

Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Evaluasi Website Layanan Penyedia Subtitle (Studi Kasus: Subscene)

Zidni Elma

Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta,
Indonesia

zidnelma@gmail.com

Diterima 20 Juli 2019

Disetujui 20 Desember 2019

Abstract—*Subscene.com is one of the most popular subtitle provider website among other subtitle provider websites. This website provides various language subtitles for a movie or television series which is accessible for free on the internet. A website or application will surely be visited by many people with different backgrounds so that a website or application should be designed precisely to provide convenience for the user in accessing a website or applications. This research was conducted to find out how effective and efficient website. Websites need to be evaluated to find out the level of ease, comfort, and satisfaction of users in accessing the website, and to know the extent to which the level of usability of the website. Results of this research to find out the level of usability that exists on the website subscene.com using the methods of usability testing, i.e. the System Usability Scale which has 10 statements as a means of testing and does not require a number of a lot of samples, as well as the results of the assessment of the System Usability Scale will provide input for the development of the website in the future to be better.*

Keywords—*usability testing, subscene.com, System Usability Scale, website.*

I. PENDAHULUAN

Film dan serial televisi telah menjadi hiburan utama bagi sebagian masyarakat. Tak hanya film dan serial televisi dari dalam negeri saja yang diminati, namun film dan serial televisi dari luar negeri pun digandrungi oleh masyarakat dari berbagai kalangan usia. Salah satu halangan dalam menikmati film dan serial televisi dari luar negeri yaitu perbedaan bahasa yang sulit dimengerti oleh para pecinta film dan serial televisi. Namun saat ini hal tersebut bukan menjadi suatu hal yang besar dengan adanya website penyedia subtitle berbagai bahasa, salah satunya website subscene.com.

Website subscene.com merupakan salah satu website penyedia subtitle paling populer diantara website penyedia subtitle lainnya. Website ini menyediakan subtitle dengan berbagai bahasa untuk film maupun serial televisi yang dapat diakses secara

gratis di internet oleh seluruh masyarakat. Aktivitas user harus didukung secara efisien di situs web yang digunakan. Bagaimana cara menilai apakah suatu situs web dapat digunakan atau tidak? Jawabannya adalah menerapkan metode evaluasi *usability*. Untuk mengetahui seberapa efektif dan efisiennya website subscene.com, dilakukan evaluasi terhadap *usability* website subscene.com. *Usability* menggambarkan sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan mengukur faktor efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam konteks penggunaan yang sudah ditentukan [1].

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* pada website subscene.com yang didalamnya termasuk mengukur sejauh mana tingkat kepuasan, tingkat kecepatan, dan tingkat kemudahan user. Hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai masukan untuk pengembangan *website* subscene.com.

II. LANDASAN TEORI

A. Usability

Nielsen, mendefinisikan bahwa *usability* sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna saat melakukan interaksi dengan produk atau sistem dan lainnya yang digunakan oleh pengguna. Dasar dari penilaian *usability* adalah pengalaman yang dirasakan pengguna ketika menggunakan aplikasi tersebut. Menurut ISO 9421-11 bahwa standar *usability* yang baik ada 3 komponen yaitu, *effective* dapat diukur dari jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna, *efficient* dapat diukur dengan waktu yang diperlukan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan *satisfaction* dapat diukur dari kebebasan yang didapatkan oleh pengguna untuk mencapai kenyamanan dari suatu produk [2].

Menurut Justin Mifsud—*founder UsabilityGeek*—standar ISO 9241-11 mendefinisikan *usability* sebagai "sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai

tujuan yang ditentukan dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu". Keefektifan, efisiensi, dan kepuasan menyatakan bahwa *usability* bukanlah sifat tunggal atau satu dimensi, melainkan kombinasi faktor. Metrik ISO / IEC 9126-4 merekomendasikan bahwa metrik kegunaan harus mencakup [3]:

1. Efektivitas, yaitu keakuratan dan kelengkapan yang digunakan *user* untuk mencapai tujuan yang ditentukan
2. Efisiensi, yaitu sumber daya yang dikeluarkan terkait dengan akurasi dan kelengkapan yang digunakan pengguna untuk mencapai tujuan.
3. Kepuasan, yaitu kenyamanan dan penerimaan penggunaan.

