

System Usability Sclae Aplikasi Kitabisa Dengan Evaluasi Metode Design Thinking

Dionisius Chandra Irawan¹, Mochzen Gito Resmi², Uus Muhammad Husni Tamyiz³.

Program Studi Teknik Informatika, STT Wastukencana

Jalan Cikopak No.53, Mulyamekar, Kec. Babakancikao, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41151

* Penulis korespondensi. e-mail : dionirawan27@gmail.com, mochzen@stt-wastukencana.ac.id, tamyiz_husni@wastukencana.ac.id

Abstract: *In the rapid development of technology, many people, especially in Indonesia, many things change when technology is increasingly updated and makes users feel comfortable. People use Kitabisa to donate or raise funds for various purposes. Some focus on medical purposes, but actually there are many other categories. SUS testing is efficient and the data produced is reliable. Redesign means updating an item that already exists but is less efficient to use. Design Thinking is the collection of human needs that allow them to be fulfilled technologically and efficiently. The SUS test got a result of 59.6 with the Redesign stage then carried out with the intent and purpose of overcoming the problems that occur at this time. then the Kitabisa application gets an increase in value from the previous 59.6 to 73 then the results of this test have increased so that it can be said to be getting better than before.*

Keywords: *SUS, Redesign, User Interface, User Experience, Design Thinking*

Abstrak: Dalam perkembangan teknologi yang cepat banyak orang terutama di Indonesia, banyak hal berubah saat teknologi semakin diperbarui dan membuat penggunaannya semakin nyaman. Orang-orang menggunakan Kitabisa untuk berdonasi maupun menggalang dana untuk beberapa keperluan. Sebagian fokus untuk keperluan medis, tetapi sebenarnya masih banyak kategori lainnya. SUS dikenal sebagai pengukur/pengujian SUS ini efisien dan data yang dihasilkan dapat dipercaya. Redesign berarti pembaharuan suatu barang yang sudah ada namun kurang efisien untuk digunakan. Design Thinking adalah pengumpulan kebutuhan manusia yang memungkinkan untuk terpenuhi secara teknologi dan efisiensinya. Pengujian SUS mendapatkan hasil 59,6 dengan kemudian dilakukan tahap Redesign dengan maksud serta tujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat ini. Setelah dilakukan redesign sesuai dengan permasalahan yang terjadi, kemudian aplikasi Kitabisa mendapatkan peningkatan nilai dari sebelumnya 59,6 menjadi 73 maka hasil pengujian ini mengalami peningkatan maka dengan begitu sudah dapat terbilang menjadi semakin menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Kata Kunci: *SUS, Redesign, User Interface, User Experience, Design Thinking*

PENDAHULUAN

Menurut Andiputra and Tanamal (2020) Dalam perkembangan teknologi saat ini yang sangat cepat gaya hidup seseorang pun ikut berubah, semakin banyak perubahan dengan teknologi yang ada dan terus dilakukan pembaharuan teknologi yang sudah ada banyak orang yang merasa senang menggunakan teknologi tersebut dan teknologi memberikan perasaan yang menyenangkan bagi penggunaannya.

Aplikasi Kita Bisa dalam *rating* di *Play Store* memiliki *rating* cukup tinggi yaitu 4,8 dari 5 dan memiliki 30rb ulasan akan tetapi ada beberapa pengguna yang kesulitan dan mengeluhkan dalam menggunakan aplikasi Kita Bisa. Menurut Wilson (2018) Kitabisa.com adalah suatu tempat perkumpulan orang banyak yang bergerak dengan tujuan yang sama, perkumpulan orang ini saling memberikan bantuan antara satu

dengan yang lainnya yang membutuhkan dengan adanya perkumuplan ini maka semakin banyak orang yang tertolong oleh karena mereka.

Menurut Sandora (2020) Aplikasi dengan *rating* tinggi akan menarik perhatian banyak orang dikarenakan seperti sudah memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi. Sedangkan jika aplikasi dengan *rating* rendah, pengguna akan kurang percaya dengan aplikasi tersebut bahkan tidak tertarik dikarenakan seperti tidak ada tingkat kepercayaan dari orang lain.

