

PENGUJIAN USABILITY PADA WEBSITE KITABISA.COM MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Rizki Delaga Prasetya¹, Fahmi Muhammad Khairy², Naseh Hibban³, Dito Bakhtiar Rifa'i⁴, Raihan Iqbal Pasya⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Teknologi Telkom Purwokerto,
Jl. DI Panjaitan No.128, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147

¹19104074@ittelkom-pwt.ac.id, ²19104023@ittelkom-pwt.ac.id, ³19104003@ittelkom-pwt.ac.id,
⁴19104054@ittelkom-pwt.ac.id, ⁵19104030@ittelkom-pwt.ac.id

ABSTRAK

Usability adalah metode kualitatif untuk menganalisis atau menguji taraf kemudahan pengguna terhadap suatu sistem. Proses *usability testing* bisa melibatkan pengguna atau tidak sama sekali melibatkan pengguna dalam proses mengujinya. Website yang baik harus mengandung prinsip-prinsip seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* pada *website* agar bisa dianggap sebagai *website* yang layak digunakan oleh banyak orang. Kitabisa.com merupakan sebuah *platform* menggalang dana dan berdonasi secara *online* yang tersedia dalam bentuk *website* dan aplikasi *smartphone*. Penelitian ini dilakukan untuk menguji *usability website* kitabisa.com pada tampilan *desktop* yang memiliki tampilan sama persis dengan tampilan *website* versi *mobile*. Dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* didapatkan hasil yang cukup mengejutkan, *website* dengan tampilan yang sama persis seperti versi *mobile* nya ini mendapatkan *score 75* dengan *grade B* pada pengujian menggunakan metode *SUS* yang diikuti oleh 40 responden penguji. Berdasarkan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa *website* kitabisa.com layak untuk digunakan oleh banyak orang sebagai *website* donasi dan penggalangan dana.

Kata kunci- *Donasi Online, Kitabisa, System Usability Scale, Usability Testing*

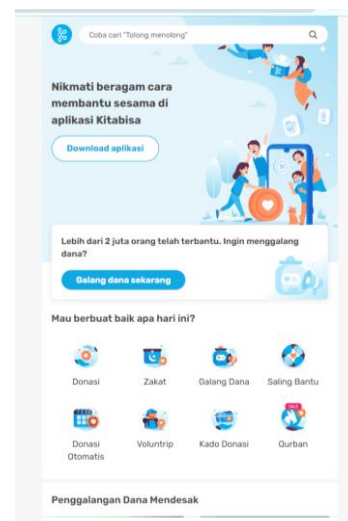
I. PENDAHULUAN

Usability merupakan sebuah analisis kualitas atribut untuk menilai seberapa mudah *user interface* digunakan oleh pengguna [1]. Kualitas *usability* dapat menentukan berapa lama waktu pengguna akan *stay*, berapa banyak pengaruh tiap *task* bagi pengguna, diterima luas oleh pengguna dan bahkan bisa menentukan tingkat keberhasilan dari pengembangan sistem tersebut [2]. Proses *usability testing* bisa dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk menggunakan sistem beserta *task* yang diberikan atau bahkan tidak sama sekali melibatkan pengguna [3]. Dalam membangun suatu *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui sudah sejauh mana tampilan *website* tersebut memenuhi prinsip *usability*. Ada beberapa komponen utama dalam pengukuran *usability* yaitu *website* harus memiliki prinsip terkait *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction* [4].

Donasi atau menggalang dana merupakan sebuah kegiatan untuk mengumpulkan suatu dana atau uang yang bersifat sukarela tanpa adanya batasan dan tidak mengharapkan adanya imbalan bersifat keuntungan, yang biasanya bertujuan untuk membantu orang-orang yang membutuhkan atau untuk membiayai suatu lembaga maupun organisasi tertentu [5]. Salah satu *platform* khusus untuk menggalang dana secara *online* yang ada di Indonesia adalah kitabisa.com. Kitabisa.com merupakan sebuah *platform* untuk menggalang dana dan berdonasi secara *online* atau yang lebih dikenal dengan *platform donation-based crowdfunding* yang tersedia dalam bentuk *website* dan aplikasi *smartphone*.

Pada penelitian ini kita akan melakukan *usability testing* terhadap *website* kitabisa.com pada versi *desktop* yang memiliki tampilan sama persis seperti versi *mobile*.

