

ANALYSIS OF ANDROID BASED PALEMBANG BIBIK SAYUR APPLICATION USING USABILITY TESTING

Muhamad Ariandi¹, Muhammad Naufal Risqi^{*2}

^{1,2}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Indonesia
Email: muhamad_ariandi@binadarma.ac.id, pakopal24@gmail.com

(Naskah masuk: 6 November 2022, Revisi : 20 November 2022, diterbitkan: 26 Desember 2022)

Abstract

The Bibik Sayur application is an application-based online grocery shopping owned by Palembang people, who are already very familiar with telecommunications technology. One of them is by using this application, it invites people to shop from home with quality goods and low prices. Moreover, in the midst of the spread of Covid-19, they have to face the crowd to find the quality goods they want. The problem that exists in this research is that the Bibik Sayur Application does not yet know the extent of the community's level of utility in using the Bibik Sayur Application service. From these problems, the Bibik Sayur application needs to be evaluated using usability testing which is a process where the software is tested to see how useful it is for the user, and if the user or user is satisfied with the software, it can be concluded that the application can be used properly. To measure usability testing on the Bibik Sayur Application, there are five usability aspects used, namely Learnability (easy to learn), Efficiency (efficiency), Memorability (easy to remember), Errors (error and security) and Satisfaction (satisfaction). The results showed the measurement of usability testing in all aspects, the score obtained was 84%. Based on the feasibility measurement scale, the value between the scale of 81-100 means that the Bibik Sayur Android application is very suitable for use by the people of the Sako sub-district, Sialang village.

Keywords: Analysis, Android, Usability Testing.

ANALISIS APLIKASI BIBIK SAYUR PALEMBANG BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN USABILITY TESTING

Abstrak

Aplikasi Bibik Sayur merupakan belanja sembako online berbasis aplikasi milik wong Palembang, yang sudah sangat akrab dengan teknologi telekomunikasi. Salah satunya dengan penggunaan aplikasi ini, mengajak masyarakat agar bisa belanja dari rumah dengan barang berkualitas dan harga yang murah. Apalagi, di tengah penyebaran Covid-19 ini mereka harus menghadapi kerumunan untuk mencari barang-barang berkualitas yang diinginkan. Permasalahan yang ada dalam penelitian ini yaitu pihak Aplikasi Bibik Sayur belum mengetahui sejauh mana tingkat daya guna masyarakat dalam penggunaan layanan Aplikasi Bibik Sayur. dari permasalahan tersebut Aplikasi Bibik Sayur perlu dilakukan evaluasi dengan menggunakan *usability testing* yang merupakan proses dimana perangkat lunak diuji untuk melihat seberapa berguna bagi pengguna, dan jika pengguna atau pengguna puas dengan perangkat lunak tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan dengan benar. Untuk mengukur *usability testing* pada Aplikasi Bibik Sayur ada lima aspek *usability* yang digunakan yaitu *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisiensi), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan *Satisfaction* (kepuasan). Hasil penelitian menunjukkan Pengukuran usability testing pada kesemua aspek, hasil skor yang diperoleh sebesar 84%. Berdasarkan skala pengukuran kelayakan nilainya diantara skala 81-100 berarti Aplikasi Android Bibik Sayur sangat layak digunakan oleh masyarakat kecamatan Sako kelurahan Sialang.

Kata kunci: Analisis, Android, Usability Testing.

1. PENDAHULUAN

Wabah Covid-19 yang terjadi di beberapa negara di dunia termasuk Indonesia, nampaknya masih belum juga berakhir. Merembaknya virus corona atau covid-19 di Indonesia menyebabkan dampak

yang besar, baik dari segi perekonomian, industri, maupun pendidikan. Wabah virus corona penularannya sangat cepat menyebar ke berbagai negara di dunia. World Health Organization (WHO), menyatakan wabah covid-19 sebagai pandemi dunia

saat ini. Virus corona yang setiap hari semakin menyebar menjadikan pemerintah untuk memutuskan beberapa peraturan dan kebijakan baru kepada masyarakat dengan pembentukan aturan terkait dengan pencegahan Covid-19 ini dibentuk dalam Peraturan Pemerintah dan Peraturan Menteri Kesehatan karena kedua peraturan tersebut merupakan peraturan pelaksanaan dari pada Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 tentang Kekarantinaan Kesehatan. Covid-19 juga membawa perubahan terjadi penurunan pembelian pada beberapa pasar di wilayah kota Palembang akibatnya banyak warga sekitar yang khawatir dengan penularan Covid-19 [1].

