

Analisis Kegunaan Aplikasi GoPay Berdasarkan Metode System Usability Scale

¹Puji Sa'adah, ²Gentur Wahyu Nyipto Wibowo, ³R. Hadapiningradja Kusumodestoni,
¹ Program Studi Teknik Informatika ²Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul
Ulama Jepara, Indonesia,

¹pujisaa214@gmail.com, ²gentur@unisnu.ac.id, ³kusumodestoni@unisnu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi GoPay dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). GoPay adalah salah satu aplikasi e-wallet terkemuka di Indonesia yang digunakan untuk berbagai transaksi digital. Evaluasi usability penting untuk memastikan aplikasi ini memenuhi kebutuhan dan harapan penggunanya. Penelitian ini melibatkan 100 responden yang merupakan pengguna aktif GoPay. Data dikumpulkan melalui kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 5 poin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor total SUS yang diperoleh dari 100 responden adalah 1.040. Dari perhitungan, rata-rata skor SUS adalah 10,4, yang setelah dikalikan dengan faktor skala SUS (2,5), menghasilkan skor rata-rata sebesar 26. Skor ini jauh di bawah ambang batas 68, yang dianggap sebagai skor minimal untuk kegunaan yang baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi GoPay memiliki tingkat kegunaan yang sangat rendah, menunjukkan banyak area yang perlu diperbaiki dalam hal kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Rekomendasi perbaikan meliputi evaluasi dan penyederhanaan antarmuka pengguna, peningkatan konsistensi desain, dan pengujian usability lebih lanjut secara berkala. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi pengembang aplikasi GoPay dalam upaya meningkatkan pengalaman pengguna dan memastikan aplikasi memenuhi standar usability yang lebih tinggi.

Kata Kunci: *Usability, System Usability Scale (SUS), GoPay, Pengalaman Pengguna, E-wallet*

PENDAHULUAN

Adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat dapat memberikan suatu kemungkinan bagi perusahaan perbankan untuk menaikkan layanan kepada pelanggan dengan mengeluarkan layanan dalam bentuk teknologi untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dalam bertransaksi ditempat dan waktu yang fleksibel. (Rokhmawati & Arifa, 2024) Dalam era digital yang semakin maju, aplikasi e-wallet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk melakukan transaksi finansial, tetapi juga untuk berbagai kebutuhan seperti pembayaran tagihan, pembelian pulsa, dan transfer uang. Penggunaan *e-wallet* juga menjadi salah satu alternatif dalam melakukan upaya pengurangan transaksi menggunakan uang tunai. Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Pasal 1 ayat 3 menyatakan bahwa uang elektronik merupakan instrumen pembayaran non tunai yang memenuhi syarat yaitu diterbitkan atas dasar nilai yang disetor terlebih dahulu, nilai yang disimpan secara elektronik dalam media dan nilai uang tersebut bukan merupakan simpanan. (Arvyana et al., 2022) Beberapa aplikasi pendukung dalam penggunaan E-Wallet diantaranya OVO, DANA, Link Aja, ShopeePay, dan

