

## EVALUASI USABILITY APLIKASI YOUTUBE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Jovanka, A'ang Subiyakto

<sup>12</sup>Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,

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

Email: [jovanka.balqis22@gmail.com](mailto:jovanka.balqis22@gmail.com)

### ABSTRAK

YouTube merupakan sebuah platform berbagi video buatan Google yang berbasis online, yang memungkinkan penggunaannya untuk menonton, mengunggah, menyukai, berbagi, atau mengomentari video. Penelitian ini menunjuk pada kegunaan YouTube dari sudut pandang pengguna. Dengan menggunakan skala kegunaan sistem (SUS), penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa baik nilai kegunaan YouTube dengan menggunakan pengukuran kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang dibuat dengan *Google Forms* dan dibagikan kepada 40 responden. Berdasarkan penelitian ini, hasil akhir menunjukkan nilai rata-rata nilai akhir SUS sebesar 87.6 dengan nilai "A" dan label "Bagus sekali". Hal ini diharapkan bisa membuat pengembang aplikasi YouTube agar bisa menjaga kualitas aplikasi ini, seraya terus berinovasi.

Keywords: Youtube, System Usability Scale, Usability, Usability test

### 1 PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini, teknologi telah berkembang pesat di berbagai bidang, mengubah kehidupan dan industri sehari-hari secara signifikan. Teknologi pula menjadi sesuatu yang tidak bisa kita pungkiri lagi akhir-akhir ini. Teknologi telah menjadi aktor etis, politis, dan instrumental dalam setiap peristiwa masa sekarang dan masa depan.[1]. Teknologi saat ini bukan sekadar alat, namun teknologi juga merupakan peserta aktif dalam membentuk masyarakat, mempengaruhi pertimbangan etika, pandangan politik, dan visi kita tentang masa depan. Dengan menggunakan teknologi, kita bisa membaca, mengetahui, dan juga melihat sesuatu yang ingin kita lihat. Dengan menggunakan YouTube, kita bisa melihat atau menonton sesuatu yang ingin kita ketahui. Dengan menggunakan YouTube, pengguna dapat mengunggah, melihat, berbagi, berkomentar, dan juga menyukai video-video yang dapat bermanfaat bagi mereka kapan saja dan di mana saja.

YouTube merupakan tempat penyedia *streaming* video populer, dan mesin pencariannya itu merupakan yang terbesar kedua setelah Google, yang seringkali YouTube ini dijadikan pilihan untuk menjadi sumber informasi, terutama di kalangan anak muda[2]. Aplikasi YouTube pun bisa dibilang mulai menggantikan peran televisi. Berdasarkan studi Youtube Indonesia, pengguna di negara kita menempatkan YouTube sebagai tujuan pertama mereka, dengan 92% konten video berasal dari komunitas perkotaan dan 85% berasal dari komunitas pedesaan. YouTube tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga gratis dan mudah didapat. Aplikasi YouTube telah diunduh lebih dari 10 miliar pengguna di Play Store, dan mendapat rating 4.0/5.0 dari lebih dari 144 juta ulasan. Hal ini menjadikan YouTube sebagai target sempurna untuk diuji nilai kegunaannya (*usability value*). Karena dalam penelitian ini, bukan hanya akan memastikan bahwa penggunaan YouTube itu mudah dan nyaman, tetapi yang terpenting juga memenuhi harapan pengguna itu sendiri.

Adapun dalam pengembangan perangkat lunak, *usability testing* adalah hal lumrah dilakukan apabila suatu perangkat lunak telah disebarkan ke khalayak ramai. Evaluasi *usability testing* memiliki fungsi untuk memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan suatu produk atau aplikasi dengan mudah, efisien, dan tanpa hambatan[3]. Oleh karena itu, aplikasi haruslah berkualitas baik dan tentunya sesuai dengan harapan pengguna tentunya. Hal ini dikarenakan

setiap pengguna pastilah memiliki berbagai kebutuhan yang berbeda, dan tentunya dengan tingkat keahlian yang berbeda-beda. Seperti jenisnya yang termasuk ke dalam media sosial, YouTube menawarkan kepada penggunanya kesempatan dalam memperluas jaringan sebanyak mungkin, dan tentunya mencari konten dan juga acara menarik terbaru[4].