Menurut Supriyatna and Maria (2018) Maka dari itu banyak orang yang tidak ingin menggunakan aplikasi tersebut dan memilih mencari yang memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi. *User Interface* merupakan tampilan dari suatu produk yang memberikan sebuah gambaran produk yang dapat juga membuat pengguna nantinya merasa tertarik dan lama menggunakannya, sedangkan *User Experience* perasaan dalam menggunakan sebuah produk tersebut.

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan mendapatkan peningkatan dari hasil sebelumnya dan juga dapat menjawab permasalahan yang terjadi saat ini, setelah mengetahui permasalahan yang terjadi saat ini maka dilakukannya pembahasan menggunakan *Design Thinking* diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang dengan tujuan membuat aplikasi menjadi semakin lebih baik dan juga meminimalisir adanya kesulitan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

KAJIAN PUSTAKA

System Usability Scale

Menurut Bangor et al., (2009) SUS merupakan *easy to learning* yaitu mudah dimengerti dan dipelajari dari suatu kualitas sistem yang, *easy to use* dan memberikan pemahaman pengguna untuk memanfaatkan suatu sistem sebagai alat yang dapat mengerjakan tugas dari pengguna.

Design Thinking

Menurut Lutfi & Sukoco, (2019) Design thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia sebagai pengguna terhadap inovasi atau produk yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan juga untuk persyarafan kesuksesan bisnis pada *Design Thinking* terdapat beberapa tahapan dari *Design Thinking* diantaranya *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan pengembangan aplikasi secara bertahap sesuai yang dilakukan serta melakukan perubahan yang dilakukan terhadap permasalahan yang terjadi pada pengguna maka dilakukan *System Usability Scale* dengan evaluasi *redesign* metode *Design Thinking*.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan memberikan Kuesioner sangat penting untuk sebuah penelitian maka dari itu sangatlah penting bagi peneliti dan juga responden untuk mengetahui bagaimana cara mengisi sebuah kuesioner dengan benar. (Subandi, Anubhakti, and Vallendito 2017). Kuesioner yang

kepada responden. Responden mengisi kuesioner yang telah dibagikan berdasarkan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi KitaBisa. Kuesioner tersebut berisi 10 pertanyaan yang setiap pertanyaan dari kuesioner memiliki tujuan untuk mengukur tingkat usability menurut penerimaan user

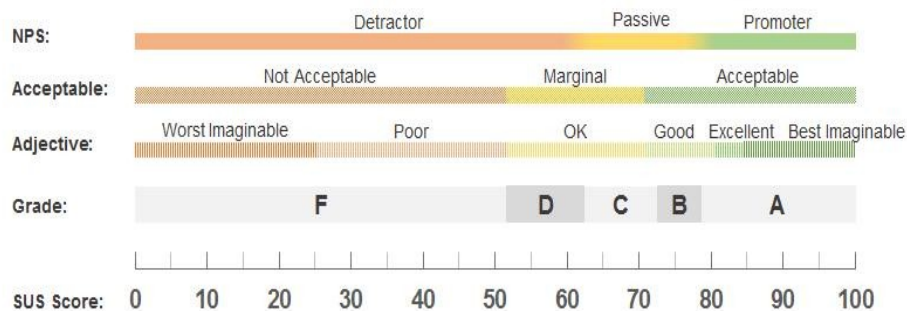
Dari hasil yang didapat dari penyebaran kuesioner akan dilakukan pengujian metode sus dari hasil skala likert kemudian di uji cobakan. Menurut Farida & Sismoro, (2020) Perhitungan rata-rata dilakukan dengan keterangan sebagai berikut.