GoPay.(Ayunda Agustina & Azrino Gustalika, 2022) Kegunaan (*usability*) adalah salah satu aspek terpenting dalam pengalaman pengguna (*user experience*) yang menentukan keberhasilan suatu aplikasi. Aplikasi yang mudah digunakan, efisien, dan memuaskan akan lebih cenderung dipilih dan digunakan oleh pengguna. Pengalaman pengguna (*user experience*) merupakan komponen yang penting dalam memastikan taraf pemakaian produk aplikasi oleh konsumen. *User experience* juga dapat dijadikan tolak ukur dalam mengindikasikan kegagalan suatu aplikasi perangkat lunak berdasarkan kenyamanan *user* dalam pemakaiannya terhadap aplikasi. Dalam melakukan evaluasi aplikasi, penelitian menerapkan alat ukur *System Usability Scale* (SUS). Prosedur evaluasi membutuhkan pengguna dalam menilai kegunaan produknya, responden lebih mudah dalam menanggapi dan mencerna karena SUS hanya terdiri sepuluh pernyataan. Serta dalam memastikan apakah sistem sudah cukup diaplikasikan secara baik atau belum, metode SUS terbukti valid (sahih).(Dana et al., 2023) SUS merupakan salah satu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang “quick and dirty” yang dapat diandalkan. Metode ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi berbagai jenis produk ataupun layanan.(Rosyid et al., 2022) *System Usability Scale* (SUS) adalah metode yang banyak digunakan untuk mengukur kegunaan suatu sistem atau aplikasi. SUS memberikan cara sederhana dan andal untuk mengevaluasi *usability* dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan. Skor SUS kemudian dapat digunakan untuk membandingkan kegunaan berbagai aplikasi. *Usability* merupakan ukuran atau tingkat kepuasan saat berinteraksi dengan aplikasi, teknologi atau perangkat yang digunakan secara efektif dan efisien dalam konteks penggunaannya.(Tri et al., 2023) Selain mengevaluasi tingkat kegunaan secara individual, penelitian ini juga menghitung skor SUS pada aplikasi E-wallet Gopay. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai pengalaman pengguna E-Wallet GoPay secara menyeluruh dengan menjadikan pengalaman pengguna sebagai fokus utama dalam proses evaluasi. Melalui penelitian ini, diharapkan akan diperoleh solusi dan rekomendasi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna E-Wallet GoPay.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan kajian pustaka dengan meninjau penelitian sebelumnya seperti seperti jurnal yang memiliki cakupan pembahasan yang sama dengan penelitian ini yaitu mengenai analisis pengguna e-wallet yang menggunakan metode SUS, tujuannya yaitu agar penulis memiliki acuan dalam melakukan penelitian ini. Penelitian pertama yang berjudul “Evaluasi Value Proposition dan Perceived Value Aplikasi E-Wallet Menggunakan UX Honeycomb, UX Questionnaire, dan System Usability Scale (Studi Kasus: OVO, DANA, dan ShopeePay)” yang membahas tentang perbandingan *value proposition* dan *perceived value* aplikasi *e-wallet* berdasarkan pada komponen *user experience*. Evaluasi *value proposition* dilakukan dengan mendasarkan pada *tool* visualisasi UX *honeycomb* yang menekankan pentingnya 7 aspek yang harus dimiliki oleh produk atau aplikasi agar pengguna mendapatkan pengalaman yang baik. Tujuh aspek tersebut adalah *accessible*, *credible*, *desirable*, *findable*, *usable*, *useful*, dan *valuable*.(Harjono & Setiyawati, 2022) Penelitian kedua yang berjudul “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GoPay Dengan Metode *User Experience Questionnaire*” bermaksud untuk membandingkan 2 aplikasi dompet digital yang memiliki proses bisnis dan karakteristik yang hampir sama dalam pengalaman pengguna kedua aplikasi dompet digital tersebut serta ingin mengetahui *user experience* mana yang sesuai dengan pengguna baik dari kenyamanan, fungsi dan kemudahan pelanggan dalam menggunakan salah satu aplikasi pendukung E-Wallet. Penelitian ini memberikan perbandingan melalui kuisisioner *user experience questionnaire* (UEQ) yang memiliki enam aspek penilaian antara lain *attractiveness*, *perspicuity*,

efficiency, dependability, stimulation serta *novelty*. (Annisa et al., 2022) Penelitian ketiga yang berjudul “Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)” Menurut riset Daily Social LinkAja termasuk E-Wallet yang penggunaannya masih sedikit dan memiliki rating rendah pada Google Play Store dibandingkan E-Wallet lainnya. Berbagai keluhan juga disampaikan pengguna pada kolom komentar Google Play Store. Selain itu, pengguna LinkAja mengalami keluhan seperti, gagal upgrade, layanan tidak sesuai, saldo berkurang, promo cashback, serta meragukan kesiapan LinkAja saat diluncurkan. Dari keluhan yang telah disebutkan, lebih mengarah pada kualitas sistem dan layanan yang diberikan oleh aplikasi LinkAja, sedangkan tingginya kualitas layanan yang diberikan mempengaruhi tingginya tingkat kepuasan pengguna. Dengan adanya berbagai macam masalah dan keluhan terkait LinkAja, maka perlu dilakukan evaluasi user experience agar LinkAja dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Salah satu model metode untuk pengukuran terhadap user experience dan akan digunakan pada penelitian ini yaitu User Experience Questionnaire (UEQ). Sesuai dengan tujuan utamanya, UEQ merupakan salah satu metode pengukuran user experience yang dinilai cukup mudah dan efisien untuk digunakan. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melakukan penelitian tentang “Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) “. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna (user experience) aplikasi LinkAja terhadap layanan yang diberikan dengan menerapkan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan mengetahui cara meningkatkan meningkatkan user experience pada aplikasi dompet digital LinkAja. (Ayunda Agustina & Azrino Gustalika, 2022)

