

Evaluasi UI/UX Pada Website Promosi UD Rizky Ananta Menggunakan System Usability Scale (SUS)

Alfina Nur H ¹, Nur Widjiyati ^{2*}, Eko Pramono ³, Rum Andri ⁴, Ikma ⁵, and Ahmad Sumiyanto ⁶

¹ Universitas Amikom Yogyakarta; alfinanurhaliza2@students.amikom.ac.id

² Universitas Amikom Yogyakarta; nurwiwid@amikom.ac.id

³ Universitas Amikom Yogyakarta; eko.p@amikom.ac.id

⁴ Universitas Amikom Yogyakarta; andri@amikom.ac.id

⁵ Universitas Amikom Yogyakarta; ikmahdarwan01@amikom.ac.id

⁶ Universitas Amikom Yogyakarta; ahmadsumiyanto@amikom.ac.id

* Korespondensi: nurwiwid@amikom.ac.id

Info Artikel:

Dikirim: 21 April 2025

Direvisi: 05 Mei 2025

Diterima: 06 Mei 2025

Abstract: Intisari: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website promosi UD Rizky Ananta dengan menggunakan System Usability Scale (SUS). Metode ini memberikan penilaian kuantitatif terhadap kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna, serta mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data, dengan 10 pertanyaan yang disebar melalui google form dan menggunakan metode convenience sampling yang memungkinkan untuk menjangkau responden yang mudah diakses. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan perbaikan dan pengembangan website promosi UD Rizky Ananta. Pengujian dalam penelitian ini yang dilakukan menggunakan SUS menghasilkan rata-rata skor akhir 74.03, menunjukkan bahwa website promosi UD Rizky Ananta berada dalam kategori Acceptable untuk acceptability range, grade scale "C", dan tergolong dalam kategori Good untuk penilaian adjective rating.

Keyword: evaluation; system usability testing; website; promotion; UD Rizky Ananta

Intisari: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada website promosi UD Rizky Ananta dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Metode ini memberikan penilaian kuantitatif terhadap kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna, serta mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data, dengan 10 pertanyaan yang disebar melalui *google form* dan menggunakan metode *convenience sampling* yang memungkinkan untuk menjangkau responden yang mudah diakses. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan perbaikan dan pengembangan website promosi UD Rizky Ananta. Pengujian dalam penelitian ini yang dilakukan menggunakan SUS menghasilkan rata-rata skor akhir 74.03, menunjukkan bahwa website promosi UD Rizky Ananta berada dalam kategori *Acceptable* untuk *acceptability range*, *grade scale* "C", dan tergolong dalam kategori *Good* untuk penilaian *adjective rating*.

Kata Kunci: evaluasi; system usability testing; website; promosi; UD Rizky Ananta

1. Pendahuluan

Website telah menjadi elemen yang sangat signifikan dalam dunia digital, mengikuti laju pesat inovasi dalam teknologi. Dengan kehadiran inovasi dalam teknologi informasi yang terkait dengan bisnis dalam bentuk situs web, hal ini dapat mendukung peningkatan pemasaran usaha bagi para pengusaha, karena mampu memperluas jangkauan

pemasaran mereka [1]. Hampir seluruh jenis usaha, baik skala menengah maupun kecil, kini telah memanfaatkan teknologi untuk mempromosikan produk-produknya dengan berbagai metode, termasuk dengan memanfaatkan media internet seperti website [2]. UD Rizky Ananta merupakan salah satu usaha kecil dan menengah yang memanfaatkan website sebagai sarana promosi.

Website promosi UD Rizky Ananta merupakan *platform* penting untuk menarik pelanggan, memperluas jangkauan pasar, serta mempromosikan produk. Evaluasi UI/UX diperlukan untuk memastikan website memenuhi kebutuhan pengguna, memiliki desain yang intuitif, navigasi yang mudah, dan memberikan pengalaman yang baik saat mengakses website.