Aspek *usability* adalah poin yang dituju untuk mencapai sebuah kemudahan dalam penggunaan aplikasi yang menyertakan pengguna baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Kegunaan adalah salah satu masalah penting dalam pengembangan produk aplikasi. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara pengguna bisa mendapatkan pengalaman yang mendorong penggunaan kembali sistem aplikasi berdasarkan faktor kepuasan mereka dalam interaksi antara pengguna dan produk[5]. Adapun kualitas dari suatu aplikasi dapat diukur melalui *user experience* yang disampaikan melalui tanggapan-tanggapan yang meliputi kenyamanan, kelayakan, kemudahan dan kepuasan dari para pengguna terhadap suatu produk atau sistem [6].

## 2 TINJAUAN PUSTAKA

*Usability test* tidak lain tidak bukan memang hal yang bisa dibilang krusial dalam mengawasi jalannya suatu sistem. Adapun proses pengujian ini melibatkan serangkaian langkah seperti perencanaan, perancangan metode evaluasi, pengumpulan data, analisis data, dan pelaporan hasil[7]. Pengujian ini biasanya dilakukan melalui berbagai metode seperti wawancara, pengujian prototipe, dan observasi dalam lingkungan terkendali atau lapangan, yang memberikan wawasan berharga dan juga membantu dalam meningkatkan desain dan tentunya juga pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan begitu, peneliti merasa bahwa mengukur tingkat kegunaan aplikasi YouTube menggunakan metode *system usability scale* adalah metode yang paling tepat.

*Usability test* memiliki beberapa manfaat, mulai dari memahami kebutuhan pengguna, mendapatkan umpan balik dari pengguna terkait layanan, mengukur tingkat kepuasan, dan masih banyak lagi[7]. Dengan menggunakan metode SUS, diharapkan penelitian ini bisa menilai tingkat kegunaan YouTube secara menyeluruh.

Adapun metode SUS akan terdiri dari sepuluh pernyataan yang dinilai oleh pengguna pada skala Likert 5 poin, mulai dari "sangat setuju" hingga "sangat tidak setuju." Metode ini dirancang untuk memberikan gambaran umum tentang kegunaan sistem melalui satu skor numerik, yang berkisar dari 0 hingga 100. Setelah itu, semua data kuantitatif yang telah diisi oleh pengguna akan dikumpulkan, serta dievaluasi perhitungan skor SUS nya untuk memperoleh skor akhir SUS[8]. Hal ini juga dikuatkan dengan penjelasan yang ditulis John Brooke, bahwa metode SUS dihitung jumlah dari 10 peringkat menghasilkan ukuran umum untuk *usability* itu sendiri[9]. Kesepuluh peringkat tersebut berjumlah total ukuran kegunaan yang dirasakan oleh pengguna.

Adapun penelitian ini tentunya nanti harus mencapai tujuan utamanya, yakni untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau sistem, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam penggunaannya, dan memberikan umpan balik yang berguna untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terkait sistem[7]. Adapun pengujian ini terdiri dari 3 aspek utama yang akan dinilai, yang dilihat dari sisi pengguna ke sistem[9]:

- a. Effectiveness : Tingkat efektivitas layanan bagi pengguna
- b. Efficiency : Tingkat efektivitas layanan bagi pengguna
- c. Satisfaction : Tingkat kepuasan pengguna atas layanan

Aspek-aspek tersebut haruslah didefinisikan sesuai dengan konteks penggunaan dari layanan itu sendiri. Akan ada penjelasan lebih lanjut terkait instrumen pada bab metode penelitian.

## 3 METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian mengacu pada teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan pada penelitian ini[3]. Metode penelitian mencakup berbagai pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data. Metodologi penelitian dapat dibagi menjadi beberapa jenis, seperti kualitatif, kuantitatif, atau campuran,

tergantung pada sifat pertanyaan penelitian dan tujuan yang ingin dicapai. Pada penelitian kali ini, saya menggunakan penilaian kuantitatif dengan metode SUS dalam menilai *usability value* dari penggunaan aplikasi YouTube.