B. Usability Testing

Usability testing atau *pengujian usability* adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah sistem atau produk dimana proses pengujian pengujian langsung pada perwakilan pengguna [4]. Tujuan dari dilakukannya pengujian *usability* yaitu agar dapat melakukan identifikasi permasalahan *usability* yang ada, mendapatkan data untuk penelitian yang berupa data kualitatif dan data kuantitatif, serta mengukur kepuasan yang dimiliki pengguna terhadap sistem tersebut [5].

Nielsen mengatakan dari pengujian *Usability*, akan didapatkan data kualitatif mengenai kesulitan yang dialami oleh pengguna, data ini akan membantu dalam melakukan rekomendasi perbaikan desain antarmuka sebuah aplikasi. Sebelum melakukan pengujian *usability* dan mengamati pengguna, diperlukan sebuah tugas yang nantinya akan dikerjakan oleh pengguna. Dalam merancang sebuah tugas, pertama tama perlu diketahui sebuah tujuan utama yang harus dicapai di dalam aplikasi yang akan diujikan. Pengukuran *usability* dilakukan untuk menilai apakah interaksi antara pengguna dengan aplikasi dapat berjalan dengan baik. Pengukuran dilakukan mengikuti konsep *user testing*, dengan penekanan pada pengukuran dan bukan pengujian, sebagai berikut [6]:

- a. Menentukan tujuan dalam mengeksplorasi pertanyaan.
- b. Memilih paradigma dan teknik pengukuran dalam *usability*.
- c. Merancang *task* yang akan menjadi sarana pengukuran.
- d. Memilih partisipan yang akan menjadi pengguna untuk mencoba aplikasi.
- e. Mempersiapkan kondisi pengukuran
- f. Merencanakan jalannya pengukuran.
- g. Melakukan evaluasi, analisis dan penyajian data.

Poin kuat dalam pengujian *usability* adalah bahwa hubungan antara variabel dan variabel dapat lebih dipahami. Kekurangannya yaitu menghabiskan banyak waktu dan uang [7].

C. System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) dikembangkan oleh Brooke (1996) sebagai skala survei yang "quick and dirty" yang mengizinkan praktisi *usability* menilai *usability* dari sebuah produk atau layanan dengan cepat dan mudah. Walaupun ada banyak alternatif lain, SUS memiliki atribut yang membuatnya menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan dalam praktisi *usability* secara umum. Pertama, survey ini termasuk survey yang *technology agnostic*, yang membuatnya cukup fleksibel untuk menilai interface teknologi secara luas. Kedua, survey termasuk cepat dan mudah untuk digunakan baik oleh partisipan maupun administrator. Ketiga, survey menyediakan skor tunggal dalam skala yang mudah dimengerti oleh orang banyak (mulai dari project managers sampai ke computer programmers) yang biasanya terlibat dalam pengembangan produk atau layanan yang biasanya terlibat dalam pengembangan produk dan layanan, dan yang mungkin memiliki sedikit atau tidak ada pengalaman dalam *human factors* dan *usability* [8].

System Usability Scale terdiri dari 10 pernyataan (angka ganjil merupakan pernyataan positif; angka genap merupakan pernyataan negatif) dengan pilihan jawaban *sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju* yang isinya sebagai berikut:

Table 1. *System Usability Scale Form*

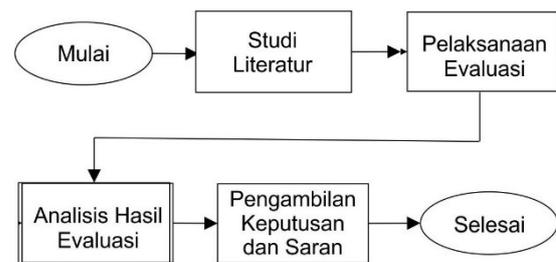
Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini.					
Saya merasa sistem ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.					
Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.					
Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.					
Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam menu yang terintegrasi dengan baik					

dalam sistem.					
Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.					
Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.					
Saya menemukan bahwa sistem ini sangat tidak praktis ketika digunakan.					
Saya sangat yakin dapat menggunakan sistem ini.					
Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini					