Nilai responden tersebut dijumlahkan, kemudian dikalikan hasilnya dengan nilai 2.5. Penilaian SUS diatas untuk memperjelas proses perhitungannya, dapat dilihat pada persamaan dibawah ini.

$$\text{Skor R} = ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)) * 2,5$$

Table 1 Pertanyaan System Usability Scale (SUS) (Ependi, Kurniawan, and Panjaitan 2019)

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya rasa saya akan sering menggunakan aplikasi ini	1-5
2	Saya menemukan bahwa sistemnya kompleks	1-5
3	Saya rasa aplikasi ini mudah digunakan untuk orang awam	1-5
4	Saya rasa saya membutuhkan orang lain untuk dapat menggunakan aplikasi ini	1-5
5	Saya rasa berbagai bentuk fitur aplikasi yang ada didalam aplikasi telah terintegrasi dengan baik satu sama lain	1-5
6	Saya rasa ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini	1-5
7	Saya dapat membayangkan bahwa akan ada banyak orang yang belajar menggunakan aplikasi ini secara cepat	1-5
8	Saya rasa aplikasi ini sulit untuk digunakan untuk orang awam	1-5
9	Saya merasa sangat percaya diri saat menggunakan aplikasi ini	1-5
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat mulai menggunakan aplikasi ini.	1-5



Gambar 1 Kategori Grades, Adjectives, Acceptability, dan NPS (J Sauro 2018)

Setelah dilakukan perhitungan kemudian dilakukan penentuan kategori untuk menentukan hasil yang sesuai dengan skor yang didapat pada pengujian SUS.

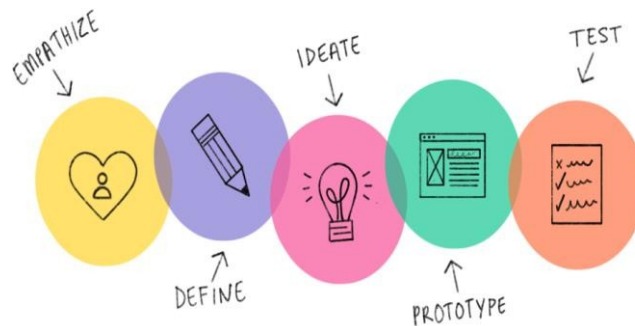
Table 2 Tabel Nilai SUS (J Sauro 2018)

Grade	SUS	Percentile range	Adjective	Acceptable	NPS
A+	84.1-100	96-100	Best Imaginable	Acceptable	Promoter
A	80.8-84.0	90-95	Excellent	Acceptable	Promoter

A-	78.9-80.7	85-89	Excellent	Acceptable	Promoter
B+	77.2-78.8	80-84	Excellent	Acceptable	Passive
B	74.1 – 77.1	70 – 79	Excellent	Acceptable	Passive
B-	72.6 – 74.0	65 – 69	Excellent	Acceptable	Passive
C+	71.1 – 72.5	60 – 64	Good	Acceptable	Passive
C	65.0 – 71.0	41 – 59	Good	Marginal	Passive
C-	62.7 – 64.9	35 – 40	Good	Marginal	Passive
D	51.7 – 62.6	15 – 34	OK	Marginal	Detractor

Design Thinking

Design Thinking adalah cara untuk memecahkan sebuah masalah dengan praktis dan kreatif serta memiliki fokus utama pada users atau pengguna. Dalam menjalankan *design thinking* ini, harus melalui 5 tahap di dalamnya yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototyping*, dan *Testing*.



Gambar 2 *Design Thinking*

Empathize

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan informasi melalui ulasan *play store* dengan permasalahan yang terjadi pada pengguna sehingga tahap ini dapat memahami secara langsung permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.

Define

Setelah mendapatkan hasil dari proses pada tahap *empathize*, maka dapat memulai mendefinisikan fokus permasalahan yang dialami pengguna. Peneliti juga harus mendengarkan apa saja yang menjadi keluhan dan apa saja masukan dari pengguna agar aplikasi yang akan dibuat menjadi lebih baik lagi atau mendekati sempurna.