Adapun pada metode SUS ini maka digunakanlah skala likert. Skala likert dibuat dalam bentuk kuisioner yang disertai dengan skala pengukuran, dimana skala tersebut merupakan pilihan sikap terkait pernyataan yang diikutinya yang dapat dipilih oleh responden sesuai sikapnya terhadap pernyataan tersebut[10]. Seperti yang saya telah katakan pada bab sebelumnya bahwa skala ini biasanya terdiri dari serangkaian pernyataan yang harus dinilai oleh responden berdasarkan tingkat setuju atau tidak setuju, biasanya dalam skala 5. Dalam penelitian ini, akan dipakai keterangan sebagai berikut: “sangat tidak setuju”, “tidak setuju”, “netral”, “setuju”, dan juga “sangat setuju”.

Penggunaan skala Likert dianggap memudahkan peneliti dalam pengukuran yang dilakukan secara kuantitatif atas lingkup kekuatan emosi dan sikap responden. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan skala Likert dapat dianalisis secara statistik untuk menemukan pola dan tren sikap responden. Skala likert pun tak jarang menjadi latar sumber utama bagi penyusunan sebuah skala, yang disusun sesuai dengan kebutuhan[11]. Berikut adalah kategori penilaian pada skala likert yang berskala 5 seperti yang telah disebutkan sebelumnya :

**Tabel 1. Kategori Penilaian pada skala likert**

Skala	Bobot Nilai	Keterangan
1	1	Sangat tidak setuju
2	2	Tidak setuju
3	3	Netral
4	4	Setuju
5	5	Sangat setuju

Adapun skala likert tersebut akan digunakan pada kuisioner *online* atau survei dalam jaringan. Kuisioner akan disebarakan melalui *link google form*. *Google Form* atau yang disebut *google formulir* merupakan alat yang berguna untuk membantu kita dalam merencanakan acara, mengirim survei, atau mengumpulkan informasi secara mudah, namun juga dengan cara yang efisien[12]. *Google Form* menyediakan *interface* yang mudah digunakan untuk mendesain kuesioner, mengatur logika cabang, dan menyesuaikan tampilan sesuai kebutuhan pemilikinya. Pada penelitian kali ini, maka *google form* digunakan untuk mendesain kuisioner menggunakan metode SUS. Setelah kuesioner dibuat, tautan ke formulir dapat dibagikan melalui *email*, media sosial, atau disematkan di situs web sesuai kebutuhan respondensi penelitian. Maka, responden pada penelitian ini merupakan pengguna aplikasi Youtube yang memenuhi kategori berikut :

- a. Pernah menggunakan YouTube
- b. Berumur 13 tahun keatas

Kemudian, disusunlah pertanyaan terkait aspek *usability* yang ingin dinilai dari YouTube, yang terdiri dari 10 pertanyaan :

**Tabel 2. Daftar Pertanyaan System Usability Scale**

No	Pertanyaan	Jangkauan
1	Saya merasa saya akan sering menggunakan aplikasi Youtube	1-5
2	Saya merasa aplikasi Youtube rumit untuk digunakan	1-5
3	Saya merasa aplikasi Youtube mudah digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi Youtube	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi Youtube berjalan dengan semestinya	1-5
6	Saya merasa ada banyak hal dalam aplikasi Youtube yang tidak konsisten	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi Youtube dengan cepat	1-5
8	Saya merasa aplikasi Youtube membingungkan	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi Youtube	1-5
10		1-5

No	Pertanyaan	Jangkauan
	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Youtube	

Setelah itu, maka responden akan mengisi kuisioner terkait seluruh pertanyaan tersebut, lalu peneliti akan menghitung hasil SUS dengan cara[13] :

- a. Pada pertanyaan ganjil atau yang pertanyaannya bersifat positif, maka nilai yang didapat akan dikurangi 1
- b. Pada pertanyaan genap atau yang pertanyaannya bersifat negatif maka perhitungannya adalah 5-nilai yang didapat.
- c. Untuk menghitung keseluruhan skor atau hasil akhir metode SUS, maka dijumlahkanlah keseluruhan nilai setelah proses A dan B dilakukan, dan dikalikan dengan 2.5.

