



Evaluasi *Usability* Aplikasi Banyuwangi Tourism Menggunakan Metode *System Usability Scale*

Akmad Arif Wicaksono Sandi¹
Irfansyah²

Institut Teknologi Bandung
arifwicaksonosandi@gmail.com

ABSTRAK Beberapa tahun terakhir Kabupaten Banyuwangi muncul sebagai salah satu wilayah dengan perkembangan pariwisata yang pesat di Jawa Timur. Kunci keberhasilan perkembangan wisata di Banyuwangi ini tidak terlepas dari inovasi pemerintah setempat dalam mengelola sektor pariwisatanya. Salah satunya adalah inovasi di bidang digital dengan memanfaatkan teknologi digital berupa aplikasi wisata yang diberi nama Banyuwangi Tourism. Dalam mengembangkan suatu aplikasi perlu adanya evaluasi secara berkala untuk membuat aplikasi selalu sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu evaluasi yang dapat dilakukan adalah evaluasi *usability*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *usability* dari aplikasi Banyuwangi Tourism. Evaluasi *usability* dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Data yang diperoleh berupa tanggapan 30 responden yang menghasilkan skor rata rata SUS sebesar 62. Skor ini menunjukkan bahwa aplikasi Banyuwangi Tourism dapat diterima oleh pengguna berdasarkan aspek *usability*-nya. Namun peningkatan kualitas aplikasi tetap dibutuhkan, karena skor *usability* juga menunjukkan bahwa kualitas aplikasi masih berada di grade D. Hal ini berarti kualitas *usability* aplikasi cukup baik namun masih diperlukan beberapa perbaikan. Evaluasi untuk meningkatkan kualitas aplikasi dapat dimulai dengan perbaikan aspek *error* dan *satisfaction* pada *usability* aplikasi Banyuwangi Tourism.

Diterima:
2022-11-01
Direvisi:
2022-12-26
Disetujui:
2023-05-02

Kata Kunci *Usability*, Desain, Aplikasi, Pariwisata, Banyuwangi.

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

***USABILITY EVALUATION OF THE BANYUWANGI TOURISM
APPLICATION USING SYSTEM USABILITY SCALE METHOD***

ABSTRACT. *In recent years, Banyuwangi Regency has emerged as one of the areas with rapid tourism development in East Java. The key to the success of tourism development in Banyuwangi cannot be separated from the local government's innovation in managing tourism. One of them is innovation in the digital field by using digital technology in the form of a tourism application called Banyuwangi Tourism. In developing an application, it is necessary to periodically evaluate it to make the application always by user needs. One of the evaluations that can be done in usability evaluation. This article aims to evaluate the usability of the Banyuwangi Tourism application. Usability evaluation is carried out using the System Usability Scale (SUS) method. The data collection instrument used was a questionnaire. The data was obtained in the form of responses from 30 respondents which resulted in an average SUS score of 62. This score indicates that users can accept the Banyuwangi Tourism application based on its usability aspect. However, improving the quality of the application is still needed, because the usability score also shows that the quality of the application is still at grade D. This means that the usability quality of the application is quite good but some improvements are still needed. Evaluation to improve the quality of the application can be started by improving the error and satisfaction aspects of the Banyuwangi Tourism application.*

Keywords : Usability, Design, Application, Tourism, Banyuwangi

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

PENDAHULUAN

Beberapa tahun terakhir Kabupaten Banyuwangi muncul sebagai salah satu wilayah dengan perkembangan pariwisata yang pesat di Jawa Timur. Hal ini dapat dilihat dari berbagai penghargaan yang didapat Banyuwangi. Salah satunya adalah gelar Kabupaten Terinovatif dalam kompetisi Innovative Government Award (IGA) 2019 oleh Kementerian Dalam Negeri dan Kegiatan Banyuwangi Festival termasuk dalam Top 45 Kompetisi Inovasi Pelayanan Publik 2019 dari Kemenpan RB (Dirjen Perimbangan Keuangan, 2021). Berkembangnya pariwisata Banyuwangi juga mendorong pertumbuhan ekonomi. Produk domestik regional bruto Banyuwangi meningkat dari 32,46 triliun pada 2010 menjadi 83,60 triliun pada 2019. Hal ini berdampak pada penurunan tingkat kemiskinan di Banyuwangi. Pada 2010 angka kemiskinan di banyuwangi mencapai 20,09% dan menurun menjadi 7,52% saja pada 2019 (Dirjen Perimbangan Keuangan, 2021)

