

EVALUASI USABILITY APLIKASI SATU SEHAT DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE

Raihan Iqbal Pasya¹, Rizki Delaga Prasetya², Muhammad Fajar Ahadi³, Nirmaya Dwi Utami⁴

^{1,2,3,4}Institut Teknologi Telkom Purwokerto,

Jl. D.I. Panjaitan No.128, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah

¹19104030@ittelkom-pwt.ac.id, ²19104074@ittelkom-pwt.ac.id,

³19104007@ittelkom-pwt.ac.id, ⁴19104044@ittelkom-pwt.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan oleh fakta observasi yang memperlihatkan perolehan hasil perhitungan menggunakan metode SUS pada evaluasi usability aplikasi Satu Sehat, dengan kesimpulan akhirnya perlu dilakukan perbaikan dari segi fitur maupun sistem. Untuk merespon hal itu maka peneliti melaksanakan penelitian usability pada aplikasi Satu Sehat yang bertujuan untuk mengetahui tingkat usability aplikasi Satu Sehat dalam penggunaan sehari-hari, serta untuk meneruskan saran dan masukan pengguna kepada pengembang aplikasi Satu Sehat. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini antara lain untuk mengukur tingkat usability dari aplikasi Satu Sehat dengan metode System Usability Scale (SUS) yang diharapkan dapat membantu proses evaluasi dengan cepat dan mudah namun tetap dapat diandalkan. Penelitian ini dilakukan pada sejumlah responden yaitu sebanyak 46 responden yang terdiri dari 50% laki laki dan 50% perempuan dengan lingkup pekerjaan bervariasi. Penelitian ini mengukur tingkat usability dengan menggunakan beberapa metode diantaranya metode penyajian, metode pengumpulan data, dan metode evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan pada aplikasi Satu Sehat perlu dilakukan perbaikan terutama pada bagian yang berkaitan dengan kerumitan aplikasi dan ketidaksesuaian pada fitur maupun sistem aplikasi. Dengan metode System Usability Scale (SUS) diperoleh hasil evaluasi usability aplikasi Satu Sehat mempunyai nilai kegunaan OK dengan grading D dengan total nilai SUS 64,75. Dari data tersebut maka direkomendasikan menggunakan metode system usability scale agar membantu proses evaluasi lebih cepat dan mudah.

Kata kunci: Usability, Metode System Usability Scale (SUS), Aplikasi Satu Sehat

I. PENDAHULUAN

Beberapa waktu lalu, dunia menghadapi fenomena terkait masalah kesehatan, yaitu wabah Covid-19 [1]. Covid-19 merupakan penyakit menular yang diakibatkan oleh novel *coronavirus*, Sars-coV-2, yang awal mula ditemukan pada 31 desember 2019 di China. Virus corona atau Covid-19, dapat mengakibatkan penyakit pernapasan ringan, peradangan paru-paru parah, dan sampai kematian [2].

Virus ini ditandai dengan penyebarannya yang cepat. Menurut WHO, Covid-19 dikatakan sebagai pandemi global dengan 4.534.0732 kasus terkonfirmasi positif pada 216 negara di penjuru dunia [3]. Menyikapi pandemi penyakit Covid-19, pemerintah Indonesia mulai melakukan pembatasan, antara lain kebijakan social distancing (menjaga jarak, menjauhi keramaian), dilanjutkan dengan physical distancing (menjaga jarak paling tidak 1,8 meter) pada awal Maret 2020 [4].

Pemerintah merespons pandemi Covid-19 yang sudah berusia 2 tahun dengan membuat berbagai perangkat kebijakan, yang semuanya difokuskan untuk menekan penyebaran Covid-19 di seluruh wilayah yang terkena Covid-19. Salah satu kebijakan yang kini diterapkan pemerintah adalah kebijakan aplikasi Peduli Lindungi yang sekarang sudah berganti nama menjadi Satu Sehat [5].