1. Pengertian Kegunaan (Usability)

Kegunaan atau usability adalah salah satu aspek penting dalam pengembangan perangkat lunak, termasuk aplikasi mobile. Usability mengacu pada sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Nielsen (1993) menyatakan bahwa usability terdiri dari lima komponen utama: learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction. Kepuasan Pelanggan

2. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah alat yang digunakan untuk mengukur kegunaan suatu sistem atau aplikasi. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian dan evaluasi produk. SUS terdiri dari 10 pernyataan yang mencakup berbagai aspek kegunaan, dan responden diminta untuk memberikan penilaian pada skala Likert 5 poin. SUS memberikan skor total dalam rentang 0-100, yang memudahkan interpretasi tentang tingkat kegunaan.

3. Pengertian E-wallet

E-wallet, atau dompet elektronik, adalah sebuah layanan digital yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi keuangan secara elektronik melalui perangkat mobile atau komputer. E-wallet menyimpan informasi pembayaran dan data keuangan pengguna secara aman, sehingga memudahkan proses transaksi tanpa perlu menggunakan uang tunai atau kartu fisik.

4. GoPay

GoPay adalah sistem pembayaran digital yang terintegrasi dengan aplikasi Gojek, memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran secara mudah dan cepat untuk berbagai layanan yang ditawarkan oleh Gojek, termasuk transportasi, pengantaran makanan, belanja, dan banyak lagi. GoPay juga dapat digunakan untuk transaksi di luar ekosistem Gojek, seperti pembayaran di toko-toko, restoran, dan mitra bisnis lainnya yang menerima pembayaran melalui GoPay.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

1. Populasi
Populasi penelitian ini adalah seluruh pengguna aplikasi GoPay di Indonesia. Mengingat jumlah pengguna GoPay yang sangat besar, populasi ini cukup luas dan beragam.
2. Sampel
Sampel penelitian diambil dari populasi pengguna GoPay dengan menggunakan metode sampling non-probabilitas, yaitu purposive sampling. Sampel yang dipilih adalah pengguna aktif GoPay yang telah menggunakan aplikasi ini selama minimal 3 bulan. Target sampel dalam penelitian ini adalah 100 responden untuk mendapatkan data yang representatif.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner System Usability Scale (SUS). SUS adalah kuesioner standar yang terdiri dari 10 pernyataan yang dirancang untuk mengukur kegunaan sistem atau aplikasi. Responden diminta untuk menilai setiap pernyataan menggunakan skala Likert 5 poin, mulai dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju".

Prosedur Pengumpulan Data

1. Penyusunan Kuesioner: Kuesioner SUS disusun dan dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian, namun tetap mempertahankan 10 pernyataan standar.
2. Distribusi Kuesioner: Kuesioner disebar secara online menggunakan platform seperti Google Forms untuk memudahkan pengumpulan data dari responden yang tersebar di berbagai wilayah.
3. Pengumpulan Data: Data dikumpulkan selama periode waktu tertentu, misalnya 2-4 minggu, hingga jumlah responden yang ditargetkan tercapai.