Kunci keberhasilan perkembangan wisata di Banyuwangi ini tidak terlepas dari inovasi pemerintah setempat dalam mengelola pariwisatanya. Salah satunya adalah inovasi di bidang digital dalam pemanfaatan teknologi digital berupa aplikasi untuk memasarkan sektor pariwisata di Banyuwangi. Bentuk digitalisasi melalui pengembangan aplikasi Banyuwangi Tourism, sebuah aplikasi yang bisa menjawab kebutuhan wisatawan yang datang ke Banyuwangi. Aplikasi ini berisi informasi destinasi wisata, Festival, tamu/kunjungan kerja, kuliner, dll sehingga mempermudah wisatawan dalam berkunjung ke Banyuwangi.

Aplikasi merupakan media digital yang dinamis, dalam mengembangkannya perlu adanya evaluasi secara berkala untuk membuat aplikasi selalu *up to date*. Selain penting untuk meningkatkan keamanan data, evaluasi secara berkala juga diperlukan untuk meningkatkan performa aspek kegunaan atau *usability* dari aplikasi. Tujuannya agar aplikasi selalu memberikan kenyamanan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Usability biasa digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem atau peralatan. Menurut International Organization for Standardization – ISO 9241-11:1998 disebutkan bahwa *usability* adalah tingkat kegunaan suatu produk yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang ditentukan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan. Salah satu metode yang digunakan untuk menganalisis tingkat kegunaan atau *usability* aplikasi adalah dengan metode uji *System Usability Scale (SUS)*(Ajie Wibowo

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

Soejono dkk., 2018). *System Usability Scale (SUS)* adalah salah satu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang “*quick and dirty*” yang dapat diandalkan. Metode uji ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 (Thomas N, 2015) yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi berbagai jenis produk atau layanan, termasuk *hardware*, *software*, *website*, hingga aplikasi.

Penelitian mengenai *usability* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* telah banyak dilakukan sebelumnya. Salah satunya oleh Ade saputra melalui penelitian yang berjudul Penerapan *Usability* pada Aplikasi PENTAS dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale (SUS)*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat *usability* aplikasi pentas sebagai aplikasi yang digunakan untuk melaksanakan ujian penilaian di SMKN 5 Kota Tangerang. Analisis *usability* pada aplikasi ini dibutuhkan karena aplikasi PENTAS menjadi media yang regular digunakan untuk melaksanakan ujian penilaian di SMAN 5 Kota Tangerang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara aspek *usability* aplikasi pentas belum dapat diterima dan tidak disarankan penggunaannya (Saputra, 2019). Selanjutnya, ada penelitian yang dilakukan oleh Ajie Wibowo Soejono. Bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan website UNRIYO. Evaluasi diperlukan karena dari sejak dari tahap perancangan, pembuatan, hingga implementasi belum ada upaya untuk mengevaluasi website ini khususnya evaluasi dalam aspek *usability*. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa tingkat *usability* Website UNRIYO masih rendah dan belum dapat diterima oleh pengguna (Ajie Wibowo Soejono dkk., 2018).

Hasil dari dua penelitian tersebut diketahui bahwa keduanya menggunakan objek yang berbeda dengan pendekatan metode yang sama. Dengan demikian urgensi dan hubungan hasil kajian penelitian sebelumnya dapat dijadikan pedoman sekaligus bahan perbandingan bagi penelitian ini.