Aplikasi Satu Sehat merupakan aplikasi yang diciptakan untuk mendukung instansi pemerintah dalam melacak dan menghentikan Covid-19 agar tidak menyebar luas. Pada dasarnya aplikasi Satu Sehat memanfaatkan keterlibatan masyarakat untuk berbagi

data lokasi saat bepergian sehingga pelacakan riwayat pengguna bisa dilakukan dengan pasien Covid-19. Diharapkan melalui aplikasi Satu Sehat masyarakat dapat dengan mudah mengetahui informasi mengenai penyebaran Covid-19. Namun dalam praktiknya, banyak fitur dari aplikasi Satu Sehat yang masih bermasalah dan oleh karena itu perlu dievaluasi kegunaannya [6].

Kegunaan adalah seberapa lama suatu sistem layak berlandaskan efisiensi, efektivitas, dan kepuasan dalam kondisi tertentu. Pentingnya kegunaan untuk memperkirakan kelayakan suatu sistem secara kualitatif memusatkan pada beberapa cara pengujian. [7]. Sehingga kegunaan menjadi metrik yang memiliki pengaruh besar pada keberhasilan aplikasi [8].

Evaluasi kegunaan adalah suatu proses yang mengikutsertakan pengguna agar mereka dapat menggunakan dan mempelajari suatu produk untuk mencapai aspek kenyamanan pengguna seperti efisiensi, efektivitas secara keseluruhan, dan kemudahan pengguna tentang sistem [9]. Salah satu cara yang bisa dipakai untuk pengujian usability yaitu menggunakan metode SUS. *System Usability Scale* (SUS) adalah metode percobaan kegunaan aplikasi memakai sepuluh skala yang memberi pengguna pandangan global kegunaan [10].

Penggunaan SUS sendiri saat percobaan lebih memfokuskan pada cara pandang *end-user*, besar kemungkinan hasil evaluasi lebih sinkron dengan kejadian sebenarnya. Pengujian SUS mempunyai 10 pernyataan yang digunakan untuk alat uji, dan SUS

juga tidak membutuhkan sampel dalam jumlah besar untuk meminimalkan biaya pengujian [11].

Tujuan pengujian dengan metode SUS adalah untuk mengukur kegunaan dan manfaat sistem dengan cepat dan mudah, namun andal. [12]. Melalui kajian ini, akan dilakukan penilaian *usability* terhadap aplikasi Satu Sehat yang baru diluncurkan pada awal Maret untuk membantu mengatasi pandemi Covid19, serta mengukur *usability* aplikasi ini selama penerapan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) [6].

Melihat permasalahan yang terdapat pada aplikasi Satu Sehat yang mengacu pada desain antarmuka dan sistem, ditemukan beberapa hal seperti antarmuka aplikasi yang terlalu monoton, latar belakang polos yang menyebabkan beberapa menu utama menjadi buram dan tidak mencolok, informasi status area ditampilkan di berbagai area menggunakan *smartphone* memiliki perbedaan informasi pada daerah yang sama, tidak ada informasi untuk menghindari kesalahan, pengguna tidak familiar dengan menu pemilihan tahun, muncul kembali izin akses aplikasi setelah logout, seringkali masalah rekapitulasi dan fungsi *claim* sertifikat lebih rumit dari yang ada di *website* Satu Sehat.

Berdasarkan pertanyaan di atas, maka perlu dilakukan evaluasi *usability* aplikasi Satu Sehat untuk mengetahui tingkat *usability* aplikasi Satu Sehat kepada masyarakat dalam penggunaan sehari-hari, serta untuk meneruskan saran dan masukan pengguna kepada pengembang aplikasi Satu Sehat. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode *usability scale*, karena metode ini dianggap cocok untuk menggambarkan situasi pengalaman pengguna yang sebenarnya.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini ditentukan metode sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengukur tingkat *usability* dari aplikasi Satu Sehat, maka diterapkan metode *System Usability Scale* (SUS) yang diharapkan dapat membantu proses evaluasi dengan cakupan metode sebagai berikut.