Untuk menggunakan SUS, perhatikan pernyataan tersebut kepada peserta sebagai skala 5 poin yang diberi nomor dari 1 (berarti "Sangat tidak setuju") menjadi 5 (berarti "Sangat setuju"). Jika seorang peserta gagal menanggapi suatu item, berikan 3 (pusat skala peringkat). Setelah selesai, tentukan kontribusi skor setiap item, yang akan berkisar dari 0 hingga 4. Untuk item dengan kata positif (1, 3, 5, 7 dan 9), kontribusi skor adalah posisi skala dikurangi 1. Untuk item dengan kata negatif (2, 4, 6, 8 dan 10), itu adalah 5 minus posisi skala. Untuk mendapatkan skor SUS keseluruhan, kalikan jumlah kontribusi skor item dengan 2,5. Dengan demikian, skor SUS berkisar dari 0 hingga 100 dalam peningkatan 2,5 poin [9]. Instrumen SUS yang terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai dalam skala 1-5, memiliki nilai akhir dengan range 0 sampai 100 dimana nilai yang lebih tinggi mengindikasikan *usability* yang lebih baik. Karena pernyataan bergantian antara positif dan negatif, maka dalam melakukan penilaian survey harus benar-benar diperhatikan [8].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam evaluasi *usability* pada website *subscene.com* tahap-tahap penelitiannya yaitu:



Gambar 1. Flowchart Metodologi Penelitian

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi literatur dan penyebaran kuesioner yang berkaitan dengan *System Usability Testing*. Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, dilakukan analisis terhadap data tersebut.

Studi literatur dilakukan untuk mendukung penyelesaian masalah yang ada dan agar tujuan penelitian tercapai. Langkah ini dilakukan dengan melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan penelitian evaluasi *usability* dari buku, jurnal, laporan penelitian, skripsi yang sudah ada, serta hasil pencarian di *internet* [2]. Evaluasi menurut Nielsen dilakukan dengan membagi menjadi dua bagian yaitu pengujian *usability* dan penyebaran kuesioner kepada responden. Pengujian *usability* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat permasalahan pada website *subscene.com* serta mengukur tingkat kemudahan user dalam menggunakan website. Dalam pengujian *usability* diperlukan adanya skenario tugas dimana skenario tugas adalah tindakan yang anda minta peserta untuk mengambil antarmuka yang ingin dilakukan pengujian.

Dalam hal ini peneliti melakukan pengujian *usability* dengan bantuan tools uji *usability* bernama *UsabilityHub*. Peneliti membuat skenario tugas dengan menggunakan Navigation Test. Skenario tugas dalam tes tersebut yaitu peneliti meminta responden untuk mencari subtitle dari sebuah film atau serial televisi, mengunduh subtitle berbahasa Indonesia, dan meminta responden untuk kembali ke halaman awal website *subscene.com*. Kesuksesan *usability* dapat dilihat dari user saat melakukan suatu tugas, serta banyaknya kesalahan yang dilakukan oleh user. Tugas ini diberikan kepada 25 responden yang ditentukan menggunakan teknik random sampling yaitu di mana pengambilan sampel dilakukan secara acak.dengan persyaratan mereka belum pernah atau jarang membuka website *subscene.com*. Setelah melakukan pengujian *usability*, kelima responden diminta untuk mengisi kuesioner berisi 10 pertanyaan *System Usability Scale*.

Data yang diperoleh dari pelaksanaan evaluasi diatas lalu diolah agar didapatkan hasil evaluasi dan dari hasil analisis evaluasi tersebut dapat dibuat sebuah kesimpulan dan saran yang ditujukan untuk menyempurnakan penelitian serta sebagai bahan pertimbangan apabila nantinya akan dilakukan penelitian lanjutan.