Tujuan dilakukannya pengujian *usability* disini adalah untuk mengetahui sejauh mana kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan pengguna pada saat menggunakan *website* tersebut, apakah *website* tersebut cocok untuk digunakan oleh banyak orang, terutama pengaruh dari desain *website* tersebut apakah nantinya tampilan dari *website* tersebut dapat mempengaruhi minat dan proses transaksi pengguna yang akan berdonasi di *website* tersebut. *Website* kitabisa.com yang diuji merupakan versi *desktop* berdasarkan pada tampilan yang diakses per tanggal 10 Juni 2023, gambar 1 merupakan tampilan *website* kitabisa.com yang sedang diujikan.



Gambar 1. Tampilan Halaman *Website* Kitabisa.com Versi *Desktop*

Pada penelitian ini akan dilakukan sebuah analisis pengujian berupa *usability testing* terhadap *website*

kitabisa.com menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan metode untuk mengukur aspek *usability website* berdasarkan sudut pandang subyektif pengguna.

Pada tahun 1986 metode SUS pertama kali dikembangkan oleh John Brooke [6] dengan menggunakan kuesioner untuk mengambil pengukuran secara cepat tentang bagaimana persepsi orang akan kegunaan sistem komputer pada tempat mereka bekerja, dan terbukti metode SUS sangat sederhana dan *reliable* saat dipakai untuk mengevaluasi *usability* pada sistem komputer.

System Usability Scale (SUS) bisa diterapkan untuk berbagai jenis pengujian, dimulai dengan situs web, sistem informasi, dan perangkat lunak. Pengujian *usability* menggunakan metode *system usability scale* sudah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya untuk mengetahui kualitas kegunaan pada sistem yang dibuat sehingga pengembang bisa mengevaluasi desain sistem sesuai dengan hasil pengujian.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Agus Aan Jiwa Permana [7] dan Hilda Rachmi dkk [8], setelah dilakukan proses *usability testing* dan mengevaluasi desain pada masing-masing *website*, didapatkan hasil penilaian yang positif pada proses *usability testing* berikutnya, masing-masing mendapatkan *score* SUS sebesar 72 dan 74.5 yang masuk ke dalam *grade* C dengan *rating* *Good*. Serta menurut penelitian yang dilakukan oleh Usman Ependi dkk [9] yang di jurnalnya membandingkan antara metode SUS dengan metode *Heuristic*, metode SUS memiliki kelebihan antara lain yaitu mudah dimengerti oleh responden, bisa dilakukan dengan jumlah sampel kecil namun dapat diandalkan, dan efektif dalam membedakan sistem yang bagus dengan yang jelek.

Oleh karena itu pada penelitian kali ini penulis akan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai metode dalam melakukan *usability testing* pada *website* kitabisa.com. Hasil dari adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan kedepannya bagi pihak penulis, pengembang *website* kitabisa.com dan para pembaca dalam membangun suatu *website* sesuai dengan yang diharapkan oleh para penggunanya.

II. METODOLOGI PENELITIAN

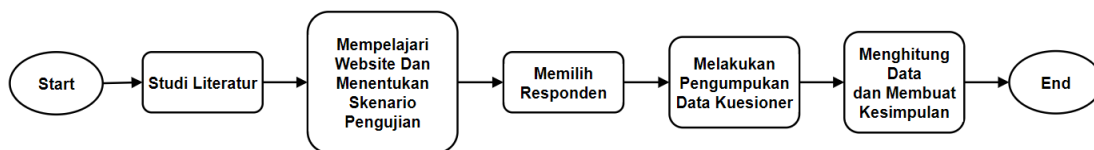
Pembahasan metodologi penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

2.1. Tahap Penelitian

Metode penelitian yang digunakan disini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif sendiri merupakan penelitian yang berfokus atau memperoleh data berupa jumlah, ataupun berupa data kualitatif berupa angka. Selain itu, penelitian kuantitatif juga dapat digunakan untuk masalah terkait statistik atau sejenisnya. Dalam tahap pengumpulan data yang akan diteliti, dapat menggunakan sarana atau wadah tertentu sebagai instrumen penelitian.

Ada beberapa bentuk instrumen atau wadah dalam melakukan pengumpulan data penelitian. Contohnya adalah instrumen dalam bentuk tes, wawancara, observasi, dan juga instrumen dalam bentuk dokumentasi. Namun yang akan digunakan disini adalah pengumpulan data dalam bentuk wawancara tertulis yaitu berbentuk kuesioner secara tertutup. Gambar 2 adalah diagram yang merepresentasikan tahapan - tahapan selama proses penelitian ini berlangsung.

