

PENERAPAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* UNTUK EVALUASI SISTEM INFORMASI E-PROCUREMENT

Risma Andriyani¹, Ani Oktarini Sari²

^{1,2} Universitas Nusa Mandiri, Jakarta

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 25 Oktober 2023

Revisi Akhir: 14 Desember 2023

Diterbitkan *Online*: 24 Desember 2023

KATA KUNCI

Kegunaan, Pengalaman Pengguna, System Usability Scale (SUS), website, PT Asuransi Simas Jiwa

KORESPONDENSI

Risma Andriyani,
Program Studi Sistem Informasi, Universitas
Nusa Mandiri
Jakarta
Email: risma.andriyani0809@gmail.com

ABSTRACT

Di era digital, perusahaan harus memiliki sistem informasi yang efektif dan efisien, dengan pengumpulan informasi sebagai prioritas. Hal ini termasuk menerapkan sistem informasi yang berguna dan efektif untuk semua bisnis. PT Asuransi Simas Jiwa merupakan salah satu perusahaan yang telah menerapkan sistem yang disebut Siji-Procurement, sebuah website e-procurement. Situs web ini dirancang untuk memfasilitasi proses pengadaan dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan situs web Siji-Procurement dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). SUS merupakan metode pengumpulan data yang valid dan sah secara statistik. Metode SUS juga dipakai untuk menilai seberapa efektif pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan situs web tersebut. Strategi SUS dirancang untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi situs web Siji-Procurement. Berdasarkan hasil pengujian SUS yang melibatkan 21 responden didapatkan nilai rata-rata 67,50 yang menunjukkan bahwa situs web tersebut masuk dalam kategori OK, dengan *Net Promoter Score* kategori *passive*, dan masuk dalam *grade C*. Kegunaan situs web dinilai melalui SUS, untuk memastikan bahwa situs web tersebut memenuhi persyaratan bisnis. Kesimpulan pada penelitian ini, perlu adanya peningkatan kualitas meliputi kemudahan dalam menggunakan website, kemudahan alur atau navigasi proses menjadi fokus perbaikan dan peningkatan agar kepuasan pengguna dapat tercapai lebih baik.

DOI: <https://doi.org/10.46961/jommit.v7i2>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi membawa kemajuan dalam sistem aplikatif dan real-time yang memudahkan akses informasi terkini. Sistem informasi penting untuk pengambilan keputusan yang akurat. Dalam era digital, sistem informasi menjadi krusial bagi perusahaan dengan manfaat berupa otomatisasi, kemudahan proses bisnis, dan efisiensi dalam pengambilan keputusan, serta mendukung kesuksesan bisnis. Seluruh keuntungan dari sistem ini dapat dimanfaatkan dengan baik untuk mendukung kesuksesan dunia bisnis [1]

PT. Asuransi Simas Jiwa merupakan sebuah Perusahaan yang bergerak dibidang Asuransi Jiwa yang sudah memiliki sistem operasional yang baik, termasuk layanan penyediaan

barang melalui website Siji-Procurement, yaitu sebuah platform e-procurement yang menggunakan teknologi informasi dan internet [2].

Menurut Siahaya (2016), pengadaan secara elektronik bertujuan untuk efektivitas dengan proses yang mudah, meningkatkan transparansi, mendukung monitoring dan audit, mengoptimalkan persaingan pasar, memaksimalkan proses pengadaan, dan memenuhi akses informasi terkini [3]. Namun, Website Siji-Procurement saat ini hanya berfokus pada pensisteman pengadaan tanpa memperhatikan *usability* dan efisiensi.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dan kemudahan dari website siji-procurement menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)

2. TINJAUAN PUSTAKA

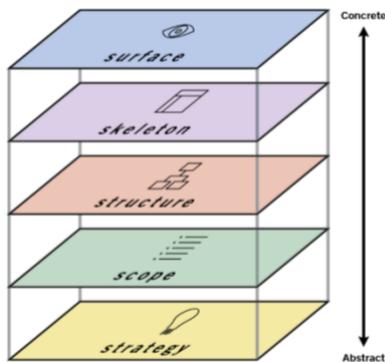
2.1. User Interface

User Interface atau antarmuka merujuk pada cara program dan pengguna berinteraksi. *User Interface* juga merupakan bagian dari ilmu interaksi manusia dan komputer yang mempelajari perencanaan desain mengenai bagaimana manusia dan komputer beroperasi, dengan tujuan dapat memenuhi kebutuhan para penggunanya pada saat mengakses sebuah tampilan [4].