Adapun menurut Rihadatul ‘Aisy maka rumus bisa dituliskan sebagai berikut[14] :

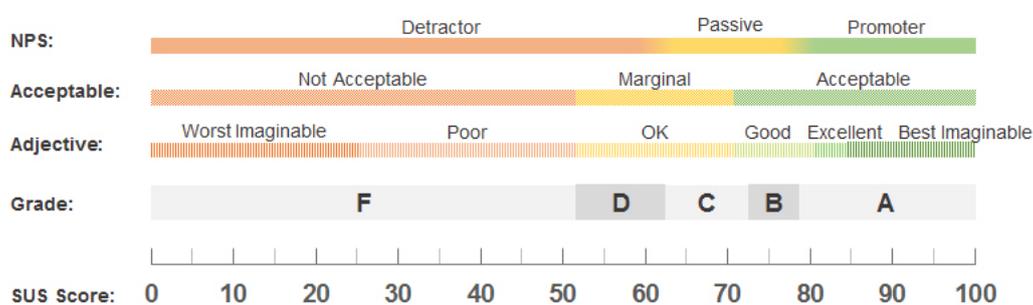
$$SUS\ Score = \frac{((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 + Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10)) \times 2.5}{2.5}$$

Setelah menyelesaikan seluruh pengujian terhadap seluruh responden, dilakukan analisis terhadap hasil data sesuai dengan aspek dan persamaan yang digunakan untuk menentukan tingkat kegunaan aplikasi YouTube. Hasil yang diperoleh berupa perhitungan akhir yang menarik kesimpulan tentang tingkat kegunaan aplikasi ini dalam segala hal. Dilansir dari jurnal Dimas Setiawan[15], maka ada beberapa level dalam tingkat penilaian *usability*, yang dikategorikan ke 5 huruf, A, B, C, D, dan E, yang tiap huruf ada kategori nilainya masing-masing :

**Tabel 3. Level Pengukuran Akhir Usability**

Nilai	Pertanyaan	Jangkauan
<b>A</b>	= > 80.3	Bagus Sekali
<b>B</b>	68 < x < 80.3	Bagus
<b>C</b>	= 68	Standar
<b>D</b>	51 < x < 67	Buruk
<b>E</b>	< 51	Sangat buruk

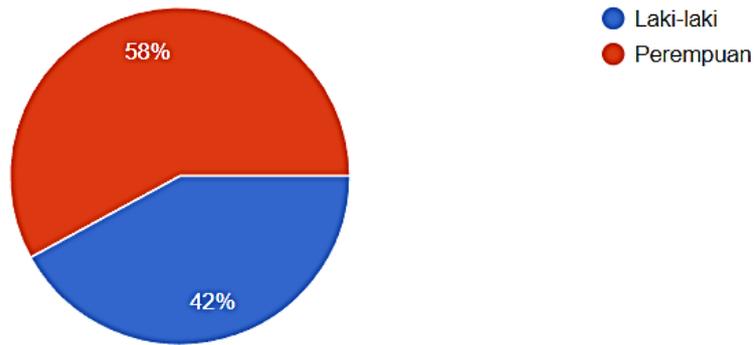
Adapula figur dibawah ini akan menggambarkan interpretasi skor akhir SUS secara lebih mendetail. Mulai dari presentase, peringkat, dan masih banyak lagi[16] :



**Gambar 1. Interpretasi skor akhir SUS**

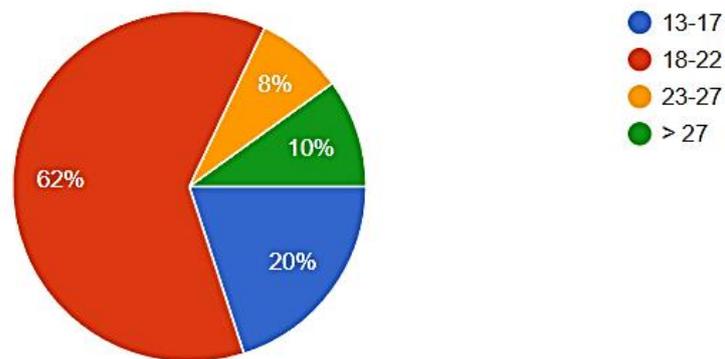
#### 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuisioner yang telah dibuat yang berisi 10 pertanyaan sebenarnya bisa digolongkan kembali ke tiap aspek yang diteliti. 4 pertanyaan untuk efektivitas (Q1, Q4, Q5, Q10) , 3 pertanyaan untuk efisiensi (Q2, Q3, Q8), dan 4 pertanyaan untuk kepuasan (Q5, Q6, Q7, Q9). Adapun responden penelitian ini terdiri dari 100 orang, yang berjenis kelamin seperti yang digambarkan pada bagan berikut. Yakni terdiri dari 58% perempuan dan 42% laki-laki.