Analisis Data

1. Pengolahan Data: Data yang telah dikumpulkan dari kuesioner diolah dengan menghitung skor SUS untuk setiap responden. Skor SUS dihitung dengan mengubah jawaban Likert ke dalam angka (1-5), lalu menjumlahkan dan mengalikan hasilnya dengan 2.5 untuk mendapatkan skor akhir dalam rentang 0-100.
2. Analisis Deskriptif: Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui distribusi frekuensi, rata-rata, dan standar deviasi dari skor SUS.
3. Perbandingan Skor: Skor SUS dibandingkan dengan standar interpretasi untuk menentukan tingkat kegunaan aplikasi GoPay. Skor di atas 68 dianggap baik, sedangkan skor di bawah 68 menunjukkan kebutuhan perbaikan.
4. Interpretasi dan Rekomendasi: Berdasarkan hasil analisis, interpretasi dilakukan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan. Rekomendasi disusun untuk memberikan saran yang konkret bagi pengembang aplikasi GoPay.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melakukan penelitian ini, kami menerapkan teori usability dengan menerapkan metode pengukuran System Usability Scale (SUS). Seperti yang terlihat di bawah ini:



Gambar 1. Alur Penelitian

Penjelasan alur penelitian yang dimulai dari awal sampai selesai:

a. Mulai Penelitian

Penelitian diawali dengan merumuskan masalah dan menetapkan tujuan penelitian. Langkah awal ini melibatkan identifikasi masalah kegunaan pada aplikasi GoPay dan menetapkan tujuan untuk menilai pengalaman pengguna menggunakan metode System Usability Scale (SUS).

b. Studi Literatur

Tahap ini mencakup peninjauan pustaka untuk memahami konsep-konsep penting dan penelitian sebelumnya terkait kegunaan (usability) dan System Usability Scale (SUS). Literatur yang relevan mengenai usability, metode SUS, dan studi kasus aplikasi e-wallet dianalisis untuk membangun landasan teoretis dan metodologis penelitian.

c. Menentukan Responden

Populasi penelitian mencakup semua pengguna aplikasi GoPay di Indonesia, dengan kriteria responden adalah pengguna aktif GoPay yang telah menggunakan aplikasi selama setidaknya 3 bulan. Target sampel adalah 100 responden untuk memperoleh data yang representatif.

d. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan. Kuesioner ini didistribusikan secara online menggunakan platform seperti Google Forms untuk mencapai responden yang lebih luas. Responden diminta untuk menilai setiap pertanyaan dengan menggunakan skala Likert 5 poin, dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju".

e. Pengolahan Data

Setelah data dikumpulkan, langkah berikutnya adalah mengolah data dengan menghitung skor SUS untuk setiap responden. Skor SUS dihitung dengan mengonversi jawaban pada skala Likert menjadi angka (1-5), kemudian menjumlahkan angka-angka tersebut dan mengalikannya dengan 2,5 untuk memperoleh skor akhir dalam rentang 0-100.

f. Analisis dan Pembahasan

Data yang telah diolah dianalisis secara deskriptif untuk menentukan distribusi frekuensi, rata-rata, dan standar deviasi dari skor SUS. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan aplikasi GoPay dalam hal kegunaan. Pembahasan mencakup interpretasi hasil dan perbandingan dengan penelitian sebelumnya untuk memberikan konteks dan pemahaman yang lebih mendalam.

g. Kesimpulan

Tahap akhir penelitian melibatkan penyusunan kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Kesimpulan ini mencakup ringkasan temuan utama terkait tingkat kegunaan aplikasi GoPay serta area yang memerlukan perbaikan. Selain itu, disusun juga rekomendasi untuk memberikan saran konkret kepada pengembang aplikasi dalam upaya meningkatkan pengalaman pengguna.

Tujuan utama dari metode tersebut adalah untuk mengukur sejauh mana sistem atau produk dapat memberikan pengalaman positif atau negatif kepada pengguna. Dalam metode System Usability Scale (SUS) ini bertujuan untuk mengukur kemudahan pengguna suatu sistem atau aplikasi berdasarkan pandangan pengguna terhadapnya. SUS mengumpulkan data dalam bentuk skor yang dihasilkan dari kuesioner yang diberikan kepada pengguna, yang berisi pertanyaan mengenai usability sistem yang sedang diuji. Skor SUS kemudian digunakan untuk mengukur seberapa mudah atau sulit sistem tersebut digunakan oleh pengguna. SUS terdiri dari 10 pertanyaan, yang dimana skala lima poin berkisar dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju". Berikut ini merupakan 10 pertanyaan pada kuesioner SUS:

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju
SS : Sangat Setuju

Tabel 1. Pernyataan SUS

Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
Saya rasa saya akan sering menggunakan E-wallet GoPay lagi	1	2	3	4	5
Saya merasa E-wallet GoPay rumit untuk digunakan	1	2	3	4	5
Saya merasa E-wallet GoPay mudah digunakan	1	2	3	4	5
Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan E-wallet GoPay	1	2	3	4	5
Saya merasa fitur-fitur E-wallet GoPay berjalan dengan semestinya	1	2	3	4	5
Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada E-wallet GoPay ini)	1	2	3	4	5
Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan E-wallet GoPay dengan cepat	1	2	3	4	5
Saya merasa E-wallet GoPay membingungkan	1	2	3	4	5
Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan E-wallet GoPay	1	2	3	4	5
Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan E-wallet GoPay	1	2	3	4	5

	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
2	Ricka Tahra Azriyani	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu
3	Dania Putri Azkaria	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju
4	Voni Vironika	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju
5	Wafda Avvialyanul Mala	Ragu-ragu	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
6	Aufa Diana Putri	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju
7	Rosyadayah Fitri	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu
8	Zidni Farhatun Nihmah	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Setuju
9	wildanittaqo	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu
10	mahdyah mahira mumtazya mufim	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju
11	M SYAHRUL EFENDI	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju
12	Nurun nalisah	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Setuju
13	Alhina Riddah Ulayya	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju
14	Nata Zahra	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju
15	Kaffana Nisaul Kholishoh	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju
16	Miladina Faza Hilma	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju
17	rimatussaadah	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Sangat Setuju
18	Ahmad nafkuzahidi	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
19	Muhammadreza Maulana	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu
20	DIWA HERWINDA SEPTIARANI	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
21	Fabelo Adi Putra Pradana	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju
22	Day Duryani Khalimah	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Setuju	Setuju
23	MUHAMMAD FAIZAL RAFFI	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju
24	MUHAMMAD ANJOM ANWAR	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
25	Candia Glen Raendia	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu
26	Shery Salzabila	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju
27	Wahyu Maulana	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu
28	Ahmad Thoba	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Ragu-ragu
29	Maulida vardani	Sangat Tidak Setuju	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Setuju	Ragu-ragu
30	Syahda Vaziah	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Ragu-ragu	Ragu-ragu	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu
31	Aisidipurni	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju
32	Eka azzahrin	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
33	MIRZQI MALIANA RAMADHAN	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Ragu-ragu

Gambar 2. Responden Kuesioner

34	Badiatuz zya'diah	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju
35	Najida azma	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju
36	Azella Cahya Ramadhani	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju
37	Irv ahayu	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju
38	Cecilia Y auzifa	Tidak Setuju	Raguragu	Raguragu	Tidak Setuju	Raguragu	Raguragu	Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Setuju
39	Dhevi Salsabila	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju
40	Sepia Dewi Putri A	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Raguragu	Raguragu	Raguragu	Tidak Setuju	Raguragu	Setuju
41	SINTA MALIDA	Setuju	Raguragu	Setuju	Raguragu	Setuju	Raguragu	Raguragu	Raguragu	Raguragu	Raguragu
42	Agnes Kuswandari	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju
43	Purnadi Waluyo	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju
44	Valiman Marbun	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Raguragu
45	Queen Faizida	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju
46	Akalea Permata	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
47	Bagiya Prasasta	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju
48	Alambana Pradana	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju
49	Widyia Agustina	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju
50	Dara Kuswoyo	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Raguragu	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Raguragu	Setuju
51	Pangeran Hutapea	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Raguragu	Setuju
52	Okto Saragih	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju
53	Kandra Utami	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Raguragu	Tidak Setuju
54	Jawadi Anggrawan	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Raguragu
55	Luhung Halim	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju
56	Janet Wijayanti	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Raguragu	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju
57	Tania Usamah	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju
58	Nadine Zulika	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Raguragu	Raguragu	Sangat Setuju	Tidak Setuju
59	Kunthara Saragih	Setuju	Tidak Setuju	Raguragu	Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju
60	Cici Yulianti	Raguragu	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
61	Ulva Fujati	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Raguragu	Sangat Tidak Setuju	Raguragu	Setuju
62	Nabila Fujati	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju
63	Eva Novitasari	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
64	Karimah Pumawati	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju
65	Ilsa Prastu	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju
66	Ella Lestari	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju

Gambar 3. Responden Kuesioner

67	Lembah Pratama	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju
68	Winda Sudanti	Setuju	Raguragu	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju
69	Nabila Wulandari	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju
70	Ihsana Purnawati	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju
71	Thin Lailasari	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Setuju
72	Yula Maryati	Raguragu	Tidak Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju
73	Endra Thamin	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju
74	Tami Padmasari	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju
75	Kania Hastuti	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
76	Munul Wijayanti	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
77	Lili Palastri	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju
78	Bala Saputra	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Raguragu	Sangat Tidak Setuju	Setuju
79	Najwa Yulianti	Raguragu	Raguragu	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju
80	Calyo Widodo	Raguragu	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Setuju	Tidak Setuju	Raguragu	Raguragu
81	Ghalyani Puspazari	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju
82	Maria Palastri	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Raguragu	Raguragu	Raguragu	Setuju	Raguragu	Setuju
83	Juli Nasrydah	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju
84	Milam Sudati	Raguragu	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Setuju
85	Irfan Wijaya	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju
86	Dheila Nieng Utami	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju
87	Hamima Utami	Raguragu	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju
88	Susila Setiawan Indrajaya	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Raguragu	Setuju	Setuju
89	Laksmi	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Raguragu	Sangat Tidak Setuju	Raguragu	Raguragu	Tidak Setuju	Setuju
90	Utan	Tidak Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju
91	Budi	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
92	Kusuma Yuda Kusnadi	Tidak Setuju	Raguragu	Raguragu	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Raguragu
93	Setiawan Kusuma Irawan	Raguragu	Setuju	Raguragu	Setuju	Tidak Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju
94	Muhammad Ibu Syaib	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Raguragu	Tidak Setuju
95	Edi Megantara	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Raguragu	Tidak Setuju
96	Lala Susanti	Raguragu	Raguragu	Sangat Setuju	Raguragu	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Setuju
97	Muhammad Eko Prakoso	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju
98	Eko Susanto	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Raguragu	Raguragu	Setuju	Tidak Setuju
99	Slamet	Setuju	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Raguragu	Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Setuju
100	Susanto Dikono Mulyo	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Raguragu	Setuju	Raguragu	Setuju	Raguragu	Raguragu	Raguragu

Gambar 4. Responden Kuesioner

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Score SUS
3	2	4	2	4	3	4	2	4	3	4	67,5
4	3	4	2	4	2	4	2	3	4	4	65
4	2	4	2	5	2	4	2	4	2	4	77,5
3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	45
4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	4	62,5
4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	55
3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	55
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47,5
4	2	4	4	4	2	5	2	4	4	4	67,5
4	2	5	5	4	2	5	1	5	4	4	72,5
4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	62,5
4	2	4	2	4	4	4	2	4	2	4	70
4	2	5	2	4	2	4	2	4	4	4	72,5
5	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	67,5
4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	70
5	2	5	2	4	3	4	2	3	5	5	67,5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	57,5
5	1	5	1	5	1	5	1	5	5	5	90
4	2	4	2	4	2	5	1	5	2	2	82,5
3	2	4	2	4	3	3	3	3	4	4	60
5	2	5	1	5	4	4	2	4	4	4	75
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
3	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	60
4	2	4	2	5	2	4	2	3	4	4	70
3	2	4	3	4	2	4	2	4	3	3	67,5
4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	57,5
1	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	45
3	2	3	4	3	3	2	4	2	3	3	42,5
4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	72,5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
4	2	4	2	3	4	4	3	2	3	3	57,5