2.2. User Experience

User Experience (UX) adalah persepsi dan respon pengguna terhadap suatu aplikasi yang digunakannya. *User Experience* mengukur sejauh mana tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap aplikasi tersebut [4].

Menurut Jesse James Garrett (2010), *User experience* terdiri dari lima elemen yang membentuk suatu konsep untuk menggambarkan permasalahan yang terjadi dalam pengalaman pengguna dan bagaimana cara mengatasinya. Kelima elemen tersebut mencakup :



Sumber : [5]

Gambar 1. Elemen *User Experience*

1. *Strategy* yang berfokus pada kebutuhan pengguna.
2. *Scope* berisikan detail isi-isi keperluan dari *Strategy*.
3. *Structure* mencakup perancangan interaksi sistem
4. *Skeleton* merangkum desain antarmuka termasuk navigasi yang menghubungkan elemen-elemen pada layar
5. *Surface* adalah desain *visual* atau penampilan akhir dari produk yang telah dikembangkan [5].

Sedangkan menurut Guo, Frank (2018) untuk mencapai pengalaman pengguna (UX) yang baik, terdapat 4 (empat) elemen yang diperlukan, yaitu :

1. Kegunaan (*Usability*), yaitu kemampuan pengguna dalam menyelesaikan tugas.
2. Bernilai (*Value*), Fitur-fitur harus sesuai dengan kebutuhan pengguna
3. Kemudahan untuk mengakses
4. Kesukaan (*Desirability*), dimana pengguna merasakan kepuasan dalam menggunakan produk [6].

2.3. Asuransi

Kata "Asuransi" berasal dari kata Belanda "verzekering," yang mengacu pada pertanggunggaan. Asuransi dapat dijelaskan sebagai sebuah perjanjian di mana penanggung, dengan menerima premi, berkomitmen kepada tertanggung untuk memberikan kompensasi atas kerugian atau kegagalan dalam mencapai keuntungan yang diharapkan akibat dari suatu peristiwa yang tak dapat diprediksi [7].

2.4. Usability

Usability merupakan salah satu aspek dalam ilmu *Human Computer Interaction* yang berfokus pada studi desain antarmuka dan interaksi antara manusia dengan komputer.

Menurut Nielsen (2012), ada lima kriteria untuk mengukur tingkat *Usability* dari suatu sistem, yaitu [8] :



Sumber : [8]

Gambar 2. Kriteria Utama *Usability*

1. *Learnability*, mengacu pada sejauh mana pengguna dapat dengan mudah memahami cara menggunakan aplikasi.
2. *Efficiency*, berkaitan dengan seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas di dalam aplikasi tersebut.
3. *Memorability*, mengukur sejauh mana pengguna dapat mengingat tata letak antarmuka.
4. *Errors*, berhubungan dengan tingkat kesalahan pada website.
5. *Satisfactions*, merujuk pada tingkat kepuasan pengguna.

2.5. Uji Validitas

Validitas adalah sebuah indikator yang menggambarkan sejauh mana instrumen tersebut valid dan dapat diandalkan [9]. Validitas dapat diukur menggunakan koefisien korelasi Pearson, sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{n\sum_{j=1}^n x_{ij}y_{ij} - (\sum_{j=1}^n x_{ij})(\sum_{j=1}^n y_{ij})}{\sqrt{n\sum_{j=1}^n x_{ij}^2 - (\sum_{j=1}^n x_{ij})^2} \sqrt{n\sum_{j=1}^n y_{ij}^2 - (\sum_{j=1}^n y_{ij})^2}}$$

Keterangan :

- r xy = koefisien korelasi
 n = jumlah responden

xi = skor setiap instrumen
 yi = skor setiap kriteria
 dimana, apabila r hitung > r tabel, maka instrumen dinyatakan valid dan sebaliknya.
 Adapun r hitung nya sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel r hitung

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,608	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,356	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

Sumber : [10]

2.6. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiharto dan Situnjak (2006), reliabilitas mengacu pada tingkat keandalan suatu indikator yang menunjukkan bahwa indikator tersebut dapat diandalkan dan dipercaya sebagai alat pengumpulan data yang mampu mengungkap informasi sesuai dengan situasi di lapangan [11].