**Gambar 2. Gender Responden**

Responden penelitian ini mayoritas berasal dari kalangan umur 18 hingga 22 tahun yakni sebanyak 62%, disusul dengan umur 13 hingga 17 tahun dengan 20%, kemudian yang berumur lebih tua dari 27 tahun sebanyak 10%, lalu ada umur 23 hingga 27 tahun dengan 8%.



**Gambar 3. Usia responden**

Adapun hasil dari seluruh respons 90 responden sebelum diolah akan ditampilkan terlebih dahulu di tabel di bawah ini,

**Tabel 4. Hasil data mentah 100 responden**

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
2	3	1	5	1	5	3	5	1	5	3
3	5	2	4	2	4	3	4	2	3	3
4	5	1	5	5	5	1	5	1	5	5
5	5	1	5	1	5	3	4	2	3	2
6	4	2	4	1	3	3	4	2	4	2
7	5	1	5	1	5	2	5	4	5	2
8	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1
9	3	2	5	1	5	1	5	1	4	2
10	5	1	5	1	5	2	4	3	4	2
11	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2
12	5	2	5	2	5	3	5	2	5	4
13	5	1	5	1	4	3	5	1	4	1
14	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
15	4	1	5	1	5	1	5	1	4	1
16	3	2	4	1	4	2	3	1	5	2
17	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3
18	4	1	5	1	5	3	5	1	4	2
19	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3
20	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
21	5	1	5	1	5	3	5	1	5	1
22	5	2	4	2	5	2	5	1	4	2
23	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
24	4	1	5	1	3	2	4	1	4	1
25	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
26	5	1	5	2	4	3	5	1	5	3
27	3	1	5	2	4	2	4	2	4	1
28	4	2	4	2	4	2	3	2	4	2
29	5	2	4	3	4	3	4	4	5	3
30	5	1	5	1	5	3	5	1	5	3
31	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1
32	5	2	5	1	4	4	5	1	5	2
33	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1
34	5	1	5	1	5	3	5	1	5	1
35	5	1	5	1	5	2	4	1	5	1
36	3	1	5	1	5	1	4	1	5	1
37	5	1	5	2	5	2	5	1	5	2
38	5	1	5	1	5	5	5	1	5	1
39	4	1	5	1	5	2	5	1	5	3
40	4	2	4	2	4	2	3	2	3	2
41	5	1	4	3	5	2	3	1	3	1
42	5	1	4	2	4	1	4	2	4	1
43	5	1	4	2	5	1	4	1	4	2
44	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3
45	5	1	5	2	4	2	5	1	5	2
46	3	1	5	1	5	3	4	1	5	2
47	5	2	4	1	5	3	5	2	4	1
48	5	2	4	2	4	2	5	1	4	1
49	5	2	5	2	4	2	4	2	4	1
50	4	1	5	3	3	2	4	2	4	1
51	4	1	5	2	4	1	3	2	5	1
52	4	1	4	2	4	3	3	1	4	2
53	3	2	5	2	4	2	4	1	3	1
54	3	2	4	1	4	2	4	1	4	3
55	4	1	5	1	5	2	5	1	4	1
56	4	1	4	1	4	3	5	1	3	3
57	5	1	4	1	5	3	5	1	4	1
58	4	1	4	1	5	1	5	2	5	1
59	5	1	5	1	4	1	5	1	5	2
60	5	2	5	2	4	1	4	1	5	1
61	5	2	4	1	4	2	4	1	4	1
62	5	2	4	1	4	1	4	1	4	1
63	5	3	4	1	3	3	4	1	4	1
64	5	2	4	1	4	2	5	3	4	1
65	5	1	5	2	4	2	5	2	5	2
66	4	1	5	1	4	1	5	3	4	2
67	4	1	5	2	5	1	5	3	5	2
68	4	1	5	3	5	1	4	2	4	1
69	3	1	5	3	4	3	3	2	4	1
70	4	2	3	2	4	1	3	2	5	1