Tujuan dari penelitian ini sendiri untuk mengevaluasi tingkat *usability* dari aplikasi Banyuwangi Tourism. Evaluasi tingkat *usability* menggunakan metode uji *system usability scale*. Luaran dari evaluasi berupa umpan balik untuk *update* atau pengembangan aplikasi selanjutnya. Harapan dengan adanya umpan balik dari hasil evaluasi *usability* dapat memberikan panduan mengenai aspek-aspek yang perlu menjadi fokus perbaikan pada aplikasi Banyuwangi Tourism.

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto, (2006), Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya.

Intrumen pengumpulan data menggunakan metode observasi dan kuesioner. Observasi penggunaan aplikasi Banyuwangi Tourism ditujukan untuk mengetahui alur aplikasi dan fitur-fitur yang disediakan. Sedangkan kuesioner digunakan untuk pengumpulan data *usability* yang akan diuji menggunakan metode uji *System Usability Scale* (SUS). Hasil observasi dan pengujian SUS bertujuan untuk mengetahui tingkat *usability* aplikasi Banyuwangi Tourism yang selanjutnya dijadikan sebagai saran evaluasi bagi perbaikan aplikasi Banyuwangi Tourism.

Penentuan responden kuesioner dipilih dengan metode *random sampling*. Menurut Sugiyono (2013) teknik *simple random sampling* adalah teknik yang sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa melihat dan memperhatikan kesamaan atau strata yang ada dalam populasi.

Mengenai usability sendiri merupakan tingkatan kemampuan sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna secara mudah dan tujuan penggunaannya tercapai. Intinya sebuah aplikasi disebut memiliki *usability* yang baik jika aplikasi tersebut mudah digunakan dan fungsi atau tujuan penggunaannya sesuai dengan yang diinginkan (Edi Susilo, 2019). Dalam melakukan *usability testing* perlu mencakup lima aspek (Jacob Nielsen, 2012) yaitu:

1. *Learnability*

Secara sederhana sistem harus mudah dipelajari sehingga pemakai dapat secepatnya mulai menyelesaikan pekerjaan dengan menggunakan sistem.

2. *Efficiency*

Sistem hendaknya efisien penggunaannya, sehingga pemakai yang telah mempelajari sistem dapat mencapai tingkat produktivitas yang tinggi.

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

3. *Memorability*

Suatu sistem harus mudah diingat sehingga setelah meninggalkan sistem untuk beberapa waktu pemakai yang telah biasa menggunakannya tetap dapat menggunakannya tanpa harus mempelajari dari awal.

4. *Errors*

Sistem seharusnya memiliki kesalahan yang rendah sehingga pemakai akan sedikit melakukan kesalahan ketika menggunakan sistem dan apabila pemakai melakukan kesalahan maka dapat memperbaikinya dengan mudah.

5. *Satisfaction*

Sistem nyaman untuk digunakan sehingga memberikan kepuasan bagi pemakainya.

Adapun mengenai metode uji *System Usability Scale* (SUS) merupakan salah satu metode pengujian *usability* yang paling populer. Metode SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Metode SUS berisi 10 instrumen pernyataan seperti pada tabel 1 berikut ini (Zahra Sarfina, 2016).

Tabel 1. Instrumen pernyataan *System Usability Scale* (SUS)

No.	Pernyataan	Skor
1	Saya pikir saya ingin menggunakan aplikasi ini	1-5
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini tidak dibuat serumit ini	1-5
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan	1-5
4	Saya pikir saya perlu bantuan orang teknis dalam menggunakan sistem ini	1-5
5	Saya menemukan berbagai fungsi diaplikasi ini terintegrasi dengan baik	1-5
6	Saya pikir terlalu banyak ketidak konsistenan dalam sistem ini	1-5
7	Saya akan membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar dengan mudah dalam mempelajari aplikasi ini	1-5
8	Saya menemukan aplikasi ini sangat tidak praktis	1-5
9	Saya merasa sangat percaya diri dalam menggunakan aplikasi ini	1-5
10	Saya perlu banyak belajar sebelum menggunakan aplikasi ini	1-5

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

Dari instrumen pernyataan pada tabel 1, responden diberikan pilihan skala 1-5 untuk dijawab berdasarkan pada setuju atau tidaknya responden dengan setiap pernyataan terhadap aplikasi atau fitur yang diuji. Setiap pilihan skala memiliki skornya masing-masing. Pilihan skala dan skor dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini (Hadi Alathas, 2018).