Untuk itu demi memberikan kemudahan kepada para pelanggan agar dapat melakukan transaksi pembelian sembako dalam memenuhi kebutuhan rumah tangga mereka melalui media perangkat bergerak sehingga lebih efektif dan efisien yaitu dengan adanya aplikasi mobile E-commerce berbasis Android untuk penjualan sembako berbasis online [2]. Aplikasi dalam bentuk smartphone ini mempunyai beberapa kelebihan dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan waktu. Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pelanggan untuk memilih atau memesan sebuah barang kebutuhan rumah tangga melalui aplikasi android berbasis online yaitu Aplikasi Bibik Sayur.

Aplikasi Bibik Sayur ini merupakan belanja sembako online berbasis aplikasi milik wong Palembang, yang sudah sangat akrab dengan teknologi telekomunikasi. Salah satunya dengan penggunaan aplikasi ini, mengajak masyarakat agar bisa belanja dari rumah dengan barang berkualitas dan harga yang murah. ide lahirnya belanja sembako online Aplikasi Bibik Sayur ini berawal dari keinginan untuk mensejahterakan petani dan pedagang kecil di pasar. Di mana para petani sering kali merasa dirugikan dengan permainan harga. Selain itu, keinginan untuk membantu ibu rumah tangga yang kesulitan belanja sembako ke pasar. Apalagi, di tengah penyebaran Covid-19 ini mereka harus menghadapi kerumunan untuk mencari barang-barang berkualitas yang diinginkan.

Dalam pengembangan suatu software atau perangkat lunak, salah satu faktor penentu keberhasilan suatu sistem adalah faktor usability. Faktor usability ini menentukan manfaat dari sistem, penerimaan user dan lama waktu penggunaan sistem. Pengukuran usability sistem sangat penting untuk mengetahui tinggi atau rendahnya tingkat usability [3]. Sistem yang memiliki usability yang tinggi akan digunakan dalam jangka waktu yang lama karena banyak orang merasakan manfaat dari sistem. Sedangkan sistem yang memiliki usability yang rendah pada akhirnya akan diabaikan oleh pengguna.

Pada pengembangan Aplikasi Bibik Sayur ini jarang dilakukan pengujian terhadap sistem dari segi usability. Hal ini dikarenakan banyak yang

menganggap bahwa faktor usability bukan masalah utama dalam manajemen pengembangan aplikasi.

Melihat permasalahan dan kondisi tersebut, pada penelitian ini dilakukan analisis pengukuran usability sistem Aplikasi Pasar dengan menggunakan lima aspek yaitu *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisiensi), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan *Satisfaction* (kepuasan), dengan Responden dalam penelitian ini yaitu merupakan customer pengguna Aplikasi Bibik Sayur untuk wilayah kecamatan Sako Kelurahan Sialang. Hasil pengukuran diharapkan dapat memberikan masukan kepada instansi maupun pihak pengembang untuk pemeliharaan sistem saat ini serta pengembangan sistem pada yang akan datang [4].

"Analisis Pengukuran Faktor Usability Sistem Informasi Konferensi Nasional Sistem Dan Informatika Stikom Bali" [5]. Pada penelitian ini dilakukan analisis pengukuran usability SI KNS&I yang digunakan oleh STIKOM Bali. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari kerangka berpikir metodologi penelitian sistem informasi yaitu dimulai dari eksplorasi konsep, analisis, pengumpulan dan analisis data serta penarikan kesimpulan. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa lima indicator usability yang digunakan dalam penelitian ini berupa *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction* menghasilkan nilai masing-masing 0.3491, 0.372, 0.293, 0.369, dan 0.3480. Sedangkan untuk variabel usability menghasilkan nilai 0.346. Berdasarkan pengukuran, dapat disimpulkan tingkat usability atau kegunaan SI KNS&I adalah tinggi atau sangat berguna bagi user yang menggunakan system.