Penelitian dimulai dari Studi Literatur terhadap teori yang berkaitan dengan penelitian seperti *website*, *usability*, *usability testing*, dan metode yang akan di pakai yaitu SUS. Studi Literasi disini di maksudkan untuk mengkaji informasi mengenai masalah dan bidang yang akan diteliti guna mengumpulkan data-data penelitian.



Gambar 2. Diagram Tahapan Penelitian

Langkah selanjutnya adalah mempelajari dan menentukan skenario pengujian yang akan digunakan dalam mengujikan *usability* pada *website* kitabisa.com. dan dilanjutkan dengan pemilihan responden sesuai dengan ketentuan yang ada untuk dilakukan pengumpulan data berupa hasil kuesioner dari *task* yang dikerjakan oleh responden.

Dalam kasus ini, *website* yang akan dijadikan objek adalah kitabisa.com. Pengenalan singkat pengujian *website* di pandu oleh tim peneliti dan calon responden sebagai penguji. Setelah pengenalan selesai, jika responden belum pernah belum memiliki pengalaman terhadap *website* kitabisa.com maka responden akan

dipersilahkan untuk mengakses *website* kitabisa.com guna mengerjakan beberapa *task* yang telah disediakan dan pengerjaan *task* dilakukan dalam waktu kurun waktu yang singkat. Hal tersebut karena kesan awal dari pengguna tercipta dengan secara cepat [10] sehingga pengujian *usability* tidak perlu memakan waktu yang lama bagi responden untuk melakukan pengujian [11].

Tahap selanjutnya responden diwajibkan untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan. Setelah responden selesai mengerjakan *task* yang disediakan, mereka akan diarahkan untuk mengisi kuisisioner yang berisi pertanyaan - pertanyaan guna mengumpulkan data penelitian. Pertanyaan yang digunakan pun sudah

memenuhi standar ketentuan pada metode *system usability scale*. Setelah responden selesai mengisi kuesioner, maka tahap selanjutnya adalah mengelola data-data responden menggunakan metode perhitungan SUS untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil pengujian *usability* pada *website* Kitabisa.com.

2.2. Tahap Perancangan Pengujian Usability

- 1) Pemilihan Responden
Responden yang terlibat dalam pengujian ini bersifat umum yang memiliki setidaknya sedikit pengalaman dalam menggunakan *device* komputer.
- 2) Bahan dan Media Pengujian
Bahan pengujian terdiri dari sebuah *task* yang harus dikerjakan oleh responden menggunakan media pengujian berupa perangkat *laptop*. Apabila responden belum pernah menggunakan atau belum memiliki pengalaman terhadap *website* kitabisa.com versi *desktop* maka diwajibkan untuk mengerjakan *task* terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian terakhir berupa pengisian kuesioner.
- 3) Pelaksanaan pengujian
Pengujian akan dilakukan secara luring dengan cara face to face dan secara online menggunakan media sosial yang akan terus dipantau oleh tim penguji.

2.3. Tahap Pengujian

Pada tahap pengujian, jika responden belum pernah menggunakan *website* kitabisa.com sama sekali maka akan diberikan 4 buah skenario tugas terhadap *website* kitabisa.com dengan menggunakan sebuah *laptop* atau komputer pribadi masing-masing responden diharapkan dapat menyelesaikan tugas tersebut dengan waktu secukupnya namun masih dalam rentang waktu yang singkat. Skenario tugas tersebut dapat dilihat seperti pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. *Task* Pengujian

No	Task
1	Sign up & sign in
2	Memcoba fitur searching
3	Melakukan donasi pada website kitabisa.com
4	Melakukan pembayaran zakat

Setelah menyelesaikan skenario tugas, responden diminta untuk mengisi kuesioner yang berisikan 10 pertanyaan yang telah diatur sesuai dengan ketentuannya sebagai tolak ukur dalam pengujian pada metode *system usability scale*. Adapun jawabannya dikelompokkan menjadi 5 jawaban dengan skor yang berbeda-beda, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Ragu-Ragu (RR) dengan skor 3, Setuju (S) dengan skor 4, dan Sangat Setuju (SS) dengan skor 5. Pertanyaan kuesioner terlihat seperti pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Pertanyaan Kuesioner Tentang *Usability* Kitabisa.com

No	Pertanyaan Kuisisioner
1	Saya merasa website ini akan digunakan lagi dimasa mendatang
2	Saya merasa website ini sulit untuk digunakan
3	Saya merasa website ini mudah untuk digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur di website ini berjalan sesuai dengan semestinya
6	Saya merasa ada beberapa hal yang tidak konsisten pada website ini
7	Saya merasa orang lain dapat memahami penggunaan website ini dengan cepat
8	Saya merasa website ini sulit dimengerti
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian dilakukan oleh 40 partisipan menggunakan perangkat *desktop* berdasarkan pengalaman menggunakan *website* kitabisa.com atau dengan mengerjakan *task* yang tersedia. Gambar 3 adalah hasil pengambilan data dari para responden menggunakan kuesioner dengan 10 buah pertanyaan.

