

EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI INSTAGRAM MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING

¹Muhammad Qomarul Huda, ²Rizqi Mustafa Maulana

^{1,2} Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi,
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,

Jl. Ir. H. Djuanda No. 95, Ciputat Timur, Tangerang Selatan 15412, Banten

Email: mqomarul@uinjkt.ac.id, rizqimu.sss321@mhs.uinjkt.ac.id

ABSTRAK

Sosial media menjadi salah satu platform yang sering digunakan oleh masyarakat untuk berinteraksi dan berkomunikasi antara satu dengan yang lain. Instagram adalah sebuah platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengirimkan foto dan video secara online dengan kecepatan yang tinggi. Penelitian ini menggunakan metode *usability testing*. *Usability* digunakan untuk mengukur kualitas berdasarkan pengalaman pengguna saat berinteraksi dan menggunakan aplikasi. Hasil perhitungan System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan 50 responden menunjukkan skor sebesar 77,6. Dari skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa interpretasi dari pendekatan berdasarkan sifat (Adjective) menunjukkan bahwa layanan milik aplikasi Instagram ini masih termasuk dalam kategori GOOD.

Kata Kunci : Social Media, Instagram, Usability Testing, Perhitungan SUS

ABSTRACT

Social media is one of the platforms that is often used by people to interact and communicate with one another. Instagram is a social media platform that allows users to post photos and videos online at high speed. This study uses the usability testing method. Usability is used to measure quality based on user experience when interacting and using applications. The calculation results of the System Usability Scale (SUS) involving 50 respondents showed a score of 77.6. From this score, it can be concluded that the interpretation of the approach based on the nature (Adjective) shows that the service belonging to the Instagram application is still included in the GOOD category.

Keyword : Social Media, Instagram, Usability Testing, SUS Calculation

1 PENDAHULUAN

Sosial media telah menjadi salah satu platform yang banyak digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi dengan sesama. Menurut Kent (2013), sosial media memiliki sifat interaktif yang memungkinkan dua arah komunikasi. Valenza (2014) juga menyatakan bahwa sosial media merupakan wadah bagi komunitas untuk saling berkomunikasi (dalam Ambar, 2017). Dengan demikian, sosial media memberikan kesempatan bagi individu untuk berinteraksi dan berekspresi. Fungsinya yang utama adalah menciptakan interaksi sosial dan memudahkan pengguna dalam berkomunikasi. Tidak hanya itu, sosial media juga berperan dalam membangun personal branding individu.

Salah satu contoh platform sosial media yang populer adalah Instagram. Instagram memungkinkan pengguna untuk mengunggah foto dan video secara online. Nama "Instagram" sendiri berasal dari kombinasi kata "insta" yang merujuk pada instan (seketika) seperti kamera polaroid, dan "gram" yang mengacu pada kemampuan telegram dalam mengirimkan informasi secara cepat. Pada tahun 2016, Instagram memperkenalkan logo baru yang lebih minimalis dan berwarna, dengan palet warna kuning, merah jambu, ungu, jingga, dan putih.

Selain kemampuan untuk mengunggah foto dan video, Instagram memiliki berbagai fitur menarik. Pengguna dapat menggunakan direct message untuk berkirim pesan secara pribadi

dengan sesama pengguna. Fitur tag people memungkinkan pengguna untuk menandai orang lain dalam foto atau video. Selain itu, pengguna juga dapat meninggalkan komentar dan menyukai foto/video yang diunggah oleh orang lain. Fitur explore memungkinkan pengguna untuk menemukan konten populer berdasarkan pencarian. Instagram story memungkinkan pengguna untuk mengunggah foto/video dengan filter atau efek khusus yang akan hilang secara otomatis setelah 24 jam. Terakhir, IGTV memungkinkan pengguna untuk mengunggah video berdurasi lebih dari 1 menit. [1]

Saat ini, usability menjadi aspek yang sangat krusial dalam segala aspek kehidupan sehari-hari, terutama dalam bidang desain, termasuk Ilmu Komputer dan teknologi informasi. Dalam konteks ini, penting untuk menguji aplikasi Instagram dengan pengguna akhir untuk memastikan tampilan dan kinerjanya optimal. Hasil pengujian dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan performa aplikasi tersebut. [2]

Penelitian ini menggunakan metode *usability testing*. *Usability* digunakan untuk mengukur kualitas berdasarkan pengalaman pengguna saat berinteraksi dan menggunakan aplikasi. Dalam melakukan penelitian menggunakan metode *usability testing*, peneliti menggunakan kuesioner pengukuran kegunaan aplikasi berdasarkan padangan subyektif pengguna, yaitu *System Usability Scale*.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang permasalahan yang dialami oleh pengguna aplikasi Instagram dalam rangka mengevaluasi efektivitas aplikasi tersebut. Penelitian ini akan fokus pada pengalaman pengguna, baik dalam hal fungsi, antarmuka pengguna, privasi, keamanan, kinerja, maupun fitur-fitur lainnya yang relevan. Dengan mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang dihadapi pengguna, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam tentang area yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan dalam aplikasi Instagram.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Usability Testing