2.1 Metode Penyajian

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang reaksi pengguna terhadap aplikasi Satu Sehat, dengan menggunakan metode presentasi deskriptif. Metode penelitian deskriptif atau menggambarkan setiap fakta aktual dan fenomena yang tampak. Tujuan penelitian tersebut untuk memberikan gambaran, gambaran yang terstruktur, sesuai dan tepat tentang fakta, ciri, dan keterkaitan dengan fenomena yang diteliti [13].

2.2 Metode Pengumpulan Data

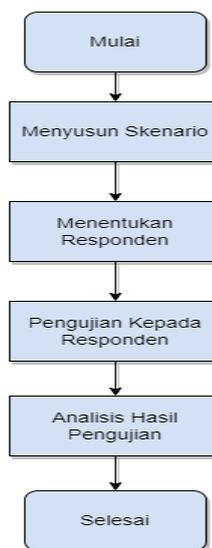
Metode pengumpulan data dilaksanakan dengan membagi kuesioner berupa instrumen pertanyaan baku dari metode SUS. Pengumpulan data dilakukan kepada pengguna aplikasi Satu Sehat dengan berbagai kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Selama proses pengumpulan data telah berhasil mengumpulkan data hasil kuesioner sebanyak 46 responden yang bervariasi

berdasarkan pengalaman mereka selama menggunakan aplikasi tersebut.

2.3 Metode Evaluasi

Penelitian ini menggunakan metode evaluasi *system usability scale*, metode ini dipilih karena dekat dengan kondisi pengguna. Ada beberapa proses tahapan dalam melakukan evaluasi dengan metode ini diantaranya adalah pertama menyusun skenario penelitian untuk penggunaan aplikasi Satu Sehat yang berfokus pada pengalaman nyata pengguna. Kedua menentukan responden, pada tahap ini ditentukan responden yang ingin diuji yaitu para pengguna aplikasi Satu Sehat.

Tahap ketiga yaitu melakukan pengujian kepada responden, pengujian dilakukan kepada responden pengguna aplikasi Satu Sehat dengan menjawab pertanyaan kuesioner SUS yang sudah disusun sebelumnya. Tahapan terakhir adalah melakukan analisis hasil pengujian, pada tahap ini data hasil pengujian akan dihitung dan dianalisis sesuai dengan metode perhitungan SUS. Pada gambar 1. dapat dilihat tampilan diagram proses atau tahapan dalam melakukan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Evaluasi

System Usability Scale (SUS) terdiri dari 10 pertanyaan yang dapat dijawab oleh peserta dalam skala 1-5 berdasarkan seberapa setuju mereka dengan setiap pernyataan tentang produk atau fitur yang diuji, dengan indeks nilai 1 memiliki arti “sangat tidak setuju” dan indeks nilai 5 memiliki arti “sangat setuju” dengan pernyataan SUS tersebut. *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan angka yang mewakili ukuran komprehensif dari keseluruhan ketersediaan sistem yang diteliti. Untuk menghitung skor SUS, tentukan kontribusi skor untuk setiap item. Skor kontribusi untuk setiap proyek berkisar dari 0 sampai 4. Untuk pertanyaan ganjil, kontribusinya adalah posisi proporsional dikurangi 1. Untuk pertanyaan genap kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi centang. Kalikan total skor dengan 2,5 untuk mendapatkan skor

total untuk SUS [14]. Pertanyaan Pengujian *Usability Scale* bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Instrumen Pengujian *Usability Scale*