Pengujuan reliabilitas dapat diketahui melalui koefisien Alpha Croanbach dan dapat diolah menggunakan bantuan SPSS, dengan persamaan :

$$R = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_b^2} \right]$$

Keterangan :

- R = Indeks Reliabilitas
- K = Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir soal
- σ_b^2 = Varians total

2.7. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan teknik penilaian efektivitas pengguna yang efisien dalam hal sampel, waktu dan biaya serta menghasilkan hasil yang memuaskan. SUS diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 untuk mengevaluasi berbagai jenis produk dan layanan, seperti perangkat keras, perangkat lunak, mobile, website, dan aplikasi [12].

3. Konsep Perancangan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan serangkaian proses yang tergambar pada diagram langkah berikut :



Gambar 3. Tahapan Penelitian

Penelitian dimulai dengan studi literatus yang mencakup pemahaman teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Pendekatan kajian pustaka digunakan sebagai strategi dalam mengatasi permasalahan dengan merujuk pada referensi-referensi yang telah ada sebelumnya. Upaya pencarian dan seleksi data dilakukan melalui literatur dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan sumber online yang relevan dengan isu penelitian.

Lalu selanjutnya, mengumpulkan data dengan cara menyebarkan kuesioner kepada pengguna website siji-procurement dengan jumlah responden sebanyak 21 orang. Survei dilakukan melalui *link Google Form* yang berisikan 14 pernyataan yang harus dijawab oleh responden menggunakan skala likert 1-5. Tujuan survei ini adalah untuk mengevaluasi tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap masing-masing pernyataan, yang berkaitan dengan masalah *User Experience* pada website siji-procurement.

Setelah pengumpulan data melalui pengisian kuesioner, tahap selanjutnya adalah melakukan perhitungan untuk mendapatkan nilai rata-rata kepuasan dari responden. Pengolahan data ini akan menghasilkan hipotesis terkait variabel menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil analisis dari perhitungan ini akan digunakan untuk merumuskan kesimpulan dari penelitian yang fokus pada analisis tingkat kepuasan pengguna terhadap website siji-procurement dalam aspek *usability*.

Metode *System Usability Scale* (SUS) memiliki pedoman perhitungan sebagai berikut :

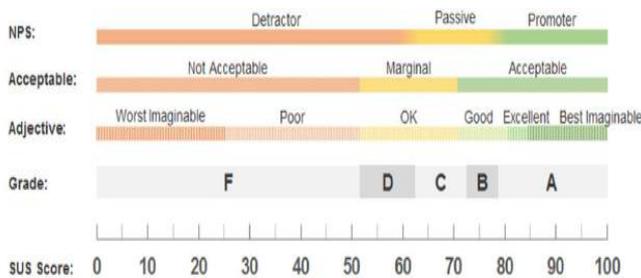
1. Rentang Skala yang diterapkan adalah “Sangat tidak setuju” hingga “Sangat setuju” dengan nilai 1 – 5.
2. Setiap pernyataan bernomor ganjil, skor yang diberikan responden akan dikurangi 1.
Dengan persamaan :
3. Pernyataan bernomor genap, maka 5 dikurangi dengan skor yang diberikan oleh responden.
4. Nilai SUS diperoleh dengan menjumlahkan skor dari setiap pernyataan, yang kemudian hasilnya dikalikan dengan faktor 2,5.

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

5. Selanjutnya jumlah yang diperoleh dibagi sebanyak jumlah responden yang berpartisipasi.
Dengan persamaan :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Kemudian menarik kesimpulan dari penggunaan metode SUS adalah bahwa setelah mendapatkan skor rata-rata, skor tersebut akan diinterpretasikan sesuai dengan skala SUS.