Usability testing merupakan sebuah metode penelitian untuk menguji nilai seberapa efektif aplikasi yang digunakan pengguna untuk membantu pengguna mencapai tujuan, dan apakah pengguna dengan mudah menggunakan aplikasi tersebut [3]. *Usability testing* dapat dilakukan pengujian sebanyak 10 responden, dikarenakan pengujian dapat sudah dapat menemukan permasalahan sebesar 98%.

Pengujian usability dibagi menjadi beberapa jenis yang sesuai digunakan pada tahap-tahapan dalam melakukan pengembangan produk. Terdapat tiga jenis pengujian utama yaitu pengujian formatif (*exploratory*), pengujian penilaian (*summative*), dan pengujian validasi (*verification*) (Rubin & Chisnell, 2008). Selain itu, ada jenis pengujian keempat yang melibatkan perbandingan antara produk satu dengan yang lain. Jenis pengujian ini dapat digunakan sebagai bagian di dalam ketiga jenis pengujian sebelumnya dan tidak terkait dengan fase siklus hidup pengembangan tertentu. [4]

1. Pengujian Formatif (*Exploratory*)

Pengujian ini dilakukan selama proses pengembangan produk untuk mendapatkan masukan dan umpan balik dari pengguna tentang aspek-aspek desain dan fitur yang sedang dikembangkan. Hal ini membantu untuk mengidentifikasi masalah dan perbaikan yang dapat dilakukan sebelum produk benar-benar dirilis.

2. Pengujian Penilaian (*Summative*)

Pengujian ini dilakukan setelah produk selesai dikembangkan dan siap untuk dirilis. Tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi kinerja produk secara keseluruhan dan mengukur sejauh mana produk tersebut mencapai tujuan dan kebutuhan pengguna.

3. Pengujian Validasi (Verification)

Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk memenuhi standar dan persyaratan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pengujian ini terfokus pada verifikasi apakah produk memenuhi kriteria keamanan, keandalan, dan performa yang telah ditentukan.

4. Pengujian Perbandingan

Jenis pengujian ini melibatkan perbandingan antara produk yang sedang dikembangkan dengan produk sejenis atau produk pesaing. Hal ini membantu dalam memahami keunggulan dan kelemahan produk yang sedang dikembangkan dan memberikan wawasan tentang bagaimana produk berdiri di pasar yang kompetitif.

Dengan menggunakan berbagai jenis pengujian ini, tim pengembang dapat memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, serta memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan. Pengujian ini juga membantu dalam meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna dan menghasilkan produk yang lebih baik dan lebih kompetitif.

Persyaratan usability adalah kemampuan suatu sistem atau aplikasi untuk menyediakan pengalaman pengguna yang baik dan memuaskan. Berdasarkan beberapa penafsiran tentang usability dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa usability adalah kemampuan sebuah sistem atau aplikasi yang memiliki antarmuka yang mudah digunakan sehingga pengguna dengan tujuan tertentu dapat melakukan tugas yang diinginkan dengan cara yang diharapkan tanpa mengalami kesulitan, kebingungan, atau perlu melakukan pertanyaan tambahan. Aspek-aspek dalam usability yang diadaptasi dari aplikasi SIAP TARIK ada 3, yaitu:

1. Effectiveness

Kemampuan sistem atau aplikasi untuk membantu pengguna mencapai tujuan mereka dengan akurat dan tepat. Sebuah aplikasi yang efektif akan memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan hasil yang diinginkan.

2. Efficiency

Kemampuan sistem atau aplikasi untuk membantu pengguna menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan cepat dan efisien. Aplikasi yang efisien akan menghemat waktu dan usaha pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

3. Satisfaction

Kemampuan sistem atau aplikasi untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi pengguna. Keberhasilan dalam memberikan kepuasan kepada pengguna akan meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Dengan memperhatikan ketiga aspek di atas, sebuah sistem atau aplikasi dapat dikatakan memiliki usability yang baik jika mampu memberikan pengalaman pengguna yang efektif, efisien, dan memuaskan. Usability yang baik merupakan salah satu kunci penting untuk menciptakan produk atau layanan yang sukses dan diminati oleh pengguna.

2.2 System Usability Scale

System Usability Scale merupakan pengukuran tentang bagaimana pengguna dapat merasakan kegunaan dari aplikasi. Kuesioner ini nantinya terdiri dari 15 pertanyaan dengan nomor ganjil merupakan pertanyaan bernilai negatif dan nomor genap bernilai positif [5].