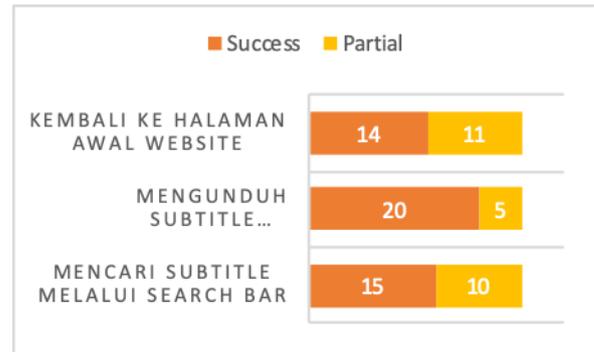
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Standar *usability* yang baik menurut ISO 9421-11 ada tiga komponen yaitu *effective*, *efficient*, dan *satisfaction*. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui apakah website sudah efektif atau belum dilakukan perhitungan *success rate* dengan rumus pada persamaan (1), dan untuk mengetahui apakah website sudah efisien atau belum dilakukan perhitungan *time based efficiency* dengan rumus pada persamaan (2). *Satisfaction* atau tingkat kepuasan *user* dapat diketahui dengan melakukan analisis *System Usability Scale*. Hasil penelitian lebih lengkap akan dijelaskan secara rinci pada bagian dibawah ini.

Nielsen mendefinisikan sebuah *user success rate* kedalam sebuah persentase dari sekumpulan tugas yang dapat diselesaikan dengan baik dan benar oleh peserta atau responden. Saat responden diminta untuk mencari sebuah subtitle film atau serial televisi, mengunduh subtitle berbahasa Indonesia, dan diminta kembali ke halaman awal website *subscene.com*, hasilnya adalah sebagai berikut:

Table 2. Success Rate

Responden	Tugas		
	Mencari subtitle melalui search bar	Mengunduh subtitle berbahasa Indonesia	Kembali ke halaman awal website
R1	P	S	S
R2	S	S	P
R3	S	S	S
R4	P	P	S
R5	S	S	S
R6	S	P	P
R7	S	P	S
R8	S	S	S
R9	S	S	P
R10	S	S	P
R11	S	S	S
R12	P	S	P
R13	P	S	S
R14	S	S	S
R15	P	S	S
R16	S	P	P
R17	P	S	S
R18	P	S	P
R19	P	S	P
R20	S	S	S
R21	S	P	P
R22	P	S	S
R23	S	S	P
R24	S	S	P
R25	P	S	S



Gambar 2. Grafik Success Rate

$$\text{Success Rate} = \frac{\text{Success Task} + (\text{Partial Success} \times 0.5)}{\text{Total task}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Success Rate} = \frac{49 + (26 \times 0.5)}{75} \times 100\% = 82.7\%$$

Berdasarkan perhitungan dengan persamaan (1) diatas, hasil dari *success rate* yaitu 82.7% dimana *success rate* digunakan untuk menganalisis tugas yang berhasil dilakukan oleh user agar mengetahui tingkat kemudahan user dalam menyelesaikan tugas pada saat menggunakan website. Hal ini menunjukkan bahwa website *subscene* mudah digunakan oleh *user* yang jarang bahkan belum pernah mengakses website tersebut.

Setelah menghitung *success rate*, langkah selanjutnya yaitu mencari *time based efficiency*.

Table 3. Time Based Efficiency

Responden	Waktu (s)		
	Mencari subtitle melalui search bar	Mengunduh subtitle berbahasa Indonesia	Kembali ke halaman awal website
R1	10	18	2
R2	5	2	8
R3	5	5	2
R4	5	4	6
R5	7	10	1
R6	6	3	5
R7	6	1	6
R8	4	15	8
R9	7	7	4
R10	8	4	2
R11	11	2	5
R12	14	5	6
R13	3	4	3
R14	4	3	4
R15	7	3	9
R16	9	7	11
R17	2	9	5
R18	5	6	11
R19	8	1	9
R20	9	8	8

R21	12	9	3
R22	4	2	8
R23	6	4	6
R24	5	2	1
R25	8	7	3

$$Time\ Based\ Effeciency = \frac{\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{t_{ij}}{t_{ij}}}{NR} \quad (2)$$

$$Time\ Based\ Effeciency = \frac{20.4}{75} = 0.27\ goals/sec$$

Waktu yang dibutuhkan oleh user dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dianalisa oleh *Time based efficiency*. Hasil yang didapat dari perhitungan pada persamaan (2) yaitu 0.27 goals/sec dimana angka ini merupakan nilai yang absolut dan berguna untuk mengetahui tingkat kecepatan yang diperlukan user dalam mencari informasi yang dibutuhkan saat mengakses website subscene. Hal ini menunjukkan bahwa user dapat melakukan 0.27 tugas dalam waktu satu detik.