Tabel 2. Pilihan skala dan skor

No	1	2	3	4	5
Skala	Sangat Tidak Setuju	Tidak setuju	Ragu Ragu	Setuju	Sangat Setuju
Skor	1	2	3	4	5

Setelah data-data kuesioner yang diberikan kepada responden terkumpul, selanjutnya akan dilakukan konversi jawaban responden dengan cara berikut (Saputra, 2019)

- a) Pernyataan ganjil, yaitu: 1,3,5,7, dan 9 skor yang diberikan oleh responden dikurangi dengan 1
Skor SUS ganjil = $\sum Px - 1$
dengan Px adalah jumlah pernyataan ganjil.
- b) Pernyataan genap, yaitu 2, 4, 6, 8, dan 10 skor yang diberikan oleh responden digunakan untuk mengurangi 5
Skor SUS genap = $\sum 5 - Pn$
dengan Pn adalah jumlah pernyataan genap.
- c) Hasil dari konversi tersebut selanjutnya dijumlahkan untuk setiap responden kemudian dikalikan dengan 2,5 agar mendapatkan rentang nilai antara 0 – 100.
(\sum skor ganjil + \sum skor genap) x 2,5
- d) Setelah skor dari masing-masing responden telah diketahui, selanjutnya adalah mencari skor rata-rata dengan cara menjumlahkan semua hasil skor dan dibagi dengan jumlah responden yang ada. Perhitungan ini dapat dilihat dengan rumus sebagai berikut:

$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$	\bar{x} = Skor Rata-Rata $\sum x$ = Jumlah skor SUS n = Jumlah Responden
------------------------------	--

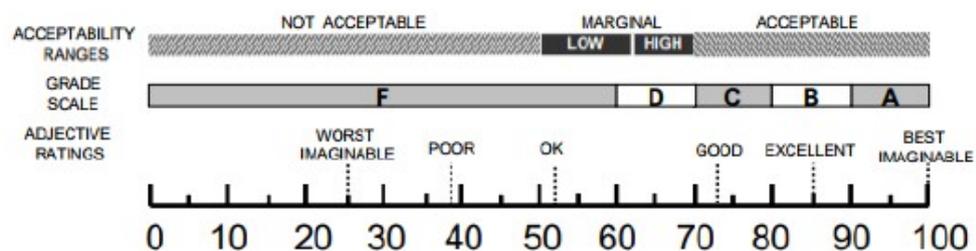
Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

Dari hasil tersebut akan diperoleh suatu nilai rata-rata dari seluruh penilaian skor responden.

Penentuan hasil penilaian menggunakan dua cara (Saputra, 2019). Cara yang pertama dilihat dari sisi tingkat penerimaan pengguna, *grade scale*, dan *adjektif rating*. Pada tingkat penerimaan pengguna terdapat tiga kategori yaitu *not acceptable*, *marginal* dan *acceptable*. Sedangkan dari sisi tingkat *grade scale*, terdapat enam skala yaitu A, B, C, D, E dan F. Serta *adjektive rating* terdiri dari *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent* dan *best imaginable*. Cara yang kedua dilihat dari sisi *SUS score percentile range* yang memiliki grade penilaian yang terdiri atas A, B, C, D dan E. Hasil penilaian *SUS score percentile rank* dilakukan secara umum berdasarkan hasil perhitungan penilaian pengguna. Kedua cara ini dapat dilihat pada tabel 3 dan gambar 1 berikut ini.