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan Aplikasi Bibik Sayur Palembang menggunakan usability testing.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemanfaatan (*usability*) dilakukan pengujian (*testing*) menggunakan kuesioner (*questionnaire*) yang diberikan kepada pengguna aplikasi. Penelitian ini merupakan penelitian jenis survei yaitu dengan mengambil sampel secara langsung dari populasi pengguna aplikasi tersebut dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Dalam penelitian survei menggunakan kuesioner agar validitas bisa dicapai dengan baik maka diperlukan responden dalam jumlah yang cukup agar objek yang diteliti dapat dijelaskan [6]. Data yang diperoleh dari hasil kuesioner selanjutnya akan diolah untuk mendapatkan hasil evaluasi aplikasi untuk mengetahui keterhubungan dan saling mempengaruhi antar aspek usability.

2.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Bibik Sayur Palembang yang beralamatkan di Komplek Kencana Damai, Talang Buluh, kecamatan talang kelapa. Kota Palembang, Sumatera Selatan 30164. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Juli 2021 dan berakhir sampai dengan selesai penelitian.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk membantu dalam pembuatan laporan penelitian, Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan

Penulis melakukan penelitian dengan cara mengadakan pengamatan pada kantor Bibik Sayur tentang pelaksanaan dari kegiatan operasional, mengutip catatan, laporan serta dokumen yang dipakai oleh Bibik Sayur dan merupakan data penunjang dalam proses analisa masalah yang akan dibahas.

2. Wawancara

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau berdialog secara langsung dengan beberapa customer pengguna Aplikasi Bibik Sayur dilingkungan kecamatan Sako kelurahan Sialang, dan karyawan pengelola Aplikasi Bibik Sayur yang berisikan pertanyaan yang berhubungan dengan data-data yang dibutuhkan.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka diperoleh dengan cara browsing melalui internet, mempelajari buku dan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian untuk dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian.

4. Kuesioner

Kuisisioner dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden yang akan memberikan respon atas pertanyaan yang diajukan. Responden dalam penelitian ini adalah customer pengguna Aplikasi Bibik Sayur dilingkungan kecamatan Sako kelurahan Sialang, dan karyawan pengelola Aplikasi Bibik Sayur.

2.3. Usability Testing

Usability adalah ukuran sebuah karakteristik yang mendeskripsikan seberapa efektif pengguna dalam berinteraksi dengan suatu produk [7]. Menurut ISO 9241 Part 11 dalam Alfidella menjelaskan bahwa usability menunjuk pada tingkat sebuah produk yang dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan spesifik dengan efektif, efisien dan memuaskan dalam sebuah konteks penggunaan. Konteks penggunaan terdiri dari pengguna, tugas, peralatan (hardware, software, dan material), dan lingkungan fisik serta sosial yang mempengaruhi usability produk dalam sistem kerja [8].

Pengujian usability dapat dilakukan dengan melibatkan pengguna atau tanpa melibatkan pengguna, dan sebagian besar aplikasi untuk perangkat mobile yang ada di pasaran sulit untuk digunakan karena memiliki tingkat usability yang rendah. Oleh karena itu, usability sangat penting dalam sebuah aplikasi maupun situs web karena mengacu kepada metode untuk meningkatkan kemudahan pengguna selama proses perancangan agar menghasilkan aplikasi perangkat mobile yang dapat mencapai nilai usability tinggi [9].

Dalam aspek usability atau lima atribut usability, di antaranya; [10].

1. Learnability (mudah dipelajari)

Kualitas sistem yang menunjukkan apakah sistem mudah untuk dipelajari dan digunakan dalam menyelesaikan tugas tertentu.

2. Efficiency (Efisiensi)

Cara yang dapat dilakukan sistem untuk mendukung pengguna dalam melakukan pekerjaannya, memiliki langkah-langkah yang sederhana untuk mendapatkan hasil yang sama.

3. Memorability (mudah diingat)

Kemampuan sistem untuk mudah diingat, baik dari sisi fitur atau menu-menu yang ada maupun cara pengoperasiannya,

4. Errors (kesalahan dan keamanan)

Pelindungan dan pertolongan kepada pengguna terhadap kondisi dan situasi yang tidak diinginkan dan berbahaya ketika mengoperasikan sistem, misalnya: menu help untuk memberi solusi dan konfirmasi penghapusan berkas.