Ideate

Membuat sebuah ide-ide yang bernilai dan sesuai dengan kebutuhan dari *Design Thinking*. Peneliti melakukan analisis terhadap ide yang ada dan menghubungkan dengan kebutuhan pengguna dan permasalahan pengguna. *Ideate* menghasilkan ide-ide untuk solusi masalah yang didefinisikan sebelumnya.

Prototype

Fase *prototype* digunakan untuk melihat gambaran atau rancangan ide dari hasil fase *Ideate*. Lalu dilakukan untuk membuat gambaran pada aplikasi apakah tampilan sudah sesuai dan berfungsi dengan kebutuhan pengguna.

Test

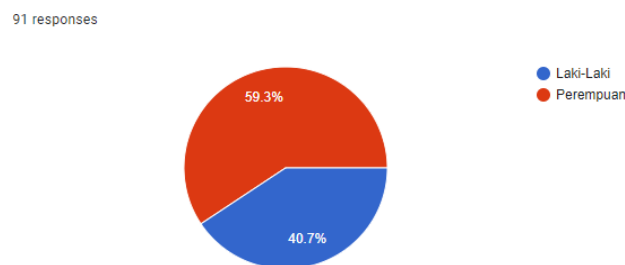
Dari produk atau aplikasi yang dibuat maka akan dilakukan uji coba, maka akan dilakukan sebuah percobaan dengan pengguna. Dari hasil uji coba produk kepada pengguna, maka akan mendapatkan sebuah masukan untuk membuat produk yang lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metodologi penelitian tersebut, maka hasil dari pengujian bertujuan untuk mengetahui sebuah tingkat kesuksesan dari sebuah aplikasi Kitabisa dapat dijelaskan sebagai berikut.

Responden

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner yang dibagikan penyebaran kuesioner dilakukan selama 2 minggu dimulai dari tanggal 28 April 2022 sampai 12 Mei 2022. Kuesioner menggunakan *Google Form* kepada para pengguna Aplikasi KitaBisa di seluruh Indonesia. didapatkan jumlah sebanyak 91 terdiri dari 54 (59.3%) Perempuan dan 37 (40.7%) Laki-Laki.



Gambar 3 Jumlah Pengguna

Pengujian *System Usability Scale*

Setelah didapatkan hasil dari 91 responden yang mengisi 10 instrumen pertanyaan maka didapatkan hasil. Tabel 3 merupakan hasil yang diperoleh dari responden yang mengisi 10 instrumen pertanyaan.

Table 3 Hasil Jawaban Responden

No	Skala Nilai Responden					Responden
	1	2	3	4	5	
P1	1	8	21	40	21	91
P2	1	16	33	24	17	91
P3	5	11	13	30	32	91
P4	11	24	24	25	7	91
P5	1	3	26	41	20	91
P6	3	28	33	17	10	91
P7	2	7	20	37	25	91
P8	16	26	23	17	9	91
P9	0	12	15	31	33	91
P10	5	17	35	19	15	91

Dengan menggunakan kaedah dalam perhitungan SUS maka hasil nilai rekapitulasi jawaban responden ditampilkan.