No	Responden	Umur	Pekerjaan	Skor Asli									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	3	3	3	1	4	1	2	3	2	2
2	Responden 2	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	3	2	4	3	3	4	5	2	4	1
3	Responden 3	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	4	1	5	1	5	2	5	1	5	2
4	Responden 4	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	3	5	3	4	5	4	2	5	3	5
5	Responden 5	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	4	3	4	3	3	4	2	4	2	4
6	Responden 6	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4
7	Responden 7	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	2	4	3	4	3	3	3	4	2
8	Responden 8	<18 Tahun	Guru	5	1	5	1	5	1	5	1	5	4
9	Responden 9	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	3	4	3	4	2	4	3	3	2
10	Responden 10	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	2	4	1	5	2	3	1	5	3
11	Responden 11	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	1	4	2	4	2	4	2	4	3
12	Responden 12	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	1	4	1	4	2	3	1	4	1
13	Responden 13	36 - 45 Tahun	PNS	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
14	Responden 14	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	Responden 15	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	4	4	5	3	4	3	5	3	3	5
16	Responden 16	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	4	2	3	1	4	2	4	1	4	1
17	Responden 17	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	2	5	2	5	1	3	4	4	5
18	Responden 18	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	4	1	5	2	4	2	4	2	4	2
19	Responden 19	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	2	4	3	4	3	3	2	4	2
20	Responden 20	19 - 25 Tahun	Wiraswasta	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5
21	Responden 21	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	1	4	2	4	3	5	1	4	5
22	Responden 22	19 - 25 Tahun	-	4	1	5	3	3	3	4	1	4	3
23	Responden 23	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	1	5	1	5	1	3	1	5	1
24	Responden 24	19 - 25 Tahun	mahasiswa	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1
25	Responden 25	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	4	2	4	3	5	2	4	2	4	4
26	Responden 26	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3
27	Responden 27	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	Responden 28	<18 Tahun	Gamers	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
29	Responden 29	19 - 25 Tahun	mahasiswa	5	2	5	2	5	3	5	1	5	3
30	Responden 30	<18 Tahun	Mahasiswa	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
31	Responden 31	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	2	4	4	4	2	4	3	4	2
32	Responden 32	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
33	Responden 33	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	4	1	4	2	5	2	5	2	4	1
34	Responden 34	19 - 25 Tahun	Karyawan PT	5	2	4	1	5	2	5	1	5	2
35	Responden 35	19 - 25 Tahun	Editor	5	1	5	1	5	1	4	1	5	2
36	Responden 36	19 - 25 Tahun	Service Hotel	5	2	5	1	5	2	5	1	4	1
37	Responden 37	19 - 25 Tahun	Mahasiswa	4	1	4	1	5	1	4	1	5	1
38	Responden 38	19 - 25 Tahun	Karyawan Apoleker	5	3	4	2	4	1	5	2	3	2
39	Responden 39	19 - 25 Tahun	Karyawan toko	5	1	3	3	4	2	3	2	2	2
40	Responden 40	20 - 25 Tahun	Cleaning Service	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3

Gambar 3. Hasil Raw Data Pengujian Usability Kitabisa.com

Setelah mendapatkan data dari responden, berikutnya adalah menghitung data tadi menggunakan metode

perhitungan SUS untuk mendapatkan *score* akhir. *System Usability Scale* (SUS) memiliki aturan khusus untuk membuat pengujian lebih akurat. Berikut cara menghitung skor *System Usability Scale* (SUS):

- 1) Pertanyaan dengan angka ganjil, hasil skala (x) dikurangi 1. Pertanyaan ganjil = (x-1).
- 2) Pertanyaan dengan angka genap, 5 dikurangi hasil skala (x). Pertanyaan genap = (5-x).
- 3) Hasil evaluasi pada skala 1-5 (1 berarti Sangat Tidak Setuju sedangkan 5 berarti Sangat Setuju).
- 4) Melakukan penjumlahan jawaban dan kemudian dikali 2,5.
- 5) Menentukan nilai rata-rata jawaban instrumen pengujian semua responden.