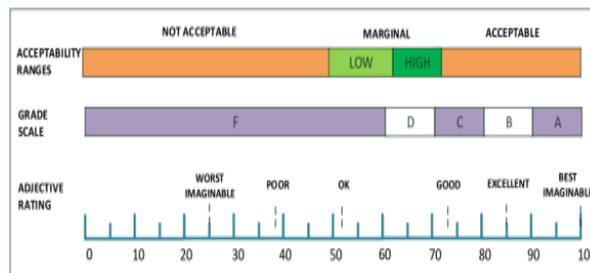
No.	Pertanyaan	Skala
1	Saya merasa akan lebih sering menggunakan aplikasi ini	1 - 5
2	Saya menganggap aplikasi ini tidak perlu dibuat serumit ini	1 - 5
3	Saya kira aplikasi ini mudah untuk digunakan	1 - 5
4	Saya memerlukan bantuan dari orang teknis untuk menjalankan aplikasi ini	1 - 5
5	Saya merasa fitur pada aplikasi ini terpadu dengan baik	1 - 5
6	Saya pikir terdapat kesalahan dalam aplikasi ini	1 - 5
7	Saya merasa umumnya orang mudah untuk memakai aplikasi ini dengan sangat cepat	1 - 5
8	Saya melihat aplikasi ini sangat sulit untuk digunakan	1 - 5
9	Saya merasa yakin untuk menggunakan aplikasi ini	1 - 5
10	Saya perlu membaca panduan sebelum menggunakan aplikasi ini	1 - 5

Salah satu cara untuk menentukan nilai evaluasi SUS di aplikasi Anda adalah dengan melihat rentang persentil (skor SUS), yang nilai evaluasinya terdiri atas A, B, C, D, dan F. Ranking ditentukan dari hasil evaluasi menurut persentil nilai SUS umumnya dilaksanakan berlandaskan hasil perhitungan evaluasi pengguna. Untuk menentukan grade ditunjukkan pada tabel di bawah [15].

Tabel 2. SUS Score Percentile Rank

Grade	Keterangan
A	skor ≥ 90
B	skor ≥ 80 sampai < 90
C	skor ≥ 70 sampai < 80
D	skor ≥ 60 sampai < 70
F	skor < 60

Untuk menentukan hasil penilaian termasuk kedalam kategori baik atau buruk digunakan diagram skala seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. Penentuan Hasil Penilaian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada evaluasi Aplikasi Satu Sehat dapat dideskripsikan sebagai berikut:

3.1. Responden

Dalam pengujian usability scale ini berhasil mengumpulkan sebanyak 46 responden yang terdiri atas 50% perempuan dan 50% laki laki, dengan lingkup pekerjaan bervariasi seperti 2,2% untuk rata rata pekerjaan ASN, Ahli Gizi, Freelancer, Front-end dev, Guru, dan Wiraswasta, 4,4% Karyawan, 6,5% Pegawai swasta, 6,5% belum bekerja, dan rata rata terbanyak diperoleh mahasiswa/pelajar sebanyak 67,4%. Kemudian juga memperoleh data umur responden dengan kisaran umur 15 - 20 tahun sebanyak 36,96%, 21 - 25 tahun sebanyak 56,52%, dan 26 - 60 tahun sebanyak 6,52%.

3.2 Nilai Evaluasi

Nilai evaluasi adalah nilai yang berisi pertanyaan pertanyaan baku evaluasi usability yang diberikan kepada responden. Pertanyaan baku dalam metode usability scale terdiri atas sepuluh pertanyaan yang mencakup aspek aspek evaluasi usability. Berikut tabel hasil rekapitulasi evaluasi usability pada aplikasi Satu Sehat menggunakan metode SUS.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden

No	Skala Jawaban Responden					Responden
	1	2	3	4	5	
P1	2	4	11	16	13	46
P2	4	4	14	10	14	46
P3	0	1	11	19	15	46
P4	14	10	10	7	5	46
P5	1	3	18	15	9	46
P6	6	14	10	9	7	46
P7	0	4	15	19	8	46
P8	6	14	14	8	4	46
P9	0	2	12	21	11	46
P10	1	12	14	13	6	46

Berikut rekapitulasi jawaban responden berdasarkan perhitungan SUS.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Perhitungan SUS