Table 4 Pengujian SUS

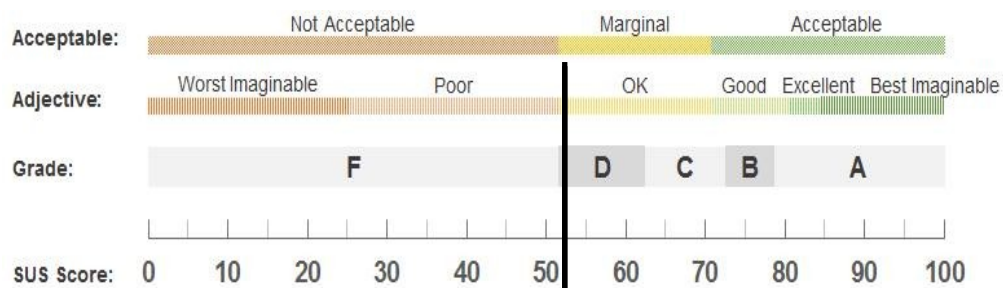
Responden	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	Total Score	SUS Raw Score	SUS Final Score
1	2	3	2	4	3	3	2	4	2	4	29	13	32.5
2	3	3	2	3	4	3	1	3	3	3	28	18	45
3	3	2	1	4	4	5	3	4	4	3	33	17	42.5
4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	35	21	52.5
5	3	4	1	1	3	3	4	3	3	3	28	20	50
6	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	37	17	42.5
7	5	5	3	4	5	3	5	5	5	5	45	21	52.5
8	3	3	2	4	4	3	3	3	2	3	30	18	45
9	2	4	2	4	3	3	2	4	3	4	31	13	32.5
10	2	2	2	3	4	2	2	4	2	4	27	17	42.5
11	3	3	3	5	4	2	3	3	2	4	32	18	45
12	5	5	4	5	4	3	5	4	3	5	43	19	47.5
13	5	5	3	4	5	3	5	5	4	4	43	21	52.5
14	3	5	2	5	3	4	3	3	2	3	33	13	32.5
15	4	4	1	3	3	2	3	4	2	4	30	16	40
16	2	3	3	4	4	3	2	3	2	5	31	15	37.5
17	2	3	3	4	3	3	2	5	2	5	32	12	30
18	3	5	2	4	4	2	3	4	2	4	33	15	37.5
19	3	4	1	4	4	2	3	3	3	5	32	16	40
20	4	3	4	5	3	4	4	5	5	4	41	19	47.5
21	3	5	3	4	5	5	3	5	5	5	43	15	37.5
22	4	2	4	4	3	4	4	2	4	3	34	24	60
23	3	3	4	4	5	5	4	4	5	4	41	21	52.5
24	4	5	1	4	2	4	4	3	5	4	36	16	40
25	5	4	5	4	4	4	5	4	2	5	42	20	50
26	4	4	2	5	5	3	4	3	4	3	37	21	52.5
27	5	3	5	5	4	4	5	4	3	4	42	22	55
28	5	4	3	4	3	5	5	5	4	5	43	17	42.5
29	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	47	21	52.5
30	2	5	5	4	5	5	2	3	5	5	41	17	42.5
31	3	3	4	2	3	3	4	2	4	2	30	26	65

32	3	3	5	3	4	3	3	2	5	1	32	28	70
33	3	2	4	4	4	5	3	1	4	3	33	23	57.5
34	3	2	5	1	3	2	4	2	3	2	27	29	72.5
35	5	4	5	3	3	3	3	1	3	4	34	24	60
36	4	4	5	3	3	4	4	3	4	4	38	22	55
37	5	5	5	1	5	3	5	3	5	5	42	28	70
38	4	3	2	2	4	3	3	2	5	3	31	25	62.5
39	4	4	5	3	3	3	4	2	4	2	34	26	65
40	3	2	5	2	4	2	4	2	5	2	31	31	77.5
41	4	3	5	2	4	2	4	3	4	3	34	28	70
42	3	3	4	1	3	2	4	2	4	3	29	27	67.5
43	4	2	3	1	4	3	4	1	5	3	30	30	75
44	5	5	5	2	3	4	3	2	5	3	37	25	62.5
45	5	4	5	2	3	2	4	1	5	3	34	30	75
46	4	3	5	2	4	3	4	3	5	2	35	29	72.5
47	3	3	3	2	3	3	5	3	5	2	32	26	65
48	5	5	5	2	4	2	4	2	5	3	37	29	72.5
49	4	4	5	3	4	2	5	1	5	3	36	30	75
50	4	3	4	1	3	4	5	4	2	4	34	22	55
51	2	3	4	3	4	3	1	4	4	3	31	19	47.5
52	4	3	4	3	5	2	4	2	3	4	34	26	65
53	3	4	5	3	4	3	5	2	4	1	34	28	70
54	4	3	4	3	4	2	4	2	4	3	33	27	67.5
55	4	3	5	3	4	3	3	2	4	1	32	28	70
56	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	20	50
57	5	5	5	3	4	3	5	4	3	5	42	22	55
58	5	3	4	1	1	3	4	5	5	2	33	25	62.5
59	4	3	5	3	4	3	5	5	3	2	37	25	62.5
60	4	3	5	2	3	1	3	2	4	3	30	28	70
61	4	2	4	4	3	2	5	3	4	2	33	27	67.5
62	4	2	4	3	5	1	4	1	5	3	32	32	80
63	3	5	3	2	3	5	5	2	5	2	35	23	57.5
64	4	3	3	4	3	3	4	3	5	3	35	23	57.5
65	2	2	2	3	2	1	3	2	4	3	24	22	55
66	1	1	3	4	3	2	4	3	2	5	28	18	45
67	4	4	4	1	3	4	3	1	3	3	30	24	60
68	4	2	4	3	5	4	3	2	5	2	34	28	70