SUS (*System Usability Scale*) adalah kuesioner yang menggunakan metode pengisian skala likert. Skala likert merupakan cara untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang terhadap pernyataan dengan memberikan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan pada skala yang terdiri dari beberapa pilihan, biasanya dalam bentuk angka atau kata-kata. Dalam konteks kuesioner SUS, responden menilai tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap pernyataan yang diberikan dengan menggunakan skala lima poin.

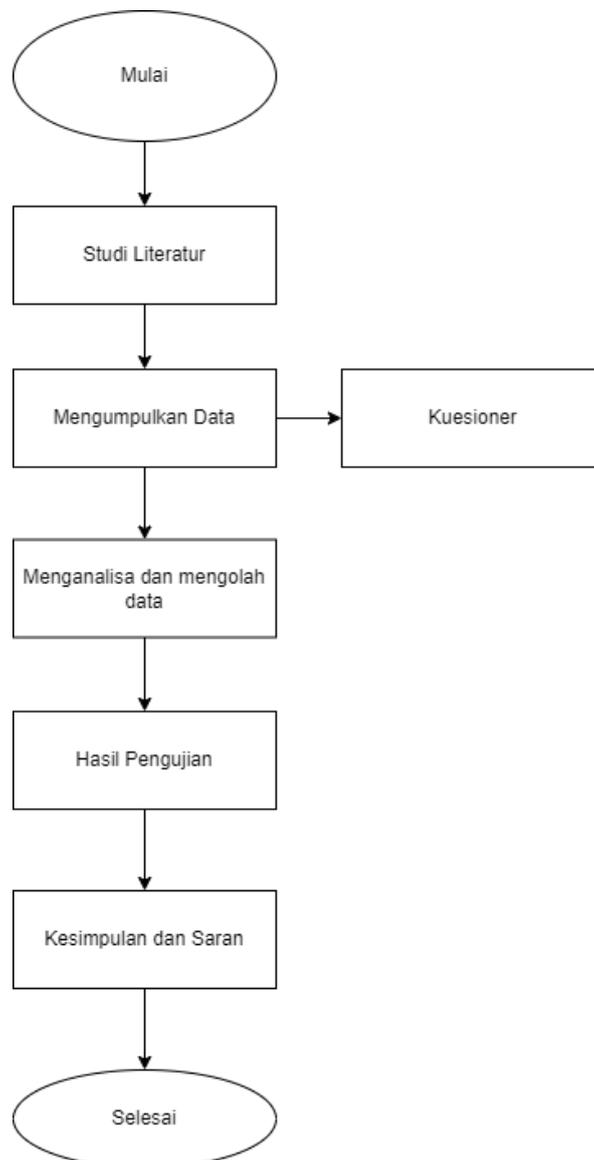
Skor pada kuesioner SUS mencerminkan tingkat usability (kemudahan penggunaan) sistem secara keseluruhan. Skala 1 pada kuesioner SUS mengindikasikan tingkat ketidaksetujuan yang

tinggi, sedangkan skala 5 mengindikasikan tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap usability sistem.

Dalam pengukuran tingkat kepuasan, kuesioner formal dapat diberikan kepada setiap pengguna/responden setelah sesi pengujian selesai. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesan dan pandangan responden terhadap sistem atau aplikasi yang diuji, khususnya dalam hal kemudahan penggunaan dari perspektif pengguna. Untuk tujuan pengukuran aspek kepuasan, penelitian ini menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS).

3 METODE PENELITIAN

Penelitian dimulai dengan melakukan studi literatur guna memahami teori-teori yang relevan dengan topik penelitian. [6] Kemudian, peneliti melakukan distribusi kuesioner secara online kepada 50 pengguna aktif aplikasi Instagram. Kuesioner ini terdiri dari dua bagian, yaitu pertanyaan dasar dan utama. Bagian pertanyaan dasar mencakup informasi identitas responden, seperti alamat email, jenis kelamin, usia, dan frekuensi penggunaan aplikasi dalam sehari. Bagian pertanyaan utama terdiri dari 15 pertanyaan yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Instagram. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 15 pernyataan. Tabel 1 berisi kuesioner yang disampaikan kepada responden.