Tabel 3. *SUS score percentile rank*

Grade	Keterangan
A	Skor $\geq 80,3$
B	Skor ≥ 74 dan $<80,3$
C	Skor ≥ 68 dan <74
D	Skor ≥ 51 dan <68
E	Skor lebih <51



Gambar 1. Penilaian penerimaan pengguna, *grade scale*, dan *adjektive rating*

(Sumber : Edususiilo.com)

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

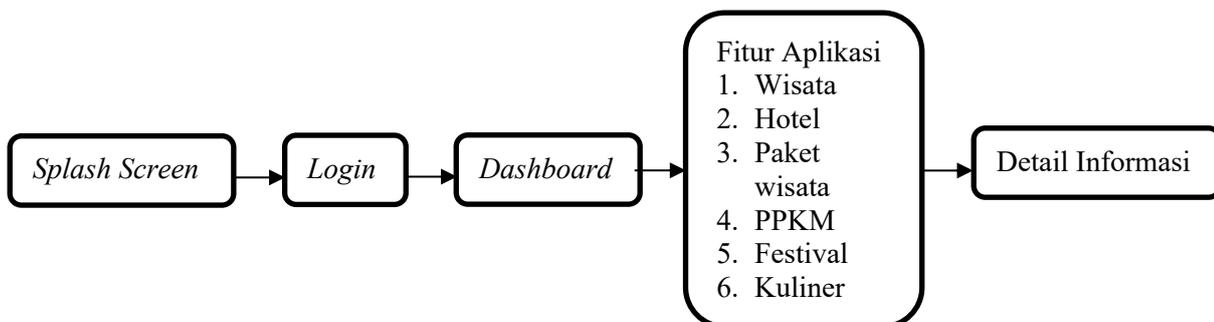
PEMBAHASAN

a) Alur dan Fitur Aplikasi Banyuwangi Tourism

Dari hasil observasi diketahui bahwa aplikasi Banyuwangi Tourism berfungsi sebagai sumber informasi dan promosi pariwisata di Banyuwangi. Fungsi ini diimplementasikan melalui fitur-fitur pada aplikasi. Fitur yang disediakan antara lain, informasi wisata, informasi hotel, paket wisata, informasi festival, informasi kuliner, artikel dan promosi produk kuliner dan *merchandise*.

Fitur dalam aplikasi berjalan dengan alur yang relatif sederhana. *User* diwajibkan untuk *login* terlebih dahulu dengan akun “Google” untuk dapat menggunakan aplikasi ini. Kemudian *user* diarahkan ke halaman *dashboard*. Setelah itu *user* dapat memilih fitur informasi yang dibutuhkan mulai dari informasi wisata, hotel, kuliner, hingga informasi *merchandise* khas Banyuwangi.

Bagan 1. Alur aplikasi Banyuwangi Tourism.

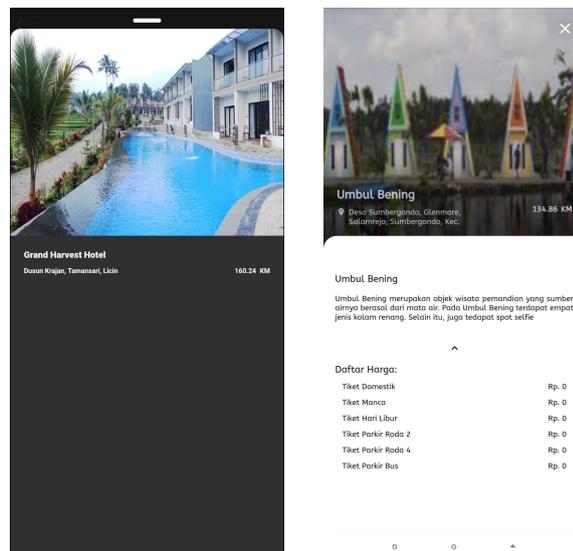


Kendati alur aplikasi berjalan relatif sederhana namun terdapat beberapa fitur yang belum berfungsi secara optimal. Diantaranya pada fitur informasi kuliner dan fitur informasi hotel. Pada fitur informasi kuliner, hingga artikel ini ditulis, fitur tersebut belum dapat diakses. Terdapat keterangan bahwa fitur ini masih dalam tahap perbaikan dan akan segera tersedia. Sedangkan pada fitur informasi hotel, informasi yang disediakan sangat minim. Hanya terdapat 1 foto pada setiap halaman dan informasi yang tersedia juga hanya mencantumkan nama, alamat, serta jarak hotel dari lokasi *user*. Minimnya informasi juga terdapat pada fitur informasi wisata. Tidak terdapat informasi harga dan fasilitas yang jelas pada setiap destinasi wisata yang ada pada fitur tersebut. Berikut tampilan dari halaman fitur kuliner, hotel dan wisata