2. Metodologi

System usability scale merupakan suatu alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem. *System usability scale* yang dikembangkan oleh John Brooke sejak tahun 1986 dapat digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan berbagai produk seperti perangkat keras, perangkat lunak, mobile dan website [3]. Dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna menggunakan 10 pertanyaan dari metode SUS menggunakan skala likert 5 point. Penggunaan metode SUS dikarenakan mudah digunakan dan diterima oleh responden. Dapat digunakan pada sample penelitian yang kecil dengan hasil yang akurat. Berdasarkan [4] metode convenience sampling memungkinkan untuk menjangkau responden yang mudah diakses seperti pelanggan dan pengguna yang sudah pernah menggunakan produk UD Rizky Ananta. Metode pengambilan sampel ini memberikan berbagai keuntungan, seperti penghematan waktu dan biaya, kemudahan pelaksanaan dan tidak memerlukan daftar lengkap dari seluruh populasi. Berikut langkah pengujian:

1. Menyebarkan kuesioner secara *online* dengan memanfaatkan *google form* kepada responden yang memiliki beragam pengalaman dan latar belakang yang berbeda.
2. Memberikan panduan atau intruksi kepada responden mengenai tujuan pengujian serta cara untuk mengisi kuesioner *System Usability Scale*.
3. Menyusun serangkaian tugas untuk responden yang meliputi penggunaan website, seperti menjelajahi halaman atau memanfaatkan fitur di website.
4. Setelah responden menyelesaikan tugas, responden akan diminta untuk mengisi kuesioner *System Usability Scale*, berdasarkan pengalamannya saat menggunakan website.
5. Hasil dari kuesioner akan dianalisis mengikuti prosedur yang telah ditetapkan untuk skala *System Usability Scale* guna menghasilkan nilai rata-rata dari kegunaan website.
6. Interpretasikan nilai rata-rata *System Usability Scale* untuk mengevaluasi kegunaan website. Skor rata-rata diinterpretasikan dalam rentang 0-100, skor rata-rata yang berada di atas 68 dianggap baik, sementara di bawah 68 menunjukkan kemungkinan adanya masalah dalam *usability*. Hasil analisis akan memberikan gambaran tentang area yang perlu diperbaiki.

Kuesioner ini disusun untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi pengguna dalam website promosi UD Rizky Ananta. Data yang diperoleh dari kuesioner ini digunakan untuk evaluasi perancangan website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [5]. Peneliti melibatkan 31 responden dalam pengisian kuesioner. Adapun pertanyaan yang diajukan kepada responden terdapat pada tabel 1.

Table 1 Instrumen Pertanyaan Metode SUS

No	Item Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan website ini lagi
2	Saya merasa website ini terlalu rumit untuk digunakan
3	Saya merasa website ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan website ini
5	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat
8	Saya merasa website ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini

10 Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini

Dari 10 pertanyaan dalam metode SUS ini, para responden dapat memilih jawaban mereka menggunakan skala *Likert* yang berfungsi sebagai indikator penilaian. Penilaian dari responden berupa skala 1 “Sangat Tidak Setuju” hingga 5 “Sangat Setuju”. Setelah semua data kuesioner dari responden terkumpul, langkah berikutnya adalah mengkonversi tanggapan yang diberikan responden dengan cara sebagai berikut:

1. Pertanyaan ganjil, yaitu 1, 3, 5, 7, dan 9, memiliki skor yang diberikan oleh responden dikurangi dengan 1.
Skor SUS ganjil = $\sum Px - 1$ (1)

Dimana Px adalah total dari pertanyaan ganjil.

2. Pertanyaan genap, yaitu 2, 4, 6, 8, dan 10, memiliki skor dari responden yang digunakan untuk mengurangi 5.
Skor SUS genap = $\sum 5 - Pn$ (2)

Dimana Pn adalah total dari pertanyaan genap.