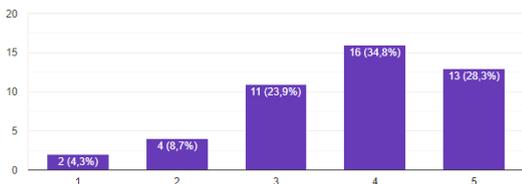
No.	Skala Jawaban Responden					Nilai rata-rata
	1	2	3	4	5	
P1	4	11	15	14	0	2,9
P2	10	14	4	4	0	2
P3	1	11	18	16	0	3
P4	7	10	10	14	0	2,8
P5	3	18	15	9	0	2,7
P6	9	10	13	7	0	2,5
P7	4	15	19	8	0	2,7
P8	8	14	14	6	0	2,4
P9	2	12	21	11	0	2,9
P10	13	14	12	1	0	2

Dari tabel 4 dijelaskan hasil tanggapan responden dengan menggunakan perhitungan metode system usability scale. Berikut perolehan nilai evaluasi usability pada aplikasi Satu Sehat yang dijelaskan pada setiap pertanyaan (P).

3.2.1 Pertanyaan pertama

Pada pertanyaan pertama “Saya merasa akan lebih sering menggunakan aplikasi ini”, sebagian besar responden menjawab pilihan 4 atau setuju dengan 16 responden atau 34,8%, diikuti pilihan 5 atau sangat setuju dengan 13 responden atau 28,3%, dan pilihan 3 atau cukup setuju dengan 11 responden atau 23,9%. Sedangkan 4 responden atau 8,7% .memilih pilihan 2 atau tidak setuju serta 2 responden atau 4,3% dengan pilihan 1 atau sangat tidak setuju. Hasil penilaian pertanyaan pertama ditampilkan pada diagram chart gambar 2.

1. Saya merasa akan lebih sering menggunakan aplikasi ini
46 jawaban



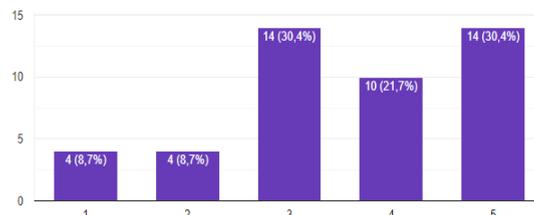
Gambar 3. Hasil Pertanyaan Pertama

3.2.2 Pertanyaan Kedua

Pada pertanyaan kedua “Saya menganggap aplikasi ini tidak perlu dibuat serumit ini”, kebanyakan responden menjawab pilihan 5 sebanyak 14 responden dengan persentase 30,4% masing masing untuk pilihan 3 dan 5. Maka rata rata responden merasa aplikasi Satu Sehat

memiliki tingkat kerumitan, hal ini juga selaras dengan konsep SUS yaitu pada pertanyaan genap semakin besar pilihan jawaban responden maka semakin kecil nilai usability yang di dapat. Sedangkan 4 responden atau 8,7% masing masing memilih pilihan 1 dan 2.

2. Saya menganggap aplikasi ini tidak perlu dibuat serumit ini
46 jawaban

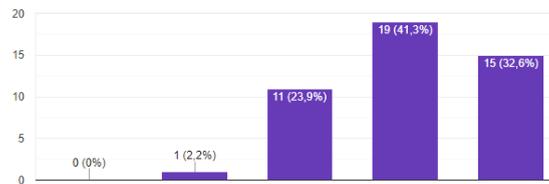


Gambar 4. Hasil Pertanyaan Kedua

3.2.3 Pertanyaan Ketiga

Pada pertanyaan ketiga “Saya kira aplikasi ini mudah untuk digunakan”, responden menanggapi baik pada perihal kemudahan, hal ini dibuktikan dengan jawaban pilihan 4 sebesar 19 responden dengan persentase 41,3% diikuti 15 responden atau 32,6% untuk pilihan 5, 11 responden atau 23,9% untuk pilihan 3. Hanya beberapa responden menilai buruk yaitu 1 responden atau 2,2% untuk pilihan 2 serta 0% untuk pilihan 1.