Gambar 5. Data skor kuesioner SUS

5	2	4	3	4	2	5	2	4	4	72,5
4	2	5	2	4	4	3	2	5	4	67,5
4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	70
1	1	5	4	5	5	4	2	4	4	57,5
2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	55
5	1	4	2	4	2	4	2	4	4	75
4	2	4	3	3	3	3	2	3	4	57,5
4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	55
5	1	5	2	5	1	4	2	4	2	87,5
4	2	4	2	5	2	4	3	5	1	80
4	2	4	2	4	1	4	1	4	3	77,5
4	2	5	1	5	2	5	2	5	1	90
5	1	4	1	4	1	5	1	3	1	90
5	2	5	2	5	2	4	4	5	2	80
5	1	5	4	5	1	4	2	5	1	87,5
5	1	4	1	5	1	5	4	4	2	85
5	4	5	2	5	3	5	1	3	4	72,5
4	1	5	1	5	1	5	1	3	4	85
5	1	4	1	5	1	4	1	4	1	92,5
5	1	4	3	5	1	4	2	3	2	80
4	1	5	1	5	2	5	2	5	3	87,5
4	1	5	4	4	3	3	1	5	1	77,5
4	1	4	1	5	3	4	1	5	1	87,5
5	1	4	2	4	1	5	4	5	4	77,5
5	4	4	1	5	1	3	3	5	2	77,5
4	2	3	4	4	1	5	2	4	1	75
3	1	5	2	5	2	4	1	2	1	80
4	1	3	2	3	2	3	1	3	4	65
4	2	2	4	5	4	4	2	2	2	57,5
4	1	4	3	5	2	2	4	4	4	62,5
5	2	5	1	4	1	5	4	5	2	85
4	1	4	4	4	2	5	1	4	2	77,5
5	2	4	1	5	2	4	2	5	1	87,5

Gambar 6. Data skor kuesioner SUS

4	1	5	1	5	4	4	1	5	1	87,5
4	3	5	4	5	2	4	1	5	2	77,5
4	2	5	2	4	2	5	1	4	1	85
4	5	5	1	4	1	4	1	5	1	82,5
4	4	4	4	5	2	4	1	4	2	70
3	2	3	2	4	1	4	2	4	2	72,5
4	1	5	2	4	2	4	2	4	2	80
5	2	5	1	5	2	4	1	5	4	85
4	4	5	1	5	2	2	4	4	4	62,5
5	1	4	1	4	4	4	2	2	1	75
4	2	4	1	4	2	5	4	4	2	75
2	4	3	4	4	4	2	3	1	4	32,5
3	3	2	4	3	2	2	4	2	4	37,5
3	4	4	2	4	3	4	2	3	3	60
2	4	2	4	4	2	2	4	2	2	40
1	2	1	2	3	3	3	4	3	4	40
5	2	2	5	3	2	5	1	4	1	70
3	2	4	2	2	3	2	4	3	4	47,5
4	2	2	2	4	4	5	2	5	1	72,5
2	4	3	2	5	4	2	1	1	4	45
3	4	1	2	2	3	2	1	5	4	47,5
4	2	2	2	4	1	5	3	2	4	62,5
2	2	4	3	3	1	3	3	2	4	52,5
2	3	2	3	2	2	2	4	4	4	40
2	2	3	5	4	4	2	2	2	1	47,5
2	3	3	2	4	2	2	2	2	3	52,5
3	4	3	4	2	3	2	4	2	2	37,5
2	4	4	4	2	1	4	3	3	2	52,5
2	4	2	4	3	2	4	4	3	2	45
3	3	5	3	4	2	4	3	2	4	57,5
2	2	1	4	4	2	5	4	4	5	47,5
2	2	4	4	2	2	4	3	3	2	55
4	1	5	2	2	2	3	2	2	4	62,5
2	4	2	3	4	3	4	3	3	5	42,5

Gambar 7. Data skor kuesioner SUS

	Penghitungan Total Poin										Total Akhir
STS	3	23	3	18	1	19	0	23	2	17	109
TS	19	48	12	38	8	44	15	37	17	25	263
R	15	11	15	14	16	23	17	21	24	15	171
S	44	18	46	27	49	15	49	21	37	39	345
SS	23	4	28	7	30	3	23	2	24	8	152