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism Menggunakan Metode *System Usability Scale* Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²



Gambar 2. Tampilan halaman fitur kuliner yang tidak dapat diakses.
(Sumber : Aplikasi Banyuwangi Tourism)



Gambar 3. Tampilan informasi pada fitur hotel dan fitur wisata.
(Sumber : Aplikasi Banyuwangi Tourism)

b) *Usability* aplikasi Banyuwangi Tourism

Dari proses *usability* testing didapatkan 30 orang responden yang dipilih secara acak. Rentang usia responden antara 20-29 tahun. Latar belakang responden terdiri dari mahasiswa, guru, pekerja swasta, dan pengusaha. Dalam menjawab kuesioner, responden

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

diberikan kesempatan untuk menggunakan terlebih dahulu aplikasi Banyuwangi Tourism kemudian menjawab 10 instrumen pernyataan SUS yang diajukan. Tabel 4 berikut ini menampilkan hasil tanggapan dari responden.

Tabel 4. Hasil jawaban responden kuesioner SUS.

Pernyataan ke	Jawaban Pernyataan				
	Sangat tidak setuju	Tidak Setuju	Ragu-Ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	0	4	4	20	2
2	1	17	8	4	0
3	1	2	6	22	3
4	0	18	3	8	1
5	0	1	5	22	2
6	0	9	12	9	0
7	0	2	7	20	1
8	2	19	5	4	0
9	0	4	3	21	2
10	0	5	7	17	1

Dalam menganalisis *usability* aplikasi Banyuwangi Tourism, data tanggapan responden yang sudah diperoleh dari kuesioner SUS kemudian dihitung menggunakan persamaan (a), (b), (c) seperti yang sudah dijelaskan pada metode penelitian. Dari hasil perhitungan tersebut diketahui hasil skor rata-rata SUS dari aplikasi Banyuwangi Tourism dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil perhitungan menggunakan SUS.

No	R	Skor Pernyataan										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	R1	3	3	4	1	3	3	3	1	3	1	25	63
2	R2	3	2	3	3	3	2	1	3	1	1	22	55
3	R3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	27	68

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

4	R4	3	3	3	2	3	1	2	1	3	2	23	58
5	R5	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
6	R6	2	2	3	3	2	1	2	3	1	2	21	53
7	R7	1	3	0	3	4	2	3	3	3	3	25	63
8	R8	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	27	68
9	R9	3	3	3	4	3	1	2	2	3	3	27	68
10	R10	3	3	3	3	3	1	2	3	2	1	24	60
11	R11	3	2	2	2	2	2	3	3	1	3	23	58
12	R12	2	2	3	1	3	2	2	3	3	1	22	55
13	R13	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	28	70
14	R14	3	1	3	1	4	3	3	3	4	2	27	68
15	R15	3	2	3	1	3	1	3	3	3	1	23	58
16	R16	3	3	3	3	2	2	3	3	2	1	25	63
17	R17	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	70
18	R18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
19	R19	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	27	68
20	R20	1	2	3	1	3	2	3	1	3	1	20	50
21	R21	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	35	88
22	R22	4	4	4	1	3	3	3	4	3	0	29	73
23	R23	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	28	70
24	R24	1	1	1	3	3	3	2	2	1	2	19	48
25	R25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
26	R26	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	27	68
27	R27	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	24	60
28	R28	3	3	2	3	2	1	2	3	3	1	23	58
29	R29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
30	R30	3	2	3	3	3	2	3	2	3	1	25	63
Nilai rata rata SUS													62

Keterangan dari tabel 5 diatas, Q_n adalah pernyataan ke-n dan R_n adalah responden ke-n. Jumlah skor SUS dari setiap responden didapatkan dari total skor pernyataan ganjil ditambah skor pernyataan genap. Sedangkan untuk nilai, didapat dari skor SUS setiap responden dikali 2,5 untuk mendapatkan skala nilai 0-100.