3. Saya kira aplikasi ini mudah untuk digunakan
46 jawaban

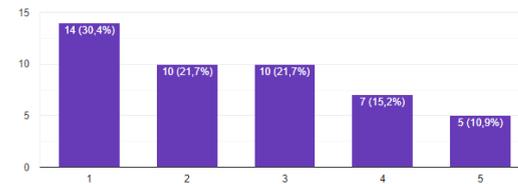


Gambar 5. Hasil Pertanyaan Ketiga

3.2.4 Pertanyaan Keempat

Pada pertanyaan keempat “Saya memerlukan bantuan dari orang teknis untuk menjalankan aplikasi ini”, 14 responden atau 30,4% memberikan pilihan jawaban 1 (sangat tidak setuju) diikuti 10 responden atau 21,4% menyatakan tidak setuju. Dapat dibuktikan nilai ini cukup tinggi setelah dilakukan perhitungan untuk rata rata SUS yaitu sebesar 2,8. Sedangkan 7 responden atau 15,2% memilih setuju ditambah 5 responden atau 10,9% memberikan pilihan jawaban sangat setuju atau perlu bantuan orang teknis dalam menggunakan aplikasi Satu Sehat.

4. Saya memerlukan bantuan dari orang teknis untuk menjalankan aplikasi ini
46 jawaban



Gambar 6. Hasil Pertanyaan Keempat

3.2.5 Pertanyaan Kelima

Pada pertanyaan kelima “Saya merasa fitur pada aplikasi ini terpadu dengan baik”, mayoritas responden menjawab pilihan 3 sebesar 18 responden dengan persentase 39,1% diikuti 15 responden atau 32,6% untuk pilihan 4, 9 responden atau 19,6% untuk pilihan 5 hal ini merupakan respon yang baik mengingat bahwa semakin besar pilihan jawaban pada pertanyaan ganjil maka semakin besar nilai usability yang di dapat. Sedangkan 3 responden atau 6,5% untuk pilihan 2 dan 1 responden atau 2,2% untuk pilihan 1 memberikan tanggapan bahwa fitur aplikasi ini belum terintegrasi dengan baik.



Gambar 7. Hasil Pertanyaan Kelima

3.2.6 Pertanyaan Keenam

Pada pertanyaan enam “Saya pikir terdapat kesalahan dalam aplikasi ini”, responden yang memilih pilihan 2 tidak setuju sebanyak 14 responden dengan persentase 30,4% diikuti 6 atau 13% responden menjawab pilihan 1 sangat tidak setuju. Sedangkan 10 responden atau 21,7% dan 9 responden atau 19,6% serta 7 responden atau 15,2% menjawab pilihan 3, 4, 5 masing masing secara berurutan atau dikatakan sebagian besar menjawab setuju bahwa ada ketidaksesuaian pada aplikasi Satu Sehat, dan rata rata hasil perhitungan usability sebesar 2,5.



Gambar 8. Hasil Pertanyaan Keenam

3.2.7 Pertanyaan Ketujuh

Pada pertanyaan “Saya merasa umumnya orang mudah untuk memakai aplikasi ini dengan sangat cepat”, mayoritas menjawab setuju sebesar 19 responden dengan persentase 41,3% diikuti 15 responden atau 32,6% cukup setuju 3, 8 responden atau 17,4% sangat setuju. Hal tersebut menjelaskan bahwa sebagian besar responden merasa aplikasi ini mudah untuk dipelajari dengan waktu yang cepat, hanya 4 responden atau 8,7% dari keseluruhan responden merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini.



Gambar 9. Hasil Pertanyaan Ketujuh

3.2.8 Pertanyaan Kedelapan

Pertanyaan “Saya melihat aplikasi ini sangat sulit untuk digunakan” responden setuju akan kerumitan dalam penggunaannya, hal ini dapat dilihat dari 14 responden atau 30,4% ditambah 8 responden atau 17,4% dan 4 responden atau 8,7% secara berurutan memilih cukup setuju, setuju hingga sangat setuju. Sedangkan sisanya 14 responden atau 30,4% dan 6 responden atau 13% menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju bahwa aplikasi ini rumit untuk digunakan.