Sumber : [14]

Gambar 3. Intepretasi Skala SUS

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Kueisoner

Kuesioner usability yang telah dirancang, disebarkan kepada responden, kemudian responden mengisi kuesioner melalui link google form dengan pilihan jawaban yang sesuai dengan pengalaman penggunaan website siji-procurement menggunakan skala likert. Berdasarkan hukum skala likert ada 5 poin maksimal yang digunakan pada kuesioner SUS. Skala Likert adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala Likert umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala paling banyak digunakan riset berupa survei [25]. Terdapat dua sifat pada pernyataan kuesioner SUS yaitu pernyataan positif dan negatif. Survei dilakukan terhadap 21 orang responden, dimana responden tersebut adalah perwakilan dari masing-masing departemen yang memiliki username login. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem yang meliputi kemudahan, efisiensi, daya ingat, kesalahan dan kepuasan. Berdasarkan hasil survei yang telah didapatkan peneliti, terdapat data-data responden yang kemudian data tersebut dikelola sebagai bahan kajian pada penelitian ini. Adapun instrumen pernyataannya sebagai berikut :

Tabel 2. Instrumen SUS

No	Pernyataan
Learnability (Mudah dipelajari)	
1	Tulisan/font yang digunakan pada website mudah dan jelas
2	Isi dan informasi pada pada website siji-procurement mudah dipahami
3	Alur navigasi yang ada pada web siji-procurement mudah dipahami
Efficiency (Efisiensi)	
4	website siji-procurement mudah dan cepat diakses
5	Pergantian satu halaman ke halaman lainnya membutuhkan waktu yang lama
6	Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dengan cepat di Website Siji-Procurement
Memorable (Mudah diingat)	
7	Saya dapat mengingat penggunaan website siji-procurement secara mudah
8	Mudah dalam membedakan setiap kategori menu
Error (Kesalahan)	
9	Saya tidak menemukan error (seperti kesalahan tampilan maupun button yang tidak berfungsi) saat menggunakan siji-procurement
10	Notifikasi error yang ditampilkan mudah dimengerti
11	Website siji-procurement sering mengalami crash atau berhenti bekerja tanpa alasan yang jelas
Satisfaction (Kepuasan)	
12	Website iji-Procurement memiliki semua fungsi dan menu yang diharapkan
13	Desain tampilan antarmuka sistem informasi siji-procurement sudah menarik secara menyeluruh.
14	Informasi yang disajikan dalam website memberikan informasi yang mendukung

Sumber : Data Penelitian 2023

4.2. Analisa Data Kuantitatif

a. Uji Validitas

Dalam tahap ini, dilakukan pengujian untuk menilai sejauh mana akurasi pengukuran data penelitian dari respons responden. Pengujian validitas menggunakan tingkat signifikansi 5% dengan jumlah responden sebanyak 21, sehingga nilai r tabel yang digunakan adalah 0,433 berdasarkan pendekatan jumlah responden. Oleh karena itu, setiap pernyataan yang memiliki nilai r hitung lebih dari 0,433 dianggap valid.

- 1) Uji Validitas *Learnability*

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel *Learnability*

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.821	0,433	Valid
2	0.873	0,433	Valid
3	0.846	0,433	Valid

Sumber : Data Penelitian 2023

- 2) Uji Validitas *Efficiency*

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel *Efficiency*

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
4	0.729	0,433	Valid
5	0.807	0,433	Valid
6	0.774	0,433	Valid

Sumber : Data Penelitian 2023

- 3) Uji Validitas *Memorable*

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Variabel *Memorable*

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
7	0.832	0,433	Valid
8	0.865	0,433	Valid

Sumber : Data Penelitian 2023

4) Uji Validitas Error

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Variabel Error

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
9	0.883	0,433	Valid
10	0.790	0,433	Valid
11	0.764	0,433	Valid

Sumber : Data Penelitian 2023

5) Uji Validitas Satisfaction

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Variabel Satisfaction

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
12	0,727	0,433	Valid
13	0,791	0,433	Valid
14	0,811	0,433	Valid

Sumber : Data Penelitian 2023

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan IBM SPSS 27. Pengujian reliabilitas dianggap dapat diandalkan jika nilai Alpha Cronbach melampaui angka 0,60 [15].