69	4	2	5	2	5	2	4	3	4	3	34	30	75
70	4	3	5	1	4	3	4	2	4	3	33	29	72.5
71	3	2	4	3	4	2	5	1	4	3	31	29	72.5
72	5	2	4	2	4	2	4	2	4	3	32	30	75
73	5	3	4	3	2	2	2	3	4	3	31	23	57.5
74	4	3	5	2	4	3	4	1	5	3	34	30	75
75	5	3	4	2	3	2	4	2	4	3	32	28	70
76	3	3	4	2	4	3	4	3	5	3	34	26	65
77	4	3	5	3	4	3	4	2	5	3	36	28	70
78	4	3	4	2	4	3	4	3	5	4	36	26	65
79	4	2	4	3	4	4	5	2	4	4	36	26	65
80	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37	21	52.5
81	5	5	4	4	5	3	5	3	5	5	44	24	60
82	4	4	4	2	4	4	5	2	4	3	36	26	65
83	4	4	5	1	4	4	5	2	4	2	35	29	72.5
84	4	4	4	2	5	2	5	2	4	2	34	30	75
85	4	4	5	3	5	2	5	1	4	2	35	31	77.5
86	4	3	5	1	4	4	5	1	4	4	35	29	72.5
87	5	4	2	4	5	2	4	1	5	1	33	29	72.5
88	5	4	5	2	5	2	4	1	5	1	34	34	85
89	4	2	4	2	5	2	4	1	5	2	31	33	82.5
90	4	5	5	2	5	2	4	1	5	2	35	31	77.5
91	4	4	5	2	4	2	4	1	4	2	32	30	75
Rata-Rata											34.6	23.8	59.6

Setelah dilakuan perhitungan maka didapatkan nilai dari 91 jumlah responden mendapatkan nilai 59,6.

Setelah dilakukan perhitungan jawaban responden kemudian dilakukan melakukan penentuan kategori sesuai hasil skor yang didapat pada SUS



Gambar 4 Grade Skor SUS

Untuk menentukan *Acceptability*, *Grade*, *Adjective Rating* maka dilakukan perbandingan hasil penilaian rata-rata responden sebesar 59,6. Untuk hasil dapat disimpulkan Aplikasi KitaBisa mendapatkan hasil untuk

Grade hasil D untuk *Adjective OK* dan *Acceptable* mendapatkan *Marginal* artinya tidak sedikit orang yang merasa Aplikasi Kita Bisa mengalami kesulitan dalam menggunakan Aplikasi Kita Bisa.

Evaluasi

Berdasarkan permasalahan yang didapat dari pengguna yang mengeluhkan tentang kesulitan dalam menggunakan aplikasi Kita Bisa. Berikut adalah langkah penyelesaian masalah menggunakan *Design Thinking*.

Design Thinking

Pada tahap ini dilakukan pembahasan *User Interface* dan *User Experience* menggunakan *Design Thinking* berdasarkan permasalahan yang diberikan oleh pengguna.