Gambar 1. Langkah Penelitian

Tabel 1. Kuesioner SUS

No	Pernyataan
1	Sangat mudah bagi saya untuk mendaftar dan membuat akun di aplikasi Instagram?
2	Sangat mudah bagi saya untuk menavigasi antarmuka pengguna aplikasi Instagram?
3	Sangat mudah bagi saya untuk menemukan teman-teman atau akun-akun yang menarik di aplikasi Instagram?
4	Sangat mudah bagi saya untuk mengelola dan mengatur pengaturan akun serta privasi di aplikasi Instagram?
5	Sangat mudah bagi saya untuk berinteraksi dengan konten, seperti memberikan like, mengomentari, atau menyimpan postingan di aplikasi Instagram?
6	Aplikasi Instagram merespons dengan cepat saat Anda melakukan aksi seperti membuka feed, membuka profil pengguna, atau membuka konten yang telah diposting.
7	Aplikasi Instagram menyediakan opsi yang sangat baik untuk menghapus komentar atau menyaring konten yang tidak diinginkan.
8	Saya merasa nyaman dengan penggunaan notifikasi dalam aplikasi Instagram, termasuk notifikasi tentang komentar, like, atau pesan baru.
9	Penataan konten dalam feed aplikasi Instagram sangat jelas dan efektif bagi saya.
10	Saya merasa fitur-fitur utama aplikasi Instagram, seperti posting foto/video, mengirim pesan, atau menemukan konten baru, sangat intuitif bagi saya.
11	Saya sering mengalami masalah teknis atau kegagalan aplikasi saat menggunakannya.
12	Saya sering mendapatkan pesan kesalahan atau tampilan yang tidak sesuai saat menggunakan aplikasi Instagram
13	Pesan kesalahan yang ditampilkan oleh aplikasi Instagram sangat jelas dan informatif ketika terjadi eror atau kesalahan.
14	Aplikasi Instagram sangat baik dalam kemampuannya untuk memulihkan diri setelah eror atau kegagalan teknis.
15	Saya dapat dengan mudah melanjutkan penggunaan aplikasi setelah mengalami eror atau kegagalan.

Pada kuesioner ini, digunakan penilaian skala Likert dengan rentang nilai 1-5 untuk setiap pernyataan. (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) netral, (4) setuju, dan (5) sangat setuju.

Tabel 2. Jawaban dan skor SUS

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Netral	3
4	Setuju	4
5	Sangat Setuju	5

Tabel 2 berisi penilaian SUS dengan rincian sebagai berikut:

1. Skala penilaian berkisar dari "sangat tidak setuju" (strongly disagree) hingga "sangat setuju" (strongly agree) dengan nilai 1 sampai 5.
2. Untuk pernyataan dengan nomor ganjil, nilai respon pengguna dihitung dengan cara mengurangi nilai respon tersebut dari angka 1.
3. Untuk pernyataan dengan nomor genap, nilai respon pengguna dihitung dengan cara mengurangi angka 5 dari nilai respon tersebut.

Selanjutnya, jumlahkan nilai respon yang telah dihitung sesuai poin 2 dan 3 di atas, dan kalikan hasilnya dengan angka 2.5. Hasil perhitungan ini akan mengonversi rentang nilai menjadi skala 0 hingga 100. Penilaian SUS diatas menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor R} = ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10) + (P11 - 1) + (5 - P12)) * 2,5$$

Keterangan:

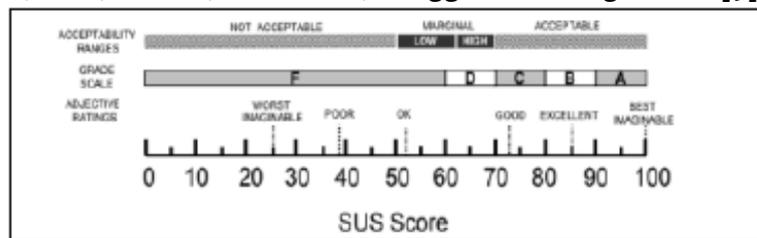
Skor R : Skor yang diperoleh dari tiap responden

P1... P12 : Nilai Likers tiap Pertanyaan dari Responden [7]

Setelah menghitung jawaban responden, Pada tahap ini, akan diperoleh hasil penilaian kelayakan kualitas sistem menggunakan metode System Usability Scale (SUS).

SUS akan diinterpretasikan ke dalam rating sifat (adjective rating) guna lebih memperjelas tingkat usability suatu sistem. Selanjutnya, hasil tersebut akan diterjemahkan ke dalam rentang tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem (acceptability range) untuk menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima atau tidak oleh pengguna. [8]

Gambar 2 menggambarkan parameter perhitungan skor SUS setelah proses perhitungan, dengan penjelasan bahwa skor tersebut memiliki rentang dari 0 hingga 100, dan dikelompokkan ke dalam berbagai kategori Acceptability Ranges dengan dua pilihan, yaitu "Not Acceptable" dan "Acceptable". Sedangkan untuk Grade Scale penilaian, skor-skor tersebut dikategorikan ke dalam lima huruf, yaitu F, D, C, B, A. Selain itu, Grade Scale juga memiliki kategorisasi mulai dari "Worst Imaginable," "Poor," "Ok," "Good," "Excellent," hingga "Best Imaginable". [9]