Berikut adalah hasil pengujian reliabilitas dari setiap variabel pada penelitian ini :

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Alpha Cronbach	Value Alpha Cronbach	Keterangan
Learnability	0.784	0.60	Reliabel
Efficiency	0.656	0.60	Reliabel
Memorable	0.610	0.60	Reliabel
Error	0.739	0.60	Reliabel
Satisfaction	0.659	0.60	Reliabel

Sumber : Data Penelitian 2023

Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa setiap variabel memiliki tingkat reliabilitas yang memadai dengan nilai Alpha Cronbach di atas 0,60.

c. Perhitungan Skor System Usability Scale (SUS)

Berikut adalah perhitungan SUS untuk setiap responden, mengikuti pedoman yang dijelaskan sebelumnya :

Tabel 9. Hasil Kuesioner

Responden	Jenis Kelamin	Learnability		Efficiency		Memorable		Error		Satisfaction					
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14
R1	Perempuan	4	4	3	3	3	4	3	2	3	4	4	3	2	3
R2	Laki-Laki	2	2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	2	2	4
R3	Perempuan	2	3	4	4	4	3	2	2	4	3	4	4	2	4
R4	Perempuan	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	5	4	5	5
R5	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
R6	Perempuan	3	3	2	3	4	3	2	4	4	4	3	3	2	4
R7	Perempuan	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4
R8	Perempuan	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2
R9	Perempuan	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4
R10	Laki-Laki	4	3	2	3	4	3	2	4	4	4	3	2	3	3
R11	Perempuan	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	1	2	4	4
R12	Perempuan	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4
R13	Laki-Laki	2	3	2	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3
R14	Perempuan	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
R15	Perempuan	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4
R16	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4
R17	Perempuan	3	4	2	3	4	4	2	4	4	4	2	2	3	3
R18	Laki-Laki	3	3	3	4	4	3	3	3	5	4	3	3	4	3
R19	Laki-Laki	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3
R20	Perempuan	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R21	Laki-Laki	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	3

Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel 10. Perhitungan menggunakan metode SUS

Learnability		Efficiency		Memorable		Error		Satisfaction					
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14
4-1	5-4	3-1	5-3	3-1	5-4	3-1	5-2	3-1	5-4	4-1	5-3	2-1	5-3
2-1	5-2	2-1	5-3	4-1	5-3	3-1	5-4	3-1	5-4	3-1	5-4	3-1	5-4
2-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-3	2-1	5-2	4-1	5-3	4-1	5-4	2-1	5-4
4-1	5-4	3-1	5-4	3-1	5-4	3-1	5-3	4-1	5-3	5-1	5-4	5-1	5-5
4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	3-1	5-3	3-1	5-3	3-1	5-3
3-1	5-3	2-1	5-3	4-1	5-3	2-1	5-4	4-1	5-4	3-1	5-3	2-1	5-4
4-1	5-4	5-1	5-5	5-1	5-4	4-1	5-4	3-1	5-4	3-1	5-4	4-1	5-4
3-1	5-2	2-1	5-3	3-1	5-2	3-1	5-2	2-1	5-3	3-1	5-3	2-1	5-2
4-1	5-3	3-1	5-4	3-1	5-3	4-1	5-4	3-1	5-3	3-1	5-4	3-1	5-4
4-1	5-3	2-1	5-3	4-1	5-3	2-1	5-4	4-1	5-4	3-1	5-2	3-1	5-3
3-1	5-3	3-1	5-3	2-1	5-2	1-1	5-2	1-1	5-2	1-1	5-2	1-1	5-4
3-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-3	3-1	5-2	4-1	5-4	3-1	5-3	4-1	5-4
2-1	5-3	2-1	5-4	3-1	5-3	2-1	5-3	4-1	5-4	3-1	5-3	3-1	5-3
4-1	5-4	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4
4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	3-1	5-3	4-1	5-4	3-1	5-4	3-1	5-4
4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-5	4-1	5-4	3-1	5-4	4-1	5-4
3-1	5-4	2-1	5-3	4-1	5-4	2-1	5-4	4-1	5-4	2-1	5-2	3-1	5-3
3-1	5-3	3-1	5-4	4-1	5-3	3-1	5-3	5-1	5-4	3-1	5-3	4-1	5-3
3-1	5-3	3-1	5-2	3-1	5-3	3-1	5-2	3-1	5-2	2-1	5-3	3-1	5-3
4-1	5-4	4-1	5-3	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4	4-1	5-4
3-1	5-3	2-1	5-3	4-1	5-3	3-1	5-4	4-1	5-4	3-1	5-3	2-1	5-3

Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel 11. Hasil Perhitungan Skor SUS (Sebelum dikalikan 2,5)