Empathize

Tahap *Empathize* ini dilakukan *Primary Research* adalah teknik pengumpulan data dari sumber asli secara langsung yang diproses untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada saat itu, dan berempati dengan pengguna dan lingkungannya sehingga desain dapat memahami masalah yang terjadi dan melakukan pendekatan yang benar untuk memecahkan masalah.

Define

Dari hasil *Primary Research* yang didapatkan maka ditentukan *Pain Point* yang dirapikan dengan tujuan untuk dapat menyelesaikan masalah yang sedang terjadi saat ini.

Pain Point 1: Huruf pada kolom doa ditambahkan

Pain Point 2: Tidak ada tutorial penggunaan aplikasi.

Pain Point 3: Tidak ada penanda donasi yang telah dilakukan.

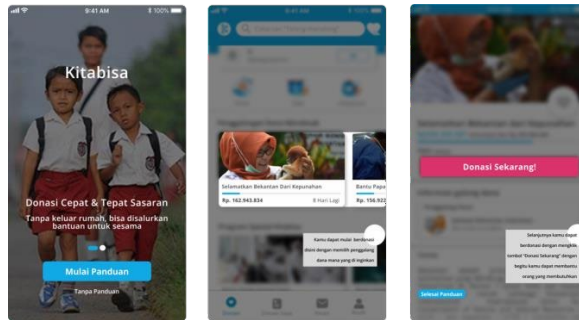
Pain Point 4: Tanggal lahir yang kurang efisien untuk digunakan.

Ideate

Proses *ideate* yang akan dibuat dari tahap sebelumnya adalah melakukan kerangka aplikasi yang dilakukan tahap proses kerja aplikasi sebagai berikut

Prototype

Tahap selanjutnya setelah *Ideate* yaitu masuk ke tahap *prototype* yang dimana proses ini melakukan perancangan, pengalaman dan pembuatan kebutuhan pengguna berdasarkan *User Interface* dan *User Experience*.



Gambar 5 Panduan Penggunaan Aplikasi

Berdasarkan *review* dari pengguna pada aplikasi Kitabisa mengeluhkan pengguna merasa bingung saat menggunakan aplikasi bagaimana cara berdonasi.



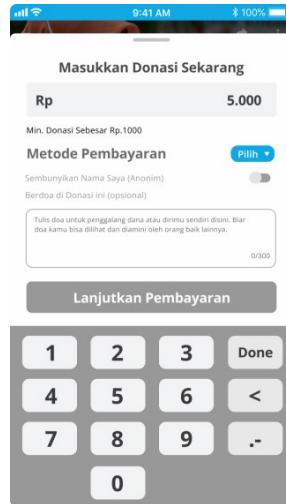
Gambar 6 Kolom Doa

Pada kolom doa sudah ditambahkan menjadi 300 huruf dengan tujuan agar pendoa agar dapat selesai menuliskan doanya dan pembaca pun dapat berdo'a hingga selesai.



Gambar 7 Tampilan Tanggal Lahir

Pada halaman profil ini pengguna mengeluhkan tentang tanggal lahir yang harus pengguna masukkan yaitu mencari tanggal lahir dengan cara scroll pengguna merasa kurang efisien dan lama penggunaan metode pencarian tanggal lahir seperti itu maka dari ini peneliti melakukan penggantian tanggal lahir dengan cara menjadikan seperti kalender dikarenakan lebih efisien dan sering digunakan oleh pengguna.



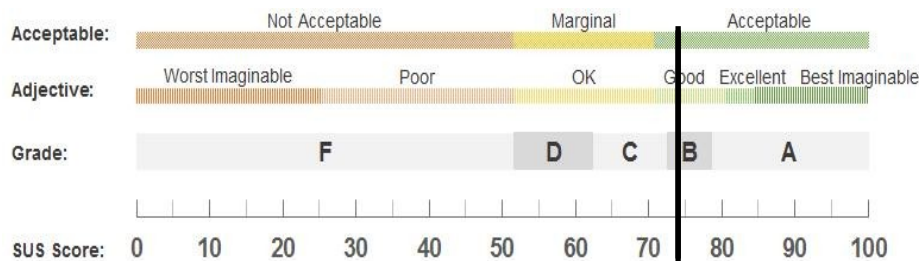
Gambar 8 Kolom Doa

Pada halaman ini pengguna mengeluhkan pada kolom doa yang hanya 140 huruf maka dari itu sabagai peneliti menambahkan menjadi 300 huruf dengan tujuan agar menuliskan doa tidak terpotong sehingga pengguna lainnya yang membaca dapat ikut berdoa.