3. Hasil konversi tersebut kemudian dijumlahkan untuk setiap responden dan selanjutnya dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai dalam rentang 0 – 100.

$$(\sum \text{skor ganjil} - \sum \text{skor genap}) \times 2,5 \quad (3)$$

4. Setelah skor dari setiap responden diperoleh, tahap selanjutnya adalah menghitung rata-rata skor dengan menjumlahkan responden yang ada. Rumus perhitungan ini dapat dilihat seperti berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \quad (4)$$

Dimana $\bar{X}$ adalah skor rata-rata, $\sum x$ adalah jumlah skor *System Usability Scale* dan n adalah jumlah responden. Dari perhitungan ini didapatkan nilai rata-rata dari semua penilaian skor yang diberikan oleh responden [6].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengolahan Data

Proses ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk memandu pembuatan pertanyaan dalam kuesioner yang akan disebarkan kepada para responden. Pengujian dilakukan secara online dengan menyebarkan link kuesioner melalui google form. Para responden diminta untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dengan mengoperasikan prototype, sesuai dengan tempat dan perangkat yang mereka miliki. Peneliti melibatkan 31 responden dalam pengisian kuesioner, dimana terdapat 8 responden laki-laki dan 23 responden perempuan. Responden dalam penelitian ini memiliki kriteria berusia 20 sampai 60 tahun dan berdomisili di Boyolali dan Klaten. Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti memperoleh hasil dari kuesioner responden yang dapat dilihat pada tabel 2.

Table 2 Hasil Rekapitulasi Kuesioner

No	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
2	Responden 2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
3	Responden 3	5	2	5	2	5	2	4	2	4	4
4	Responden 4	5	1	5	3	4	3	4	2	4	4
5	Responden 5	4	2	4	4	4	2	3	2	4	5
6	Responden 6	5	1	5	5	4	5	5	5	5	5
7	Responden 7	3	2	4	4	3	2	4	2	2	5
8	Responden 8	5	1	5	4	4	1	5	1	5	4
9	Responden 9	5	3	4	2	4	3	4	1	4	2
10	Responden 10	4	3	3	2	3	4	2	2	4	4
11	Responden 11	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2

No	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
12	Responden 12	3	1	5	1	4	2	3	1	5	2
13	Responden 13	5	2	5	3	5	2	5	2	5	2
14	Responden 14	4	1	5	1	4	1	5	1	4	2
15	Responden 15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
16	Responden 16	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
17	Responden 17	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
18	Responden 18	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
19	Responden 19	4	1	4	3	4	1	5	1	4	5
20	Responden 20	5	1	5	1	5	2	4	1	5	1
21	Responden 21	4	1	4	4	4	3	3	2	4	4
22	Responden 22	4	2	3	4	3	3	3	4	3	4
23	Responden 23	4	1	4	2	5	2	5	2	4	3
24	Responden 24	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
25	Responden 25	2	3	3	1	4	2	5	2	3	5
26	Responden 26	4	3	4	4	5	2	5	1	3	4
27	Responden 27	5	1	5	1	4	4	4	1	5	3
28	Responden 28	5	1	5	1	5	4	4	1	4	2
29	Responden 29	5	1	5	1	5	2	3	1	5	1
30	Responden 30	4	1	5	1	5	1	2	1	5	1
31	Responden 31	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4

Kemudian, data dari kuesioner dihitung menggunakan metode SUS. Data dalam tabel 2 akan dikelompokkan berdasarkan pertanyaan ganjil dan pertanyaan genap. Hasil perhitungan data kuesioner responden dengan metode SUS dapat dilihat pada tabel 3.

Table 3 Hasil Kuesioner

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah $\times 2.5$)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25	63
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	3	4	3	4	3	3	3	3	1	31	78
4	4	4	2	3	2	3	3	3	1	29	73
3	3	3	1	3	3	2	3	3	0	24	60
4	4	4	0	3	0	4	0	4	0	23	58
2	3	3	1	2	3	3	3	1	0	21	53
4	4	4	1	3	4	4	4	4	1	33	83
4	2	3	3	3	2	3	4	3	3	30	75
3	2	2	3	2	1	1	3	3	1	21	53
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
2	4	4	4	3	3	2	4	4	3	33	83
4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	34	85

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah $\times 2.5$)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25	63
3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25	63
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
3	4	3	2	3	4	4	4	3	0	30	75
4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	95
3	4	3	1	3	2	2	3	3	1	25	63
3	3	2	1	2	2	2	1	2	1	19	48
3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	32	80
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
1	2	2	4	3	3	4	3	2	0	24	60
3	2	3	1	4	3	4	4	2	1	27	68
4	4	4	4	3	1	3	4	4	2	33	83
4	4	4	4	4	1	3	4	3	3	34	85
4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	37	93
3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	36	90
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
Skor Rata-Rata (Hasil Akhir)											74,03

Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari System Usability Scale yang diperoleh dari 31 responden adalah 74,03. Nilai tersebut menunjukkan bahwa para pengguna memberikan evaluasi positif terhadap sistem, dengan pandangan umum yang baik terhadap pengalaman pengguna.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan mengenai evaluasi pada website promosi UD Rizky Ananta menggunakan *System Usability Testing* didapatkan hasil berdasarkan pengujian data yang telah diolah dengan rata-rata hasil akhir sebesar 74,03, menunjukkan bahwa website promosi UD Rizky Ananta termasuk dalam kategori menunjukkan bahwa website promosi UD Rizky Ananta berada dalam kategori *Acceptable* untuk *acceptability range*, *grade scale "C"*, dan tergolong dalam kategori *Good* untuk penilaian *adjective rating*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan website di masa depan.

Daftar Pustaka

- [1] S. R. Pahlevi, A. Baijuri, and N. Azise, "SISTEM INFORMASI PROMOSI UMKM BERBASIS WEBSITE PADA WILAYAH KECAMATAN ASEMBAGUS," *J. Sist. Inf. Ibrahimy*, 2024, doi: 10.35316/justify.v3i1.5017.
- [2] Y. Tresnawati and K. Prasetyo, "Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah Bisnis Kuliner," *J. New Media Commun.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–57, 2022, doi: 10.55985/jnmc.v1i1.5.
- [3] D. Aprianto, A. Munir, and H. Surasa, "Evaluasi Usability Pada Website Iothome Menggunakan System Usability Scale," *Jtriste*, vol. 9, no. 2, pp. 79–89, 2022, doi: 10.55645/jtriste.v9i2.380.
- [4] A. E. Agnestisia, M. B. Wenas, and P. Pratiwi, "Perancangan UI/UX pada website Attrash menggunakan metode Design Thinking," *Aiti*, vol. 21, no. 1, pp. 14–28, 2024, doi: 10.24246/aiti.v21i1.14-28.
- [5] M. Surahman, N. Widiyasono, and R. Gunawan, "Analisis Usability dan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Menggunakan System Usability Scale dan User Experience Questionnaire," *J. Siliwangi*, vol. 7, no. 1, pp. 1–8, 2021,

- [Online]. Available: <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/view/3180>
- [6] 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.
- [7] E. Sastraatmadja, "Hadirnya persaingan sehat bagi usaha penggilingan padi tradisional," ANTARA. [Online]. Available: <https://www.antaranews.com/berita/3706131/hadirnya-persaingan-sehatbagi-usaha-penggilingan-padi-tradisional>
- [8] Valentino Adhy Nuantra et al., "Faktor Usability Testing Terhadap Penggunaan Presensi Di Web SIA UTY," *J. Teknol. dan Manaj. Ind. Terap.*, vol. 1, no. 3, pp. 173–182, 2022, doi: 10.55826/tmit.v1i3.36.
- [9] A. Maulana, "Bagaimana UI/UX Bisa Mempengaruhi Strategi Digital Marketing Bisnis Anda," *Softwareseni*. [Online]. Available: <https://www.softwareseni.co.id/blog/bagaimana-ui-ux-bisa-mempengaruhistrategi-digital-marketing-bisnis-anda>
- [10] S. Mufti Prasetyo, A. Maulana, R. Hakiki, and T. Alawiyah, "Perancangan UI/UX Website Penjualan Ikan Hias Pada Toko AW Aquascape Menggunakan Metode Keep It Simple," *BULLET J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 6, pp. 992–995, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/1521>
- [11] R. Puspita and R. Astriani, "Perancangan Design UI/UX Pada Website Toko Mister Shop Id Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Tek. Dan Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 35–46, 2023, doi: 10.56127/jts.v2i3.1047.
- [12] D. S. Bila and D. R. Indah, "Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 746–753, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.870.