Gambar 2. Adjective ratings dan acceptability range

Interpretasi nilai SUS dapat dilakukan dengan mengonversi skor ke dalam peringkat persentase (percentile ranks) dan kelas huruf (letter grades) dari A hingga F, dengan A sebagai kelas terbaik dan F sebagai kelas terburuk. Peringkat persentase akan menunjukkan seberapa tinggi tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem, sedangkan kelas huruf akan memberikan penilaian kualitatif terhadap tingkat usability sistem tersebut. Semakin tinggi peringkat persentase dan semakin tinggi kelas huruf yang didapat, semakin baik usability sistem yang diukur oleh metode SUS. Sebaliknya, semakin rendah peringkat persentase dan semakin rendah kelas huruf yang didapat, semakin rendah tingkat kepuasan pengguna dan tingkat usability sistem tersebut. Ketentuan untuk *percentile rank* dan *letter grades* adalah sebagai berikut :

Table 3. SUS Score Grade Percentile rank

SUS Score	Grade	Nilai	Percentile
>80.3	A	>=80.3	>=90%
68 – 80.3	B	74	<70% - 90%
68	C	68	40% - 70%
51 – 68	D	51	20% - 40%
<51	F	<51	<20%

Berdasarkan Tabel 3, skor SUS yang telah dihitung akan dikategorikan ke dalam 5 grade dengan mengikuti ketentuan sebagai berikut:

1. Grade F: Skor SUS kurang dari 51 dan percentile rank kurang dari 20%.
2. Grade D: Skor SUS antara 51 hingga 68, dengan percentile rank dari 20% hingga 40%.
3. Grade C: Skor SUS sebesar 68, yang merupakan nilai standar dari metode SUS, dengan percentile rank kurang dari 40% hingga 70%.
4. Grade B: Skor SUS antara 68 hingga 80.3, dengan percentile rank kurang dari 70% hingga 90%.

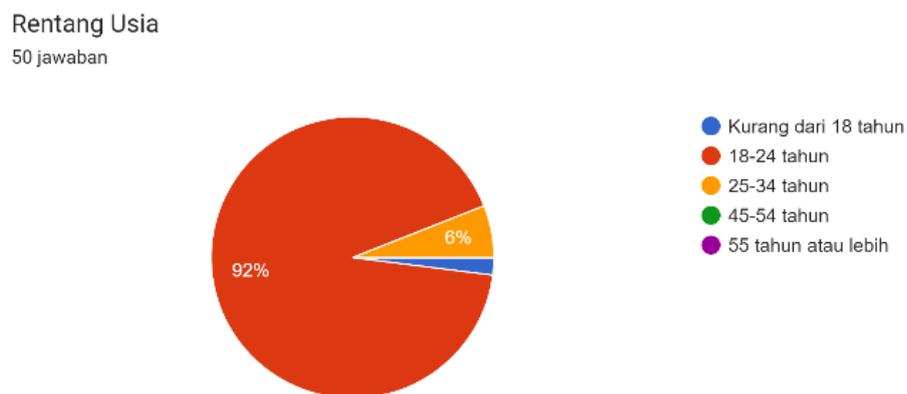
5. Grade A: Skor SUS lebih dari 80.3, dengan percentile rank lebih dari 90%.

Dengan demikian, semakin tinggi skor SUS dan persentase peringkat, semakin tinggi juga kelas huruf dan tingkat usability sistem tersebut. Sebaliknya, semakin rendah skor SUS dan persentase peringkat, semakin rendah kelas huruf dan tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem., [10]

4 HASIL PENELITIAN

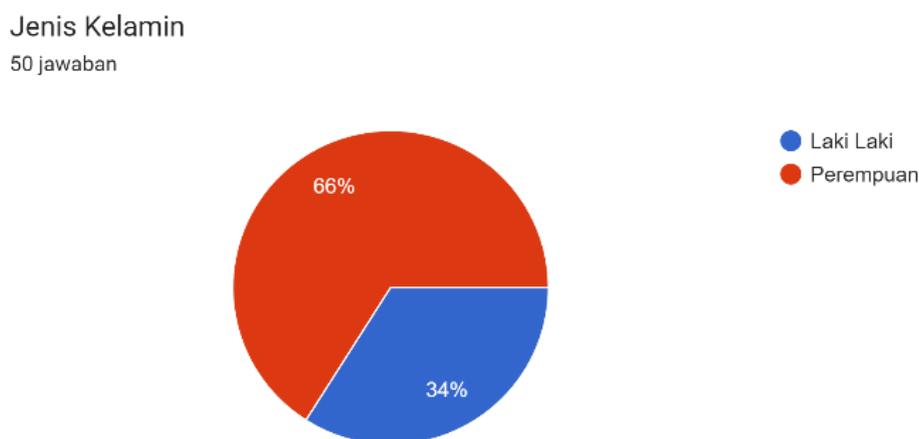
4.1 Karakteristik Responden

Gambar 3 menjelaskan bahwa karakteristik responden mayoritas berumur sekitar 18-24 tahun sebanyak 46 responden (92%) sisanya 3 responden (6%) berumur 25-34 tahun dan 1 responden(2%) berumur kurang dari 18 tahun. [11]