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
71	3	1	4	2	4	2	5	1	4	1
72	5	3	3	1	5	1	3	1	4	1
73	5	2	5	2	5	1	3	2	5	3
74	5	3	5	3	5	1	4	2	5	1
75	4	1	4	2	5	1	4	2	5	1
76	4	2	4	1	5	2	3	1	5	1
77	3	1	4	2	4	2	3	2	3	1
78	4	1	4	1	5	2	3	1	3	1
79	4	1	5	1	4	1	2	1	5	2
80	4	1	5	1	4	1	3	1	3	1
81	3	2	5	1	3	1	4	1	4	1
82	3	2	5	1	4	1	4	2	5	1
83	4	2	5	1	4	1	5	2	5	2
84	4	1	5	2	4	3	5	3	5	2
85	4	1	5	2	5	3	5	2	5	2
86	5	2	5	2	5	2	4	1	5	2
87	5	3	4	2	4	2	3	1	5	3
88	5	3	4	3	4	3	3	2	5	1
89	5	2	3	1	3	1	4	2	4	1
90	5	2	4	3	5	1	4	3	4	1
91	4	1	4	1	3	1	4	3	5	2
92	4	1	4	1	5	2	5	2	5	2
93	4	1	4	2	5	2	5	1	4	3
94	3	1	5	1	3	1	5	3	5	1
95	3	2	5	1	3	1	5	1	4	1
96	4	2	5	2	3	1	4	3	4	2
97	4	3	5	1	5	1	5	1	5	2
98	3	1	5	1	5	2	5	1	5	1
99	4	3	5	1	5	2	3	1	5	2
100	3	1	3	1	5	1	5	1	5	1

Kemudian, data diolah menurut rumus yang telah ada pada bab metode penelitian sebelumnya. Maka akan diketahui SUS *raw score* dan juga SUS *final score* dari tiap responden. Setelah itu, diperoleh rata-rata SUS *final score* yang akhirnya menjadi hasil akhir penelitian ini. Berikut tabel rinciannya :

**Tabel 5. Pengolahan data**

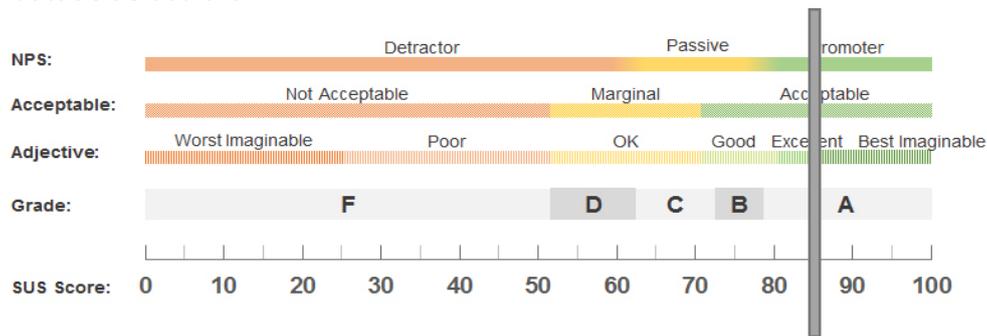
Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS <i>final score</i>
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	85
3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	70
4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	90
5	4	4	4	4	4	2	3	3	2	3	82.5
6	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	72.5
7	4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	87.5
8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	97.5
9	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	87.5
10	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	85
11	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	87.5

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS final score
12	4	3	4	3	4	2	4	3	4	1	80
13	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	90
14	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	72.5
15	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	95
16	2	3	3	4	3	3	2	4	4	3	77.5
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	95
18	3	4	4	4	4	2	4	4	3	3	82.5
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	95
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	97.5
21	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	95
22	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	85
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
24	3	4	4	4	2	3	3	4	3	4	85
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
26	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	87.5
27	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	82.5
28	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	72.5
29	4	3	3	2	3	2	3	1	4	2	67.5
30	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	90
31	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	97.5
32	4	3	4	4	3	1	4	4	4	3	85
33	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	97.5
34	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	95
35	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	95
36	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	92.5
37	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	92.5
38	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	90
39	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	90
40	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	70
41	4	4	3	2	4	3	4	2	4	4	85
42	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	87.5
43	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	90
44	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	70
45	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	85
46	2	4	4	4	4	2	3	3	4	3	82.5
47	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	85
48	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	82.5
49	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	85
50	3	4	4	2	2	3	3	4	3	4	82.5
51	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	85
52	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	72.5
53	2	3	4	3	3	3	3	3	2	4	75
54	2	3	3	4	3	3	3	4	3	2	75
55	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	92.5
56	3	4	3	4	3	2	4	4	2	2	77.5
57	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	90
58	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	92.5
59	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	95