5. Satisfaction (Kepuasan)

Menunjuk kepada suatu keadaan dimana pengguna merasa puas setelah menggunakan sistem tersebut karena kemudahan yang dimiliki oleh sistem. Semakin pengguna menyukai suatu sistem, secara implisit mereka merasa puas dengan sistem yang dimaksud.

2.4. Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti [11]. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau validnya suatu kuisisioner. Suatu kuisisioner dikatakan valid akan diukur oleh kuisisioner tersebut. Pengujian validitas dilakukan dengan melihat korelasi antara butir pernyataan dengan total skor konstruk pengujian validitas data dalam penelitian ini di lakukan secara statistic yaitu menghitung kolerasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor menggunakan metode *product momen pearson correlation* jika nilai r hitung yang menggunakan nilai dari *corrected item total correlation* > dari r table pada signifikan 0,05 (5%) dengan nilai kritisnya, di mana r dapat di gunakan rumus [12].

Pengukuran yang andal adalah pengukuran yang andal. Gagasan utama di balik konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dapat

diandalkan. Konsep reliabilitas dalam hal reliabilitas alat ukur erat kaitannya dengan masalah kesalahan pengukuran. Kesalahan pengukuran mengacu pada sejauh mana hasil pengukuran tidak cocok ketika pengukuran diulang [13]. Jika pembacaan meter melebihi 0,60, meter dianggap andal. Faktor reliabilitas menggunakan faktor cronback alpha Dikatakan bahwa semakin tinggi koefisien, semakin mendekati 1,00. Namun dikatakan bahwa semakin mendekati 0, koefisien reliabilitasnya semakin rendah.

Uji reabilitas merupakan uji untuk mengukur tingkat kehandalan suatu instrument penelitian. Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang digunakan beberapa kali dengan waktu yang berbeda mempunyai hasil yang konsisten. dinyatakan valid akan ditentukan reliabilitasnya. Metode yang digunakan dengan metode CronbachAlpha, dimana kuesioner dikatakan reliable jika nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0.60 [14].

Tingkat reabilitas dengan model alpha Cronbach di ukur berdasarkan sekala alpha 0 sampai 1.

Tabel 1. Nilai Alpha terhadap Reliabilitas

Alpha	Tingkat Reabilitas
0,0 < r < 0,20	Kurang Reliabel
0,20 < r < 0,40	Agak Reliabel
0,40 < r < 0,60	Cukup Reliabel
0,60 < r < 0,80	Reliabel
0,80 < r < 1,00	Sangat Reliabel

Sumber : e (Nunnally, 1969 dalam Gozali 2006).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek dan obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian di tarik kesimpulannya [15]. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat disekitar kecamatan Sako Kelurahan Sialang sebagai pengguna Aplikasi Bibik Sayur sebanyak 15.444 terdiri dari 6.836 wanita dan 8.608 Laki-laki.

3.2. Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini berjumlah 15.444 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan rumus dari Taro Yamane atau slovin dalam Riduwan (2013). Rumus yang digunakanya itu sebagai berikut:

$$n^{\wedge} = \frac{N}{N(d)^2 + 1} \tag{1}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = JumlahPopulasi

d² = Presisi yang ditetapkan 10% (0,1)

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 99 Responden, hasil perhitungan rumus slovin dapat dilihat dibawah ini.

$$n = \frac{15444}{15444(10\%)^2 + 1} = \frac{15444}{155,44} = 99 \text{ Responden}$$

3.3. Skala Likert

Skala Likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, persepsi seseorang orang dalam penelitian yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti. Jawaban setiap item instrumen (kuesioner) skala Likert dari sangat positif sampai sangat negatif, berupa kata-kata dan diberi skor [16].

Penentuan skor dalam penelitian ini berdasarkan skala likert, dimana pengukuran dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dan kemudian responden diminta untuk memberikan jawaban sebagai berikut.