Gambar 10. Hasil Pertanyaan Kedelapan

3.2.9 Pertanyaan Kesembilan

Pertanyaan kesembilan “Saya merasa yakin untuk menggunakan aplikasi ini”, pertanyaan ini mengulas mengenai bagaimana tingkat keyakinan dalam memakai aplikasi ini. Responden menentukan pilihan cukup setuju, setuju dan sangat setuju secara berurutan 21 responden atau 45,7%, 12 responden atau 26,1% dan 11 responden 23,9% menandakan bahwa jika dilakukan perhitungan rata rata SUS sebesar 2.9. Hanya sebanyak 2 responden dengan persentase 4,3% memilih tidak setuju.



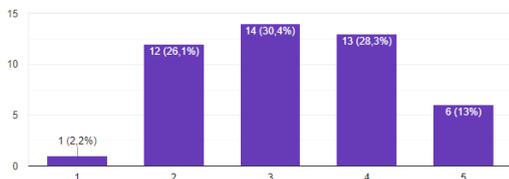
Gambar 11. Hasil Pertanyaan Kesembilan

3.2.10 Pertanyaan Kesepuluh

Pada pertanyaan penutup evaluasi SUS “Saya perlu membaca panduan sebelum menggunakan aplikasi ini” responden sebanyak 14 atau 30,4% memilih cukup setuju, 13 atau 28,3% responden sangat setuju, dan 6 responden atau 13% memilih sangat setuju. sesuai dengan konsep penilaian SUS bahwa semakin

kecilnya angka pilihan jawaban maka semakin tinggi nilai evaluasi, maka pada pertanyaan ini menunjukkan responden perlu belajar dulu dalam menggunakan aplikasi Satu Sehat. Hanya 12 orang atau 26,1% ditambah 1 orang yang bisa memakai aplikasi tanpa adanya proses belajar terlebih dahulu.

10. Saya perlu membaca panduan sebelum menggunakan aplikasi ini
46 jawaban



Gambar 12. Hasil Pertanyaan Kespuluh

3.3 Tingkat Kebergunaan Aplikasi

Tingkat kebergunaan aplikasi merupakan penilaian akhir yang meliputi rekapitulasi atau perhitungan dari setiap instrumen pertanyaan usability. Perhitungan ini dilakukan untuk mengetahui nilai kebergunaan aplikasi Satu Sehat. Proses perhitungan dimulai dengan menghitung setiap pertanyaan dengan rumus metode SUS yaitu ketika pertanyaan ganjil skor dikurangi satu dan ketika pertanyaan genap maka jumlah pilihan jawaban dikurangi skor yang didapat. Kemudian untuk mengetahui skor SUS tinggal mengalihkan total perhitungan tadi dengan 2,5.

Tabel 5. Perhitungan SUS

No	Nilai Rata - Rata	Nilai akhir
P1	2.9	7,25
P2	2	5
P3	3	7,5
P4	2.8	7
P5	2.7	6,75
P6	2.5	6,25
P7	2.7	6,75
P8	2.4	6
P9	2.9	7,25
P10	2	5
Total Nilai SUS		64,75