Setelah menghitung *success rate* dan *time based efficiency*, dilakukan analisis *System Usability Scale* untuk mengetahui tingkat kepuasan user pada website subscene.com. Table 4 dibawah ini berisi jawaban responden terhadap 10 pernyataan *System Usability Scale*:

Table 4. Jawaban responden terhadap kuesioner SUS

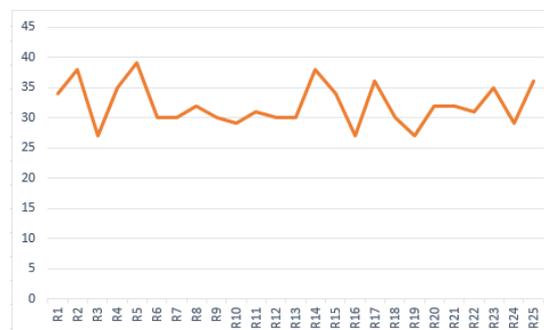
Responden	Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R1	5	1	5	2	4	3	5	2	5	2
R2	5	1	5	1	4	1	5	2	5	1
R3	3	2	3	1	3	2	3	2	4	2
R4	4	2	4	1	4	1	5	1	5	2
R5	5	1	4	1	5	1	5	1	5	1
R6	3	1	3	2	3	2	5	2	5	2
R7	4	3	4	2	4	1	4	2	5	2
R8	5	1	5	2	5	2	4	2	2	2
R9	4	3	4	1	3	2	4	1	3	1
R10	3	2	3	2	5	1	3	2	4	2
R11	4	1	4	2	5	2	3	2	4	2
R12	5	2	5	3	4	2	5	3	4	3
R13	5	2	5	3	4	2	4	3	5	3
R14	5	1	5	1	4	1	5	1	3	1
R15	5	3	4	1	5	2	4	1	5	2
R16	5	2	5	2	3	2	3	3	4	4
R17	5	1	5	2	5	3	4	1	5	2
R18	5	2	5	2	5	3	3	3	4	2
R19	3	3	3	2	5	1	3	2	3	2
R20	3	1	3	2	4	1	4	1	5	2
R21	4	1	4	1	5	4	4	3	5	1
R22	4	2	4	2	5	2	5	1	2	2
R23	5	4	5	1	4	1	5	2	5	1
R24	3	2	4	1	3	2	3	2	4	1
R25	4	2	5	1	4	1	5	1	5	2

Table 5 menyatakan nilai *System Usability Scale* masing-masing responden dimana skor tiap

pernyataan untuk setiap responden dihitung dengan ketentuan bahwa pernyataan dengan urutan angka ganjil dapat dihitung dengan rumus $(xi-1)$, dan pernyataan dengan urutan angka genap dapat dihitung dengan rumus $(5-xi)$ dimana xi merupakan angka pada skala Likert yang dipilih oleh responden pada kuesioner yang telah diberikan. Langkah selanjutnya yaitu jumlahkan seluruh hasil tiap pernyataan, lalu hasil perjumlahan dikalikan dengan 2,5. Jumlahkan seluruh skor untuk masing-masing responden.

Table 5. Nilai *System Usability Scale*

Respon- den	Pertanyaan										Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R1	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	34
R2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38
R3	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3	27
R4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	35
R5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
R6	2	4	2	3	2	3	4	3	4	3	30
R7	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	30
R8	4	4	4	3	4	3	3	3	1	3	32
R9	3	2	3	4	2	3	3	4	2	4	30
R10	2	3	2	3	4	4	2	3	3	3	29
R11	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	31
R12	4	3	4	2	3	3	4	2	3	2	30
R13	4	3	4	2	3	3	3	2	4	2	30
R14	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38
R15	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	34
R16	4	3	4	3	2	3	2	2	3	1	27
R17	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	36
R18	4	3	4	3	4	2	2	2	3	3	30
R19	2	2	2	3	4	4	2	3	2	3	27
R20	2	4	2	3	3	4	3	4	4	3	32
R21	3	4	3	4	4	1	3	2	4	4	32
R22	3	3	3	3	4	3	4	4	1	3	31
R23	4	1	4	4	3	4	4	3	4	4	35
R24	2	3	3	4	2	3	2	3	3	4	29
R25	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	36