Learnability		Efficiency		Memorable		Error		Satisfaction		Jml				
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		Q11	Q12	Q13	Q14
3	1	2	2	2	1	2	3	2	1	3	2	1	2	27
1	3	1	2	3	2	2	1	2	1	2	3	1	1	25
1	2	3	1	3	2	1	3	3	2	3	1	1	1	27
3	1	2	1	2	1	2	2	3	2	4	1	4	0	28
3	1	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	2	2	28
2	2	1	2	3	2	1	1	3	1	2	2	1	1	24
3	1	4	0	4	1	3	1	2	1	2	1	3	1	27
2	3	1	2	2	3	2	3	1	2	2	2	1	3	29
3	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	1	2	1	26
3	2	1	2	3	2	1	1	3	1	2	3	2	2	28
2	2	2	2	1	3	0	3	0	3	0	3	3	1	25
2	2	3	1	3	2	2	3	3	1	2	2	3	1	30
1	2	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	24
3	1	3	2	3	1	3	1	3	1	3	1	2	1	28
3	1	3	1	3	1	2	2	3	1	2	1	2	1	26
3	1	3	1	3	1	3	0	3	1	2	1	3	1	26
2	1	1	2	3	1	1	1	3	1	1	3	2	2	24
2	2	2	1	3	2	2	2	4	1	2	2	3	2	30
2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	30
3	1	3	2	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	29
2	2	1	2	3	2	2	1	3	1	2	2	1	2	26

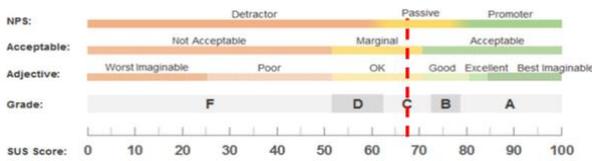
Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel 12. Hasil Perhitungan Skor SUS (Setelah dikalikan 2,5)

Learnability		Efficiency		Memorable		Error		Satisfaction		Jml	Nilai (Jml x 2,5)				
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10			Q11	Q12	Q13	Q14
3	1	2	1	2	1	2	2	3	2	4	1	4	0	28	70
3	1	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	2	2	28	70
2	2	1	2	3	2	1	1	3	1	2	2	1	1	24	60
3	1	4	0	4	1	3	1	2	1	2	1	3	1	27	67,5
2	3	1	2	2	3	2	3	1	2	2	2	1	3	29	72,5
3	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	1	2	1	26	65
3	2	1	2	3	2	1	1	3	1	2	3	2	2	28	70
2	2	2	1	3	0	3	0	3	0	3	3	1	2	25	62,5
2	2	3	1	3	2	2	3	3	1	2	2	3	1	30	75
1	2	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	24	60
3	1	3	2	3	1	3	1	3	1	3	1	2	1	28	70
3	1	3	1	3	1	2	2	3	1	2	1	2	1	26	65
3	1	3	1	3	1	3	0	3	1	2	1	3	1	26	65
2	1	1	2	3	1	1	1	3	1	1	3	2	2	24	60
2	2	2	1	3	2	2	2	4	1	2	2	3	2	30	75
2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	30	75
3	1	3	2	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	29	72,5
2	2	1	2	3	2	2	1	3	1	2	2	1	2	26	65
Jumlah														567	1417,5

Sumber : Data Penelitian 2023

Selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata skor SUS dengan cara total hasil nilai skor yang didapatkan dibagi dengan jumlah responden dan mendapatkan hasil sebesar 67,50 seperti pada gambar berikut :

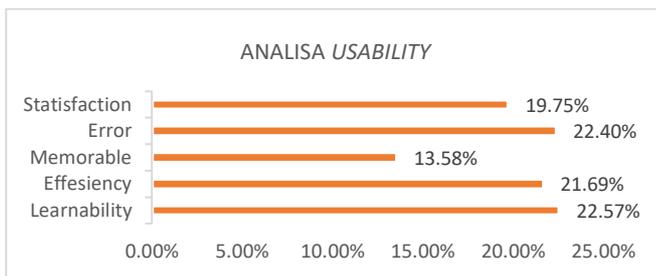


Sumber : Penelitian 2023

Gambar 4. Interpretasi Hasil Skor SUS

Artinya saat ini website siji-procurement mendapatkan tingkat *acceptable* di kategori *marginal*, *Net Promoter Score* masuk kategori *passive*, tingkat *adjective* berada di kategori *Ok*, dan masuk dalam *grade C*.