Pada tabel diatas merupakan hasil perhitungan nilai SUS dari evaluasi usability aplikasi Satu Sehat, dari tabel tersebut nilai usability adalah 64,75. Berdasarkan nilai ini dapat diketahui bahwa nilai usability aplikasi Satu Sehat sesuai dengan tabel 2 SUS score percentile rank masuk kedalam grading D dan gambar penentuan hasil penilaian aplikasi Satu Sehat dapat dikategorikan sebagai aplikasi yang “OK” namun belum cukup baik. Aplikasi Satu Sehat perlu dilakukan perbaikan karena jika dilihat dari hasil perhitungan menggunakan metode SUS, responden merasa bahwa aplikasi tersebut rumit untuk digunakan, mereka juga perlu belajar untuk memahami aplikasi ini. Dalam aplikasi ini juga terdapat ketidaksesuaian terhadap fitur maupun sistem. Namun, responden merasa akan lebih sering menggunakan aplikasi tersebut. Mereka juga cukup percaya diri ketika menggunakan aplikasi ini dan mungkin tidak membutuhkan bantuan orang lain serta sistem pada aplikasi sudah cukup baik dan masih untuk mudah digunakan.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi usability pada aplikasi Satu Sehat maka bisa disimpulkan, Berdasarkan hasil evaluasi usability menggunakan metode system usability scale aplikasi Satu Sehat mempunyai nilai kebergunaan OK dengan grading D dengan total nilai SUS 64,75. Pada aplikasi Satu Sehat perlu dilakukan perbaikan terutama pada bagian yang berkaitan dengan kerumitan aplikasi dan ketidaksesuaian pada fitur maupun sistem aplikasi.

V. REFERENSI

- [1] D. Haqien and A. A. Rahman, “Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19,” *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 5, no. 1, 2020, doi: 10.30998/sap.v5i1.6511.
- [2] I. A. Nafrin and H. Hudaidah, “Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 456–462, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i2.324.
- [3] L. D. Herliandry, N. Nurhasanah, M. E. Suban, and H. Kuswanto, “Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19,” *JTP - J. Teknol. Pendidik.*, vol. 22, no. 1, pp. 65–70, 2020, doi: 10.21009/jtp.v22i1.15286.
- [4] W. Hadiwardoyo, “Kerugian Ekonomi Nasional Akibat Pandemi Covid-19,” *Baskara J. Bus. Entrep.*, vol. 2, no. 2, pp. 83–92, 2020, doi: 10.24853/baskara.2.2.83-92.
- [5] D. Herdiana, “Aplikasi Peduli Lindungi: Perlindungan Masyarakat Dalam Mengakses Fasilitas Publik Di Masa Pemberlakuan Kebijakan Ppkm,” *J. Inov. Penelit.*, vol. 2, no. 6, pp. 1685–1694, 2021.
- [6] W. Sudiarsa and G. B. Wiraditya, “Heuristic Evaluation Usability Analisis on Information and Tracking Covid-19 Application Peduli Lindungi Using Heuristic Evaluation,” *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 2, pp. 354–364, 2020.
- [7] B. A. Mustikaningtyas, M. C. Saputra, and A. Pinandito, “Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya Dengan Heuristic Evaluation,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, p. 188, 2016, doi: 10.25126/jtiik.201633194.
- [8] M. S. Hartawan, “Analisa user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan usability testing pada aplikasi android pemesanan test drive mobil,” *J. Teknol. Inf. ESIT, Univ. Krisnadwipayana*, vol. 14, no. 2, pp. 46–52, 2019.
- [9] N. W. Utami, “Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing,” *Janapati*, vol. 9, no. 1, p. (halaman 112), 2020.
- [10] M. Prabowo and A. Suprpto, “Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale,” *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 6, no. 1, pp. 38–49, 2021, doi: 10.14421/jiska.2021.61-05.
- [11] U. Ependi, F. Panjaitan, and H. Hutrianto, “System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII,” *J. Inf. Syst. Eng. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 2, p. 80, 2017, doi: 10.20473/jisebi.3.2.80-86.
- [12] I. Santoso and S. Abdillah Karim, “Rancang Bangun Knowledge Management System Politeknik Statistika STIS,” *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 4, no. 2, pp. 112–119, 2019, doi: 10.30591/jpit.v4i2.1133.
- [13] H. Mujiyanto, “Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar,” *J. Komun. Has. Pemikir. dan Penelit.*, vol. 5, no. 1, pp. 135–159, 2019, [Online]. Available:

www.journal.uniga.ac.id

- [14] I. Salamah, "Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale," vol. 8, pp. 176–183, 2019.
- [15] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.