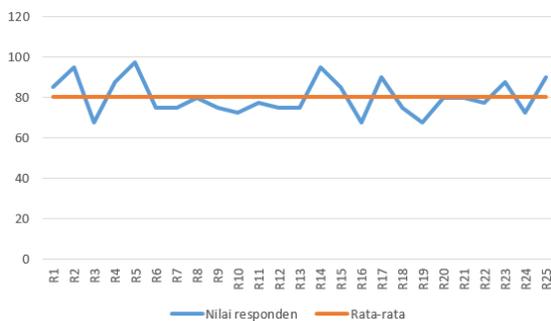
Gambar 3. Grafik nilai *System Usability Scale* masing-masing responden

Setelah diketahui seluruh nilai *System Usability Scale* masing-masing responden, jumlahkan seluruh nilai *System Usability Scale* dan kemudian di cari rata-ratanya. Dalam penelitian ini dengan 25 responden didapat jumlah nilai sebesar 2005 dan jika dibagi 25 maka nilai rata-rata yang didapat adalah

80.2, dimana hasilnya dapat dilihat pada Table 6 di bawah ini. Setelah mendapatkan hasil akhir, selanjutnya adalah menentukan grade hasil penilaian.

Table 6. Hasil akhir *System Usability Scale*

Responden	Jumlah	Nilai	Hasil
R1	34	34 x 2.5	85
R2	38	38 x 2.5	95
R3	27	27 x 2.5	67.5
R4	35	35 x 2.5	87.5
R5	39	39 x 2.5	97.5
R6	30	30 x 2.5	75
R7	30	30 x 2.5	75
R8	32	32 x 2.5	80
R9	30	30 x 2.5	75
R10	29	29 x 2.5	72.5
R11	31	31 x 2.5	77.5
R12	30	30 x 2.5	75
R13	30	30 x 2.5	75
R14	38	38 x 2.5	95
R15	34	34 x 2.5	85
R16	27	27 x 2.5	67.5
R17	36	36 x 2.5	90
R18	30	30 x 2.5	75
R19	27	27 x 2.5	67.5
R20	32	32 x 2.5	80
R21	32	32 x 2.5	80
R22	31	31 x 2.5	77.5
R23	35	35 x 2.5	87.5
R24	29	29 x 2.5	72.5
R25	36	36 x 2.5	90
Rata-rata			80.2

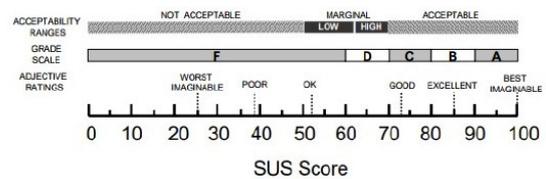


Gambar 4. Grafik perbandingan hasil akhir *System Usability Scale* masing-masing responden dengan rata-rata nilai

Setelah mendapatkan semua nilai, akan dibahas mengenai pengukuran *usability* yang termasuk *effectivity*, *efficiency*, dan *satisfaction*. *Effectivity* merupakan komponen yang mengukur sejauh mana kemudahan user dalam menyelesaikan tugas-tugas pada saat pertama kali menggunakan sistem. Pada penelitian ini, untuk dapat menganalisa tugas yang berhasil dilakukan oleh user penulis menggunakan *success rate*. Dari penelitian ini dapat dikatakan bahwa tingkat kemudahan user dalam menyelesaikan

tugas pada saat mengakses website subscene adalah sebesar 82.7% berdasarkan nilai *success rate* yang didapatkan. Hal ini menunjukkan bahwa aspek *effectivity* pada website subscene.com sudah bisa dikatakan baik karena mayoritas *user* sukses dalam mengakses website walaupun baru pertama kali.