Gambar 3. Usia Responden

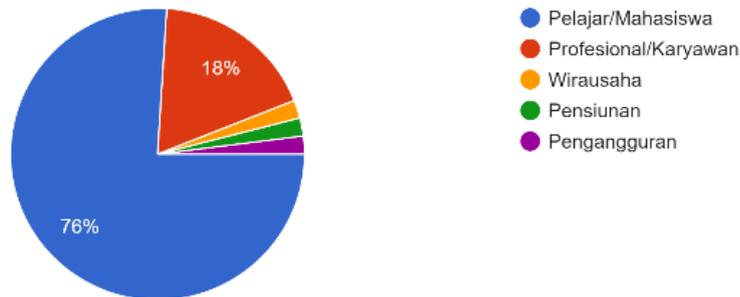
Gambar 4 menjelaskan bahwa Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan, dengan jumlah sebanyak 33 responden atau 66%. Sementara itu, responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 17 responden atau 34%.



Gambar 4. Jenis Kelamin Responden

Dan gambar 5 menjelaskan bahwa mayoritas responden yang menggunakan aplikasi Instagram memiliki pekerjaan sebagai pelajar/mahasiswa dengan persentase 76%, selanjutnya professional/karyawan 18% dan untuk wirausaha, pensiunan dll memiliki presentase yang sama yaitu masing-masing 2%.

Pekerjaan
50 jawaban



Gambar 5. Pekerjaan Responden

4.2 Perhitungan kuesioner SUS

Berikut ini merupakan gambar tabel dari hasil awal/murni dari responden mengenai pertanyaan yang diberikan seputar usability Instagram yang ada pada Tabel 1, maka pada Tabel 4 diperlihatkan jawaban dari 50 responden. [12]

Table 4. Hasil Awal/Murni dari Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15
1	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	3	3	4	4	3
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4
6	4	5	4	5	5	3	4	4	5	5	3	4	4	5	4
7	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	4	3	4
8	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4
9	3	5	3	3	5	5	3	4	4	5	3	3	3	4	3
10	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3	3	2	2
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	2	3	3
12	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3
13	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	5
14	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4
15	5	4	5	5	5	4	4	3	4	5	3	3	4	4	3
16	4	2	5	5	3	5	5	5	5	5	3	3	5	3	3
17	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3
18	5	3	5	4	5	4	4	4	3	4	2	2	2	3	3
19	4	3	4	4	4	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3
20	5	4	3	4	5	4	3	4	3	4	2	4	3	4	5
21	4	3	5	3	5	4	3	3	3	4	2	4	2	3	3
22	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3
23	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	2
24	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	4	5	5	2	4	3	5	4	4	4	2	2	2	4	2
26	5	4	3	5	5	2	2	4	4	5	3	2	2	2	4
27	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	3	3	4	4	5
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
29	5	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15
30	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	2	4	4	5
31	3	4	3	5	4	5	3	4	3	5	2	3	4	3	4
32	4	3	3	4	5	4	3	3	4	4	2	2	3	3	3
33	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1
34	4	4	3	5	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
36	4	4	3	5	5	4	5	5	3	5	3	1	1	4	3
37	5	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	2	2	4	5
38	4	4	4	3	4	5	3	5	3	3	2	3	3	3	4
39	5	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3
40	5	5	4	5	4	5	3	2	5	4	2	4	2	2	4
41	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	1
42	3	4	4	4	5	4	5	3	3	5	3	3	2	3	3
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
44	5	5	5	3	5	4	3	3	4	5	4	3	3	3	2
45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3
46	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4
47	5	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3
48	5	3	5	3	5	3	3	2	5	5	1	4	5	3	4
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Hasil penilaian responden menunjukkan tingkat usability aplikasi Instagram melalui kuesioner online menggunakan Google Form. Dalam penelitian ini, diperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 77,6. Dengan nilai rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat usability aplikasi Instagram sudah dianggap baik oleh responden. [13]