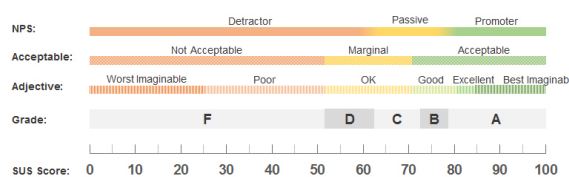
Setelah dilakukan perhitungan sesuai dengan ketentuannya, maka didapatkan hasil skor SUS sebesar 75 dari total 40 responden yang mengikuti pengujian *usability* pada *website* kitabisa.com seperti gambar 4 dibawah.

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
2	2	2	4	3	4	1	2	1	3	24	60
2	3	3	2	2	1	4	3	3	4	27	68
3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	37	93
2	0	2	1	4	1	1	0	2	0	13	33
3	2	3	2	2	1	1	1	1	1	17	43
4	1	3	2	3	1	3	1	4	1	23	58
4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	27	68
4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37	93
4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	27	68
4	3	3	4	4	3	2	4	4	2	33	83
4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	31	78
4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	34	85
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
3	1	4	2	3	2	4	2	2	0	23	58
3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	32	80
4	3	4	3	4	4	2	1	3	0	28	70
3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	28	70
4	0	3	1	4	1	3	0	3	0	19	48
4	4	3	3	3	2	4	4	3	0	30	75
3	4	4	2	2	2	3	4	3	2	29	73
4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	38	95
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	98
3	3	3	2	4	3	3	3	3	1	28	70
3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	26	65
3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	3	4	3	4	2	4	4	4	2	34	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	3	3	1	3	3	2	3	3	3	28	70
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	34	85
4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	36	90
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38	95
4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	37	93
3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	37	93
4	2	3	3	3	4	4	3	2	3	31	78
4	4	2	2	3	3	2	3	1	3	27	68
2	2	1	1	3	3	2	2	2	2	20	50
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											75

Gambar 4. Hasil *Score* Pengujian Menggunakan Metode SUS

Dikutip dari artikel yang ditulis oleh Jeff Sauro pada *website* measuringu.com [12] bahwa SUS dapat diinterpretasikan dalam 5 cara, yaitu *percentiles*, *grades*, *adjectives*, *acceptability*, dan *Net Promoter Score* (NPS). Gambar 5 menjelaskan rincian terkait dengan kategori

penilaian pada SUS.



Gambar 5. Kategori Penilaian Dengan Metode SUS Menurut Jeff Sauro [12]

Berdasarkan skor yang didapat maka, *website* kitabisa.com termasuk dalam *grade* B dengan *percentiles* 73 yang berarti 73% skor SUS tersebut lebih bagus daripada 27% yang ada di dalam *database*, serta dapat di masukan kedalam kategori *Good* pada *adjective ratings*, kategori *acceptable* berjenis *Marginal* dan *Net Promoter Score* (NPS) masuk pada kategori *Passive*. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa *usability* pada *website* kitabisa.com versi *desktop* termasuk dalam kategori yang bagus dan dapat diterima oleh banyak orang.

Analisis tambahan dilakukan berupa perhitungan nilai rata-rata poin yang didapatkan pada setiap pertanyaan yang diberikan kepada para responden, dengan skala penilaian 1 hingga 5 sesuai dengan jumlah pilihan pada pertanyaan pada kuesioner, 1 berarti menandakan bahwa *usability* yang diuji pada pertanyaan tersebut sangat buruk sedangkan 5 menandakan bahwa *usability* yang diuji pada pertanyaan tersebut sangat bagus. Gambar 6 dibawah merupakan rata-rata poin yang dihasilkan pada setiap pertanyaan yang diajukan kepada responden tentang *usability website* kitabisa.com.

Poin yang dihasilkan	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Mean	4.5	3.925	4.225	3.775	4.4	3.78	4.025	3.9	4.075	3.45

Gambar 6. Rata-Rata Poin Yang Dihasilkan di Setiap Pertanyaan

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa poin terkecil diterima oleh pertanyaan nomor 10 yang rata-rata penggunaannya menjawab di angka 3 keatas dan poin terbesar didapatkan oleh pertanyaan nomor 1 dengan rata-rata pengguna menjawab pertanyaan nomor 1 di angka 4 keatas. Bisa kita disimpulkan bahwa rata-rata responden menjawab pertanyaan pada kuesioner yang sudah diberikan di angka 3 sampai angka 4 keatas, yang berarti kebanyakan pengguna setuju bahwa *website* kitabisa.com memiliki *usability* yang baik. Tentunya ini masih bisa ditingkatkan lagi agar di setiap pertanyaan yang diajukan kepada responden nantinya dapat mencapai rata-rata diatas 4 poin, atau mungkin bisa mencapai 5 poin.

