. 2024. Rancang Bangun Sistem Informasi Evaluasi Kegunaan Aplikasi Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). JPATI, Vol. 1, No. 1, Maret 2024
- [4] Hasibuan Raihan Iqbal Pasya, Rizki Delaga Prasetya, Muhammad Fajar Ahadi, Nirmaya Dwi Utami. 2023. Evaluasi Usability Aplikasi Satu Sehat Dengan Metode System Usability Scale. Jurnal Teknik Inforatika dan Sistem Informasi. Vol. 9 No. 2 (2023): September 2023.
- [5] Illahi Asep Wahyu, Nana Suarna, Ade Irma Purnamasari, Nining Rahaningsih. 2022. Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis

- Web Dengan Pengujian System Usability Scale Untuk Meningkatkan Pelayanan Pada Masyarakat. *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*. Vol. 2, No. 2-Oktober2022, Hal. 107-115
- [6] Jovanka, A'ang Subiyakto. 2024. Evaluasi Usability Aplikasi YouTube Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Perangkat Lunak*. Volume 6. No. 2 Juni 2024 : 264 – 274
- [7] Kurniawan Edi , Nofriadi , Andri Nata.2022. Penerapan System Usability Scale (SUS) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi di STMIK Royal. *Journal of Science and Social Research*. Feb 2022, V (1): 43 – 49
- [8] Putra I Nyoman Tri Anindia,I Gede Iwan Sudipa,Ni Made Sri Dadi Sukerthi,Ni Putu Yuniawati. 2023. Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Digital Transformation Technology (Digitech)*. Volume 3, Number 1, Maret 2023
- [9] Saputra Ade.2019. Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Teknologi Informasi dan Media*. Vol. 1, No. 3, November 2019.
- [10] Wahyuni Aprilia Intan, Evi Yulianingsih. 2022. Evaluasi Usability Academic Managements System Poltekkes Kemenkes Palembang Menggunakan Metode SUS. *International Journal of Demons*. Volume 4, Issue 2, June 2022
- [11] Wulandar Nur Azhari I, Saifu Rohman, Nulngafan, Hermawan.2022. Analisis Usability Aplikasi RSI Wonoboso Menggunakan Metode SUS (System Usability Scalle). *Storage –Jurnal IlmiahTeknik dan Ilmu Komputer*, Vol. 1No. 3, Agustus 2022.
- [12] Kesuma Dorie P. 2021. Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* Vol. 8, No. 3, September 2021, Hal. 1615-1626
- [13] Binus University. (2022, February 7). Mengenal System Usability Scale. Retrieved 5 May 2023, from <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- [14] Susilo, E. (2019, April 7). Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability. Retrieved 5 May 2023, from <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- [15] Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ (Vol. 8). Retrieved from <http://jurnal.mdp.ac.id>