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS final score
60	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	90
61	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	85
62	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	87.5
63	4	2	3	4	2	2	3	4	3	4	77.5
64	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	82.5
65	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	87.5
66	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	85
67	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3	87.5
68	3	4	4	2	4	4	3	3	3	4	85
69	2	4	4	2	3	2	2	3	3	4	72.5
70	3	3	2	3	3	4	2	3	4	4	77.5
71	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	82.5
72	4	2	2	4	4	4	2	4	3	4	82.5
73	4	3	4	3	4	4	2	3	3	2	80
74	4	2	4	2	4	4	3	3	4	4	85
75	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	87.5
76	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	85
77	2	4	3	3	3	3	2	3	4	4	77.5
78	3	4	3	4	4	3	2	4	2	4	82.5
79	3	4	4	4	3	4	1	4	4	3	85
80	3	4	4	4	3	4	2	4	2	4	85
81	2	3	4	4	2	4	3	4	3	4	82.5
82	2	3	4	4	3	4	3	3	4	4	85
83	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	87.5
84	3	4	4	3	3	2	4	2	4	3	80
85	3	4	4	3	4	2	4	3	4	3	85
86	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	87.5
87	4	2	3	3	2	3	2	4	4	2	72.5
88	4	2	3	2	2	2	2	3	4	4	70
89	4	3	2	4	2	4	3	3	3	4	80
90	4	3	3	2	4	4	3	2	3	4	80
91	3	4	3	4	2	4	3	2	4	3	80
92	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	87.5
93	3	4	3	3	4	3	4	4	3	2	82.5
94	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	85
95	2	3	4	4	2	4	4	4	3	4	85
96	3	3	4	3	2	4	3	2	3	3	75
97	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	90
98	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	92.5
99	3	2	4	4	4	3	2	4	4	3	82.5
100	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	90
<b>Total</b>	<b>333</b>	<b>353</b>	<b>355</b>	<b>350</b>	<b>340</b>	<b>311</b>	<b>328</b>	<b>344</b>	<b>349</b>	<b>336</b>	<b>8500</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>3.33</b>	<b>3.53</b>	<b>3.55</b>	<b>3.5</b>	<b>3.4</b>	<b>3.11</b>	<b>3.28</b>	<b>3.44</b>	<b>3.49</b>	<b>3.36</b>	<b>85</b>

Nilai akhir SUS (System Usability Scale) sebesar 85 menunjukkan tingkat kegunaan aplikasi YouTube yang sangat positif. Nilai ini tergolong A menurut standar evaluasi SUS, yang menunjukkan bahwa produk memiliki performa terbaik dalam hal kemudahan penggunaan. Peringkat ini menunjukkan bahwa pengguna sangat puas dengan kemudahan penggunaan, efisiensi, dan pengalaman keseluruhan saat menggunakan aplikasi YouTube, itulah sebabnya

aplikasi ini dianugerahi penghargaan "bagus sekali". Mulai dari aspek efektivitas (Q1, Q4, Q5, Q10), efisiensi (Q2, Q3, Q8), hingga kepuasan (Q5, Q6, Q7, Q9) bisa dibilang mayoritas pengguna merasa puas dengan aplikasi YouTube sekarang. Jika digambarkan dalam interpretasi skor akhir SUS, maka aplikasi Youtube berada di sini :



Gambar 4. Interpretasi skor akhir SUS Youtube

## 5 KESIMPULAN

Menurut penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengujian terhadap 100 pengguna YouTube secara *random sampling* bisa dibilang sangat memuaskan dan sudah sangat memenuhi ekspektasi para penggunanya. Peringkat “A” tersebut tidak hanya mencerminkan bahwa YouTube adalah merupakan aplikasi yang intuitif dan mudah digunakan, tetapi juga menunjukkan bahwa pengembang aplikasi ini memenuhi dan bahkan melampaui harapan pengguna dalam hal desain antarmuka dan fungsionalitas[15]. Dengan kata lain, YouTube bisa dianggap sebagai salah satu yang terbaik dalam hal kemudahan penggunaan, yang krusial bagi keberhasilan dan penerimaan luas di pasar.