Gambar 8. Total perhitungan

Skor SUS masing-masing responden akan dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah total responden untuk mendapatkan rata-rata untuk digunakan dalam perhitungan selanjutnya. Hasil akhirnya adalah skor keseluruhan 1.040. Rumus perhitungan skor SUS ditunjukkan di bawah ini:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = mean

$\sum x$ = jumlah skor SUS

N = jumlah responden

Secara umum, bagian ini menjelaskan hasil yang diperoleh dari setiap langkah. Pada analisis ini skor SUS dari 100 responden adalah 1.040. Berdasarkan rumus di atas diperoleh rata-rata skor SUS selanjutnya dapat diperoleh sebagai berikut:

$$\frac{1.040}{100} = 10,4$$

Rata-rata skor SUS ini, setelah dikalikan dengan 2.5 sesuai dengan skala SUS, adalah:

$$10,4 \times 2,5 = 26$$

Setelah perhitungan dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor SUS untuk aplikasi GoPay adalah 26, yang berada jauh di bawah ambang batas 68 yang dianggap sebagai skor minimal untuk kegunaan yang baik. Ini menunjukkan bahwa aplikasi GoPay memiliki banyak area yang memerlukan perbaikan signifikan dalam hal kegunaan (usability).

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi GoPay menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Berdasarkan analisis terhadap data dari 100 responden pengguna aktif GoPay, diperoleh skor total SUS sebesar 1.040. Dari perhitungan ini, rata-rata skor SUS adalah 10,4, yang setelah dikalikan dengan faktor skala SUS (2,5), menghasilkan rata-rata skor SUS sebesar 26. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kegunaan aplikasi GoPay sangat rendah. Skor rata-rata SUS sebesar 26 jauh di bawah ambang batas 68, yang dianggap sebagai skor minimal untuk kegunaan yang baik. Temuan ini menunjukkan bahwa banyak pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi GoPay dan merasa tidak puas dengan pengalaman mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini. Terima kasih juga saya sampaikan kepada para dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Terima kasih kepada seluruh staf dan tenaga pendukung di kampus yang telah membantu dalam berbagai aspek teknis dan administratif. Tidak lupa, saya juga berterima kasih kepada rekan-

rekan mahasiswa yang telah memberikan dukungan moral dan saling berbagi pengetahuan selama masa studi.

Ucapan terima kasih ini juga saya sampaikan kepada semua pihak yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini. Tanpa partisipasi dan bantuan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang terkait.

REFERENSI

- Annisa, F. D. N., Jaya, J. N. U., & Surmiati, S. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(3), 242–251. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i3.1527>
- Arvyana, R., Damayanti, F., & Rochmah, T. S. (2022). Analisis E-Wallet Berbasis Tam (Technology Adoption Model) Di Pt Telkom Indonesia Tbk. *Jurnal Lentera Bisnis*, 11(3), 286. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v11i3.622>
- Ayunda Agustina, R., & Azrino Gustalika, M. (2022). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 323–331. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i4.401>
- Dana, E. A., Ningtyas, N. A., & Meiriza, A. (2023). Penerapan Metode System Usability Scale Dalam Mengevaluasi User Experience Aplikasi DANA. 10(2), 667–674. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i2.6083>
- Harjono, B. H., & Setiyawati, N. (2022). Evaluasi Value Proposition Dan Perceived Value Aplikasi E-Wallet Menggunakan Ux Honeycomb, Ux Questionnaire, Dan System Usability Scale (Studi Kasus: Ovo, Dana, Dan Shopeepay). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 969–980. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.3159>
- Rokhmawati, N. F., & Arifa, A. B. (2024). Analisis User Interface (UI) pada BRIMO (BRI Mobile) menggunakan Pendekatan Metode Pengembangan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 7(1), 64–77. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v7i1.233>
- Rosyid, H. Al, Rakhmadani, D. P., & Alika, S. D. (2022). Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(6), 1808. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i6.5073>
- Tri, N., Putra, A., Gede, I., Sudipa, I., Made, N., Sukerthi, S. D., & Yuniawati, N. P. (2023). Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 3(1), 49–57. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2391>