Efficiency merupakan komponen yang mengukur kecepatan dan ketepatan user ketika mengakses suatu sistem. *Time based efficiency* digunakan untuk menganalisa waktu yang dibutuhkan oleh user untuk menyelesaikan tugas. Hornbaek mengatakan *efficiency* bisa diukur dengan waktu yang dibutuhkan user untuk menyelesaikan satu aktivitas maka hasil *time based efficiency* dapat merepresentasikan tingkat kecepatan user dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Tingkat kecepatan user dalam mencari menggunakan website subscene adalah sebesar 0,27 *goals/sec* berdasarkan *time based efficiency* yang didapatkan. Hal ini menunjukkan bahwa user dapat menyelesaikan tugas sebanyak 0,27 tiap detiknya.



Gambar 5. SUS Score (Bangor, Kortum & Miller, 2009)

Satisfaction merupakan komponen yang mengukur sejauh mana kepuasan user dengan sistem yang mereka gunakan (Nielsen). Untuk menganalisa kepuasan user terhadap website yang diteliti, penulis menggunakan kuesioner *System Usability Scale* karena menurut penjelasan Sergeev (2010) *satisfaction* bisa diukur dengan kuesioner *system usability scale* maka hasil *system usability scale* dapat merepresentasikan tingkat kepuasan user. Sesuai hasil *satisfaction* yang didapatkan, tingkat kepuasan user terhadap website subscene adalah 80.2%. Berdasarkan SUS score menurut Bangor pada Gambar 5, nilai ini mendapat nilai B. Nilai B masuk kategori acceptable yang artinya dapat diterima oleh user, serta memiliki adjective rating excellent sehingga dapat dikatakan bahwa aspek *satisfaction* pada website subscene sudah baik dan dapat membuat para user puas terhadap website yang mereka gunakan.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan pada evaluasi *usability* pada website subscene.com menggunakan metode pengujian *usability*, maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu tingkat kemudahan user dalam menyelesaikan tugas pada saat menggunakan website yaitu 82.7% dan hal ini menunjukkan bahwa aspek *learnability* pada

website subscene.com sudah bisa dikatakan baik. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa dalam hal efisiensi tingkat kecepatan user dalam mencari menggunakan website subscene adalah sebesar 0.27 goals/sec yang artinya user dapat menyelesaikan tugas sebanyak 0,27 tiap detiknya dan jika dilihat dalam hal *satisfaction* tingkat kepuasan user terhadap website subscene adalah 80.2% dimana berdasarkan SUS score menurut Bangor, nilai ini mendapat nilai B sehingga website dapat diterima oleh user, serta memiliki adjective rating excellent yang menandakan bahwa website subscene.com sudah termasuk dalam kategori baik dan mampu membuat user merasa puas terhadap website yang mereka gunakan.

Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu agar peneliti dapat melakukan penelitian lanjutan dengan metode yang lain serta melakukan pengujian dengan responden yang lebih banyak agar hasil penelitian menjadi lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Huda, "Evaluasi Usability Website Stie Putra Bangsa Sebagai Media Informasi Perguruan Tinggi," *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, vol. 6 No. 2, p. 11, 2018.
- [2] M. I. Farouqi, I. Aknuranda, and A. D. Herlambang, "Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 9, pp. 3110-3117, 2018-01-26 2018.
- [3] Usability Geek. (2015, 18 July). *Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System*.
- [4] S. W. Ningrum, I. Aknuranda, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 5, pp. 4825-4834, 2019-06-13 2019.
- [5] M. Y. Alfiqie, I. Aknuranda, and N. H. Wardani, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Uber Menggunakan Pengujian Usability," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 9, pp. 2599-2606, 2018-02-09 2018.
- [6] N. Huda, *Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Penilaian Website Rs Siloam Palembang*. 2019, p. 36.
- [7] F. Liu, *Usability evaluation on websites*. 2008, pp. 141-144.
- [8] A. Bangor, P. T. Kortum, and J. T. Miller, "An Empirical Evaluation of the System Usability Scale," *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 24, no. 6, pp. 574-594, 2008/07/29 2008.
- [9] J. R. Lewis and J. Sauro, "The Factor Structure of the System Usability Scale," in *Human Centered Design*, Berlin, Heidelberg, 2009: Springer Berlin Heidelberg, pp. 94-103.