Test

Hasil yang didapat dari hasil setelah dilakukan evaluasi *redesign* mendapatkan skor SUS pada Aplikasi KitaBisa sebagai berikut. Pengujian dilakukan sebelumnya mendapatkan nilai 59,5. Kemudian setelah dilakukan *redesign* sesuai yang diinginkan oleh pengguna maka pengujian SUS ini mengalami peningkatan menjadi 73.

Maka hasil dari uji SUS yang dilakukan didapatkan hasil sebesar 73. Hasil ini meningkat dari pengujian yang dilakukan sebelum.



Gambar 9 Kriteria SUS

Untuk hasil setelah dilakukan perubahan dapat disimpulkan Aplikasi KitaBisa mendapatkan hasil untuk *Grade* hasil B- untuk *Adjective GOOD* dan *Acceptable* mendapatkan *Acceptable*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan hasil saat pertama dilakukan pengujian SUS mendapatkan hasil 59,5 dengan kemudian dilakukan tahap *Redesign* dengan maksud serta tujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat ini dilakukan tahap *Redesign* menggunakan *Design Thinking*. kemudian dilakukan perbaikan maka aplikasi Kitabisa mendapatkan peningkatan nilai dari sebelumnya 59,5 menjadi 65 maka hasil pengujian ini mengalami peningkatan maka dengan begitu sudah dapat dibidang menjadi semakin menjadi lebih baik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andiputra, and Rinabi Tanamal. 2020. "Analisis Usability Menggunakan Metode Webuse Pada Website Kitabisa.Com [Analysis of Usability Using Webuse Method on Website Kitabisa.Com]." *Business Management Journal* 16(1):11–15.
- Bangor, A., P. Kortum, and J. Miller. 2009. "Determining What Individual SUS Scores Mean; Adding an Adjective Rating." *Journal of Usability Studies* 4(3):114–23.
- Ependi, Usman, Tri Basuki Kurniawan, and Febriyanti Panjaitan. 2019. "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 10(1):65–74. doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- Farida, Lilis Dwi, and Heri Sismoro. 2020. "Perbandingan Tingkat Usability Google Classroom Berdasarkan Perspektif Teachers Pada Perguruan Tinggi." *Sistemasi* 9(1):63. doi: 10.32520/stmsi.v9i1.575.
- J Sauro. 2018. "Ways to Interpret a SUS Score." *Sauro, J. (5). Ways to Interpret a SUS Score, " 2018. Available: [https://Measuringu. Com/Interpret-Sus-Score](https://measuringu.com/interpret-sus-score).*
- Lutfi, Lazuardi, and Iwan Sukoco. 2019. "Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi." *Organum Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*. doi: 10.35138/organu.
- Sandora, Meri. 2020. "Pengaruh Kepercayaan Dan Kemudahan Terhadap Keputusan Pembelian Belanja Secara Online." *Eko Dan Bisnis: Riau Economic and Business Review* 11(3):290–310. doi: 10.36975/jeb.v11i3.288.
- Subandi, Dian Anubhakti, and Barly Vallendito. 2017. "Rancang Bangun Kuesioner Survey Berbasis Web." *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Aplikasinya (SENTIA)* 9:47–50.
- Supriyatna, Adi, and Vivi Maria. 2018. "Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna Dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi DJP Online Dengan Kerangka PIECES." *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika* 3(2):88. doi: 10.23917/khif.v3i2.5264.
- Wilson, Bangun. 2018. *Manajemen Sumber Daya Manusia In Manajemen Sumber Daya Manusia*.