Table 5. Hasil Perhitungan SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	SUS Raw Score	SUS Final Score
1	4	1	4	0	4	0	4	1	3	0	2	2	3	1	2	31	77.5
2	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	31	77.5
3	2	2	3	1	3	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	32	80
4	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	2	3	2	1	30	75
5	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	3	31	77.5
6	3	0	3	0	4	2	3	1	4	0	2	1	3	0	3	29	72.5
7	4	0	3	0	4	0	3	0	3	0	4	2	3	2	3	31	77.5
8	3	0	3	1	4	1	3	1	3	1	2	2	3	2	3	32	80
9	2	0	2	2	4	0	2	1	3	0	2	2	2	1	2	25	62.5
10	4	0	4	0	4	0	4	2	4	0	2	2	2	3	1	32	80
11	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	1	4	1	2	2	30	75
12	4	0	3	0	4	0	4	0	4	0	3	1	2	1	2	28	70
13	2	2	3	1	3	1	3	1	3	1	2	2	2	2	4	32	80
14	3	1	3	2	3	1	3	1	3	1	2	2	3	2	3	33	82.5
15	4	1	4	0	4	1	3	2	3	0	2	2	3	1	2	32	80
16	3	3	4	0	2	0	4	0	4	0	2	2	4	2	2	32	80
17	4	0	3	1	3	1	3	1	2	2	3	2	2	2	2	31	77.5
18	4	2	4	1	4	1	3	1	2	1	1	3	1	2	2	32	80

Respon de n	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	SUS Raw Score	SUS Final Score
19	3	2	3	1	3	1	1	3	2	2	2	3	2	2	2	32	80
20	4	1	2	1	4	1	2	1	2	1	1	1	2	1	4	28	70
21	3	2	4	2	4	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	30	75
22	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	29	72.5
23	3	0	3	1	4	0	3	0	3	1	3	1	3	2	1	28	70
24	4	1	4	1	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	34	85
25	3	0	4	3	3	2	4	1	3	1	1	3	1	1	1	31	77.5
26	4	1	2	0	4	3	1	1	3	0	2	3	1	3	3	31	77.5
27	3	1	3	1	4	0	3	1	3	0	2	2	3	1	4	31	77.5
28	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	32	80
29	4	2	3	1	4	1	4	1	4	1	3	1	4	1	3	37	92.5
30	4	1	4	0	4	1	3	1	3	0	3	3	3	1	4	35	87.5
31	2	1	2	0	3	0	2	1	2	0	1	2	3	2	3	24	60
32	3	2	2	1	4	1	2	2	3	1	1	3	2	2	2	31	77.5
33	4	2	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	4	0	34	85
34	3	1	2	0	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	30	75
35	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	32	80
36	3	1	2	0	4	1	4	0	2	0	2	4	0	1	2	26	65
37	4	1	4	1	2	1	4	0	4	0	4	3	1	1	4	34	85
38	3	1	3	2	3	0	2	0	2	2	1	2	2	2	3	28	70
39	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	2	2	34	85
40	4	0	3	0	3	0	2	3	4	1	1	1	1	3	3	29	72.5
41	2	1	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	2	2	0	27	67.5
42	2	1	3	1	4	1	4	2	2	0	2	2	1	2	2	29	72.5
43	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	32	80
44	4	0	4	2	4	1	2	2	3	0	3	2	2	2	1	32	80
45	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	2	2	2	2	2	30	75
46	4	1	3	1	4	1	3	2	3	1	3	2	2	2	3	35	87.5
47	4	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	34	85
48	4	2	4	2	4	2	2	3	4	0	0	1	4	2	3	37	92.5
49	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	4	0	4	0	4	32	80
50	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	75
JUM LAH	16 3	53	15 4	4 6	17 0	4 5	14 7	5 8	14 8	37	11 7	8 8	12 1	8 0	12 5	1552	3880
Rata Rata	3. 26	1. 0 6	3. 0 8	0. 92	3. 4	0 9	2. 4	1.1 6	2. 9	0. 74	2. 34	1. 76	2. 42	1. 6	2. 5	31.04	77.6

Jika kita mengacu pada Gambar 2, hasil perhitungan SUS dengan melibatkan 50 responden menunjukkan skor sebesar 77,6. Dari skor tersebut, berdasarkan interpretasi pendekatan berdasarkan sifat (Adjective), layanan aplikasi Instagram ini termasuk dalam kategori "GOOD". Selain itu, tingkat penerimaannya (Acceptability) juga masuk dalam kategori "ACCEPTABLE" dengan Grade Scale C. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, layanan ini masih dapat diterima dengan baik oleh pengguna. [14]

5 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian usability pada aplikasi Instagram yang melibatkan 50 responden, ditemukan bahwa pengguna memberikan penilaian positif terhadap usability aplikasi ini. Hasil dari skor System Usability Scale (SUS) menunjukkan nilai sebesar 77,6, yang menempatkan aplikasi Instagram dalam kategori "GOOD" berdasarkan pendekatan berdasarkan sifat (Adjective). Selain itu, tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi ini masuk dalam kategori "ACCEPTABLE" dengan Grade Scale C, menunjukkan bahwa layanan ini dapat diterima secara umum oleh penggunanya.