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

Berdasarkan tanggapan pada tabel 5, diperoleh skor rata-rata SUS dari aplikasi Banyuwangi Tourism adalah 62. Secara *Acceptability*, *Grade scale*, dan *adjective rating* sesuai dengan panduan pada gambar 1, maka diperoleh hasil sebagai berikut. Dari segi *Acceptability* Aplikasi Banyuwangi masuk dalam kategori *high*, dengan status *Marginal*. *Grade Scale* aplikasi ini berada pada posisi *grade D* dan pada *Adjective Rating* berada pada kategori *OK*. Adapun penilaian menggunakan *Percentile rank*, skor rata-rata berada pada *grade D* dengan skor 62 terletak di antara skor ≥ 51 dan <68 .

Hasil uji menggunakan metode SUS menunjukkan bahwa aplikasi Banyuwangi Tourism layak dan mudah untuk digunakan. Alur yang sederhana membuat pengguna relatif tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini. Namun peningkatan kualitas aplikasi tetap diperlukan. Hal ini dikarenakan *grade scale* dan *percentil rank* dari aplikasi Banyuwangi Tourism masih berada di *grade D* yang berarti secara *usability* kualitas aplikasi cukup baik namun masih membutuhkan beberapa perbaikan.

Berdasarkan observasi dan hasil uji SUS, peningkatan kualitas aplikasi dapat dimulai dengan penyempurnaan *usability* pada aspek *errors* dan *satisfaction*. Aspek *error* dapat meliputi perbaikan pada fitur yang belum bisa diakses seperti pada fitur informasi kuliner. Sedangkan perbaikan aspek *satisfaction* atau kepuasan pengguna dapat melalui penambahan detail informasi pada setiap fitur yang tersedia pada aplikasi Banyuwangi Tourism.

KESIMPULAN

Dalam mengembangkan aplikasi Banyuwangi Tourism diperlukan evaluasi secara berkala agar aplikasi selalu sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu evaluasi yang dapat dilakukan yaitu evaluasi pada tingkat kegunaan atau *usability* aplikasi. Berdasarkan hasil observasi dan pengujian *usability* menggunakan metode SUS terhadap aplikasi Banyuwangi Tourism didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi ini sudah dapat diterima oleh pengguna berdasarkan tingkat *usability*nya. Alur yang sederhana membuat pengguna relatif tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini. Kendati demikian perbaikan kedepannya pada aplikasi Banyuwangi Tourism tetap diperlukan. Hal ini berkaitan dengan penyempurnaan aspek *usability* aplikasi. khususnya pada aspek *error* pada fitur informasi kuliner dan aspek *satisfaction* pada penyediaan detail informasi.

Evaluasi *Usability* Aplikasi Wisata Banyuwangi Tourism
Menggunakan Metode *System Usability Scale*
Akmad Arif Wicaksono Sandi¹, Irfansyah²

REFERENSI

- Ajie Wibowo Soejono, Arief Setyanto, & Amir Fatah Sofyan. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Jurnal Teknologi Informasi*, 13, 29–37.
- Direktorat Jenderal Perimbangan Keuangan. (2021). Laporan Perkembangan Ekonomi dan Fiskal Daerah.
- Edi Susilo. (2019). Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>.
- Hadi Alathas. (2018). Bagaimana Mengukur Kebergunaan Produk dengan System Usability Scale (SUS) Score. <https://medium.com/kelasux/bagaimana-mengukur-kebergunaan-produk-dengan-system-usability-scale-sus-score-2d6843ca780a>
- Jacob Nielsen. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Nngroup.Com. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Thomas N. (2015). How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website. <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>
- Zahra Sarfina. (2016). Indonesian Adaptation of The System Usability Scale (SUS). *International Conference on Advanced Computer Science and Information System*, 145–148.