Namun begitu, pihak pengembang pun tidak boleh tinggal diam dan harus senantiasa mengawasi aplikasi YouTube, serta selalu mengembangkan aplikasi sehingga akan terus menjadi lebih baik lagi. Penelitian ini secara garis besar tujuannya memang untuk menilai *usability value* dari sisi pengguna, sehingga semoga penelitian ini bisa menjadi dasar bagi pengembang untuk tetap berinovasi sembari menjaga kualitas aplikasi YouTube ini.

## REFERENSI

- [1] J. P. Marshall, “Introduction: Technology and Ethics,” *Science & Technology Studies* 37(2):2-12, May 2024, doi: 10.23987/sts.141478.
- [2] B. S. Chai, “Evaluation of Educational YouTube Videos for Distal Radius Fracture Treatment,” *Journal of Hand Surgery Global Online*, vol. 6, no. 3, pp. 382–387, Mar. 2024, doi: doi.org/10.1016/j.jhsg.2024.02.009.
- [3] M. S. Irahman, “Evaluasi Usability Aplikasi Microsoft Word Menggunakan Questionnaires Nielsen’s Attributes Of Usability (NAU) (Studi Kasus : Mahasiswa Program Studi Biologi Uin Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2021),” *Jurnal Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 2, pp. 217–223, Jun. 2023, doi: https://doi.org/10.32520/jupel.v5i2.2640.
- [4] R. irghansyah, “Mengembangkan potensi diri untuk remaja introvert melalui konten kreasi Youtube,” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 6, no. 4, Mar. 2024, doi: 10.21831/lektur.v6i4.20974.
- [5] aang subiyakto, “Redesigning User Interface Based On User Experience Using Goal-Directed Design Method,” *The 8th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM 2020)*, pp. 1–6, Oct. 2020, doi: 10.1109/CITSM50537.2020.9268822.
- [6] A. Oktafina, “Evaluasi Usability Website Menggunakan Metode Heuristic Evaluationstudi Kasus:(Website Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ),” *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 15, no. 2, pp. 134–146, Nov. 2021, doi: doi.org/10.35457/antivirus.v15i2.1553.

- [7] F. Rizki Saputra, “Usability Evaluation Of Satusehat Application Using Usability Testing Method,” *Jurnal Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 3, Oct. 2023, doi: [doi.org/10.32520/jupel.v5i3.2646](https://doi.org/10.32520/jupel.v5i3.2646).
- [8] M. F. Fiandhika, “System Usability Scale Validation from The Expert Perspective,” *E3S Web of Conference*, Jan. 2024, doi: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202448303008>.
- [9] J. Brooke, “SUS: A Retrospective,” *Journal of Usability Studies*, vol. 8, no. 2, pp. 29–40, Jan. 2013.
- [10] R. Likert, “A technique for the measurement of attitudes.,” *Archives of Psychology*, vol. 22 140, pp. 55–55, 1932.
- [11] A. Hery Suasapha, “Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik,” *Jurnal Kepariwisata*, vol. 19, no. 1, 2020, doi: [10.52352/jpar.v19i1.407](https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407).
- [12] B. Febriadi and N. Nasution, “Sosialisasi Dan Pelatihan Aplikasi Google Form Sebagai Kuis Online Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan,” *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, vol. 2, no. 1, p. 68, Jun. 2017, doi: [10.35314/isi.v2i1.119](https://doi.org/10.35314/isi.v2i1.119).
- [13] B. Yana Prayoga, “Usability Analysis Of CamScanner Applications Using The System Usability Scale (Sus) Method,” *Jurnal Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 2, pp. 177–186, Jun. 2023, doi: [doi.org/10.32520/jupel.v5i2.2616](https://doi.org/10.32520/jupel.v5i2.2616).
- [14] R. Aisy, Y. Mursityo, and S. Wijoyo, “Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Sampingan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Sampingan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 11, pp. 19–26, Feb. 2024, doi: [10.25126/jtiik.20241116613](https://doi.org/10.25126/jtiik.20241116613).
- [15] D. Setiawan and S. L. Wicaksono, “Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2020, doi: [10.21580/wjit.2020.2.1.5792](https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792).
- [16] I. Healthcare, *International Encyclopedia of Ergonomics and Human Factors - 3 Volume Set*. Taylor & Francis, 2000. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=rs44QxArS4UC>