Penelitian ini menyoroti bahwa usability menjadi keunggulan utama dari aplikasi Instagram, artinya pengguna merasa aplikasi ini mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan mereka. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ada potensi untuk meningkatkan beberapa aspek tertentu dalam aplikasi ini. Ini berarti ada ruang untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan pengalaman pengguna dengan aplikasi Instagram.

Hasil penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi tim pengembang dalam merencanakan perbaikan dan pengembangan masa depan untuk aplikasi Instagram. Dengan memahami kekuatan dan kelemahan usability yang telah diidentifikasi melalui penelitian, tim pengembang dapat fokus pada area-area tertentu yang membutuhkan perbaikan dan meningkatkan kualitas aplikasi secara keseluruhan.

Dengan mengutip hasil penelitian ini, tim pengembang dan desainer dapat mengambil langkah-langkah konkret untuk meningkatkan usability dan kualitas layanan dalam aplikasi Instagram, sehingga memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dan meningkatkan kepuasan mereka dalam menggunakan aplikasi ini.

REFERENSI

- [1] H. D. Y. M. H. M. Christabel Harijanto, "Efektivitas Desain Instagram Terhadap Awareness Konsumen dan," Universitas Kristen Petra, pp. 121-131, 2021.
- [2] S. N. Hilda Rachmi, "Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale," Jurnal Al-Khidmah 2018, pp. 86-92, 2018.
- [3] H. M. A.-Z. a. N. Y. S. R. H. Adirasyid, "Evaluasi Usability Situs Web Resmi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo Menggunakan Metode Usability Testing dan Evaluasi Heuristic," 2019.
- [4] Muhammad Ulul Alhab Iryanto, Widhy Hayuhardhika Nugraha Putra, Admaja Dwi Herlambang, "Evaluasi Usability Aplikasi SIAP TARIK Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) Pada Puskesmas Tarik Sidoarjo," Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, vol. 3, pp. 7093-7101, 2019.
- [5] Y. T. M. a. A. N. R. S. Fauziah Novitasari, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (UEQ)," 2020.
- [6] I. A. R. I. R. Nabilla Ridha Permana, "Evaluasi Usability pada Aplikasi Grab dengan Menggunakan Metode," Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, vol. 2, pp. 3150-3156, 2018.
- [7] D. P. R. S. D. A. Hillal Al Rosyid, "Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," JURIKOM (Jurnal Riset Komputer), vol. 9, p. 1808–1815, 2022.
- [8] A. D. N. A. D. Muhammad Syaiful Amin Muhammad, "Efektivitas Teknologi Finansial (Fintech) Pada Aplikasi OVO Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability," CITISEE, vol. 1, no. 5, pp. 328-332, 2019.

- [9] Yuniarto, D., Rahman, A. B. A., Subiyakto, A., Herdiana, D., Firmansyah, E., & Marlina, R. R., "Enhancing the Usability of Information Systems Internal Quality Assurance Systems: Recently Formed Universities Study. In 2022 10th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)," IEEE, pp. 1-8, 2022.
- [10] Subiyakto, A., & Wijaya, D. J., "Evaluasi Website Badan Pusat Statistik Menggunakan Metode Usability Testing.," *Applied Information System and Management (AISM)*, pp. 81-89, 2018.
- [11] Yuniarto, D., Subiyakto, A., Rohman, A. B. A., & Marlina, R. R., "Assessment of Readiness and Usability of Information Systems Use.," *Jurnal Online Informatika*, pp. 1-8, 2019.
- [12] Subiyakto, A., Shifa, N., Sulhi, A., Kamal, R., & Huda, M. Q., "Evaluasi Usabilitas Sebuah Situs Web Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough.," *Jurnal Ilmu-ilmu Manajemen dan Informatika*, pp. 99-106, 2021.
- [13] Subiyakto, A., Rahmi, Y., Kumaladewi, N., Huda, M. Q., Hasanati, N., Haryanto, T., "Investigating Quality of Website Design Using Mixed-Method Usability Testing Framework," Paper presented on the Science and Mathematics International Conference (SMIC) 2020, 2020.
- [14] Yuniarto, D., Subiyakto, A., & Rahman, A. A. , "Technology readiness and usability of office automation system in suburban areas.," *Telkomnika Telecommunication, Computing, Electronics and Control*, pp. 676-684, 2020.