Selanjutnya dari lima aspek yang diuji, *Memorable* mendapatkan hasil yang paling rendah yaitu 13.58% dan yang tertinggi adalah *Learnability* dengan nilai 22.57%.



Sumber : Hasil Kuesioner Penelitian 2023

Gambar 5. Analisis Hasil Setiap Aspek

Artinya pengguna mengerti dan memahami isi dari informasi yang ada pada website, namun masih kesulitan untuk mengingat dan membedakan setiap kategori menu dan desain tampilan antarmuka yang dinilai kurang menarik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Skor *System Usability Scale* (SUS) yang didapatkan dari 21 responden pada penelitian ini yaitu sebesar 67,50 masuk kategori kelas *grade C*, *Ok* dalam kategori *adjective*, *marginal* dalam kategori *acceptable* dan *NPS* masuk dalam kategori *passive* Hal ini berarti website siji-procurement sudah dapat diterima oleh pengguna, namun kurang antusias terhadap pengalaman mereka selama menggunakan website siji-procurement.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat, maka penulis memberikan saran yaitu perlu dilakukannya penelitian dengan metode lain untuk pengujian website siji-procurement dan diperlukannya perbaikan-perbaikan untuk pengembangan sistem agar kepuasan pengguna dapat tercapai lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] F. Tiyana and A. D. Manuputty, "Perencanaan Strategis Sistem Informasi Dengan Metode Ward And Peppard Dalam Penjualan Home Industri," 2022.

[2] Jusniati, A. Parawangi, and N. Wahid, "Efektivitas E-Procurement (Pengadaan Barang Dan Jasa Secara Elektronik) Di Kabupaten Bone," 2022. [Online].

Available:

<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/kimap/index>

[3] Ningrum Dewi, Rizal M, and Pratama N, "Proses Penyusunan Rencana Pengadaan Barang Dan Jasa Menggunakan Aplikasi Smile Di Pt Telekomunikasi Indonesia," *Proses Penyusunan Rencana Pengadaan Barang Dan Jasa Menggunakan Aplikasi Smile Di Pt Telekomunikasi Indonesia Tbk.*, vol. 1, 2023.

[4] B. R. Grande, E. Krisnanik, and S. Afrizal, *Analisis UI/UX Website Visual Jalanan Dengan Metode User-Centered Design*. 2021.

[5] H. Aly Baziyad, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, "Perancangan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Antrean Rumah Sakit menggunakan Metode Human-Centered Design (Studi Kasus: RSUD 45 Kuningan)," 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

[6] D. Evi, F. Agus, and F. Yanto, "Analisis User Experience (Ux) Fitur Marketplace Facebook," 2020.

[7] S. Qanita and S. M. Mardiananingrum, "Pertanggung Jawaban Hukum Terhadap Perjanjian Asuransi Kendaraan Bermotor Akibat Hilangnya Objek Pertanggunggan," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023.

[8] I. Mahardhika, H. Kusumawardhana, N. Hendrakusma Wardani, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

[9] Sugiono, Noerdjanah, and A. Wahyu, "Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation," 2020.

[10] Herawati and B. Husaini, "Hubungan Iklim Sekolah Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Di Sma Negeri 1 Rikit Gaib," *Journal of Education Science (JES)*, 2021.

[11] S. Salaputa, E. A. W. Manuputty, and K. Lussy, "Pengaruh Peran Pimpinan Dalam Meningkatkan Kinerja Pegawai Pada Bagian Biro Umum Kantor Gubernur Maluku.," *Jurnal Administrasi Terapan*, vol. 2, 2023.

[12] A. S. Utami and M. Kadafi, "Analisis User Interface pada Aplikasi Sumeks.co Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," 2020.

[13] E. Kurniawan, A. Nata, and S. Royal, "Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di STMIK Royal," 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>

[14] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ," 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>

[15] S. Kurnia Dewi, A. Sudaryanto, P. Studi Keperawatan, U. Muhammadiyah Surakarta, and K. Komunitas, "Validitas dan Reliabilitas Kuisisioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah," 2020.