Berdasarkan jawaban responden yang diisi dalam kuesioner, ada beberapa aspek yang mungkin bisa ditingkatkan lagi bagi pengembang seperti dari segi kemudahan pengguna dalam menjalankan fungsi yang ada dan juga konsistensi dari desain *website* kitabisa.com yang mungkin bisa lebih ditingkatkan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, dapat kita ambil kesimpulan antara lain yaitu:

- 1) *Website* kitabisa.com menghasilkan *score* SUS sebesar 75 yang menandakan bahwa *website* tersebut dapat dikategorikan sebagai *website* yang *Acceptable* atau dapat diterima oleh orang banyak. Dengan *grade* B serta masuk dalam kualitas *Good* menjadikan *website* kitabisa.com menjadi *website* yang layak untuk digunakan sebagai *website* penggalangan dana.
- 2) Dari hasil *survey* menunjukkan bahwa *website* kitabisa.com tergolong mudah untuk digunakan, seperti fungsi tombol, menu, dan fitur-fitur lain. Meski tidak 100% responden mengatakan seperti itu, namun dapat dilihat bahwa mayoritas responden mengatakan bahwa fitur-fitur pada *website* kitabisa.com mudah digunakan bahkan bagi pengguna baru sekalipun.
- 3) Berdasarkan jawaban responden, *website* kitabisa.com cocok untuk digunakan oleh banyak orang, karena desain nya yang mudah dipahami dan sebagian besar pengguna merasa nyaman dan puas terhadap fitur yang ada di *website* kitabisa.com seperti mudah di akses, mudah digunakan, dan berjalan sesuai dengan semestinya.

IV. REFERENSI

- [1] W. Handiwidjojo dan L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan," *Juisi*, vol. 02, no. 01, hal. 49–55, 2016.
- [2] L. S. Wiratama dan D. Sasongko, "Evaluasi Antarmuka Website SMK Muhammadiyah 2 Sragen Menggunakan Metode Usability Testing," *J. SIMETRIS*, vol. 8, no. 1, hal. 135–140, 2017.
- [3] N. R. Riyadi, "Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile myUMM Students," *Sist. J. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, hal. 226–232, 2019.
- [4] R. Akbar dan Mukhtar, "Perancangan E-Tracer Study berbasis Sistem Cerdas," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 1, hal. 8–12, 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i1.631.
- [5] Z. W. Dewantry, S. D. Budiwati, dan M. B. Sanjaya, "Aplikasi Pengelolaan Dana Donasi Untuk Penderita Kanker (Studi Kasus: Yayasan Kanker Indonesia)," *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 1, no. 3, hal. 1786–1793, 2015.
- [6] J. Brooke, "SUS : A Retrospective," *J. usability Stud.*, vol. 8, no. 2, hal. 29–40, 2013.
- [7] A. A. J. Permana, "Usability Testing Pada Website E-commerce Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus : Umkmbuleleng.com)," *J. Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 2, hal. 149–158, 2019.
- [8] H. Rachmi dan S. Nurwahyuni, "Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale," *Al-Khidmah*, vol. 1, no. 2, hal. 86–92, 2018.
- [9] U. Ependi, T. B. Kurniawan, dan F. Panjaitan, "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation : A Review," *J. SIMETRIS*, vol. 10, no. 1, hal. 65–74, 2019.
- [10] F. Guo, X. S. Wang, H. Shao, X. R. Wang, dan W. L. Liu, "How User's First Impression Forms on Mobile user Interface?: An ERPs Study," *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 36, no. 9, hal. 870–880, 2020, doi: 10.1080/10447318.2019.1699745.
- [11] I. Mahmud, F. S. Borna, dan S. Ahmed, "Web usability test in 60 seconds: a theoretical foundation and empirical test," *Indones. J. Electr. Eng. Comput. Sci.*, vol. 17, no. 1, hal. 398–403, 2020, doi: 10.11591/ijeecs.v17.i1.pp398-403.
- [12] J. Sauro, "5 Ways to Interpret a SUS Score," *measuringu.com*, 2018. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/> (diakses Jan 21, 2022).