Tabel 2. Skala Likert

Bobot	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

3.4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel penilaian dalam mengukur Usability Testing Aplikasi Bibik Sayur yang didalamnya mengandung aspek yaitu *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisiensi), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan *Satisfaction* (kepuasan) [17]. Berikut ini attribut dalam mengukur Usability Testing yang merupakan variabel dalam penelitian dan juga kuisisioner penelitian ini :

1. Variabel Learnability (mudah dipelajari)

Learnability (mudah dipelajari) yaitu Kualitas sistem yang menunjukkan apakah sistem mudah untuk dipelajari dan digunakan dalam menyelesaikan tugas tertentu. Indikator variabel *Learnability* (mudah dipelajari) dalam penelilitian ini, adalah sebagai berikut :

- Tulisan teks yang digunakan pada Aplikasi Bibik Sayur tersebut mudah di mengerti dan jelas bagi pengguna
- Kemudahan Mencari Informasi secara Spesifik
- Mekanisme Panduan Aplikasi yang Mudah Diidentifikasi.

2. Efficiency (efisiensi)

Efisiensi merupakan Cara yang dapat dilakukan sistem untuk mendukung pengguna dalam melakukan pekerjaannya, memiliki langkah-langkah yang sederhana untuk mendapatkan hasil yang sama.

Indikator variabel *Efficiency* (efisiensi) dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

- a. Informasi yang dihasilkan mudah dijangkau dengan cepat.
- b. Dengan mudah aplikasi dapat menampilkan informasi sesuai dengan kebutuhan.

3. *Memorability* (mudah diingat)

Memorability merupakan Kemampuan sistem untuk mudah diingat, baik dari sisi fitur atau menu-menu yang ada maupun cara pengoperasiannya. Indikator variabel *Memorability* dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi Bibik Sayur ini mudah diingat dalam cara penggunaannya.
- b. Susunan menu yang disediakan Aplikasi mudah diingat dan dipahami.

4. *Errors* (kesalahan dan keamanan)

Errors (kesalahan dan keamanan) merupakan Perlindungan dan pertolongan kepada pengguna terhadap kondisi dan situasi yang tidak diinginkan dan berbahaya ketika mengoperasikan sistem, misalnya: menu help untuk memberi solusi dan konfirmasi penghapusan berkas. Indikator variabel *Errors* (kesalahan dan keamanan) dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

- a. Saya tidak menemukan error disaat menggunakan Aplikasi Bibik Sayur
- b. Kemudahan dalam memperbaiki informasi data.

5. *Satisfaction* (Kepuasan)

Kepuasan (*Satisfaction*) adalah Menunjuk kepada suatu keadaan dimana pengguna merasa puas setelah menggunakan sistem tersebut karena kemudahan yang dimiliki oleh sistem. Semakin pengguna menyukai suatu sistem, secara implisit mereka merasa puas dengan sistem yang dimaksud. Indikator variabel Kepuasan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

- a. Saya senang dengan design antarmuka yang ada pada Aplikasi Bibik Sayur secara keseluruhan.
- b. Saya merasa nyaman dalam menggunakan Aplikasi Bibik Sayur.

Tabel 3. Operasional Variabel Penelitian

Variabel	No	Indikator
Learnability (mudah dipelajari) (X^1)	1	Tulisan teks yang digunakan pada Aplikasi Bibik Sayur tersebut mudah di mengerti dan jelas bagi pengguna
	2	Kemudahan Mencari Informasi secara Spesifik
	3	Mekanisme Panduan Aplikasi yang Mudah Diidentifikasi
Efficiency (efisiensi) (X^2)	1	Informasi yang dihasilkan mudah dijangkau dengan cepat
	2	Dengan mudah aplikasi dapat menampilkan informasi sesuai dengan kebutuhan
Memorability (mudah diingat) (X^3)	1	Aplikasi Bibik Sayur ini mudah diingat dalam cara penggunaannya
	2	Susunan menu yang disediakan Aplikasi mudah diingat dan dipahami
Errors (kesalahan)	1	Saya tidak menemukan error disaat menggunakan Aplikasi Bibik Sayur

dan keamanan) (X^4)	2	Kemudahan dalam memperbaiki informasi data
Satisfaction (Kepuasan) (Y)	1	Saya senang dengan design antarmuka yang ada pada Aplikasi Bibik Sayur secara keseluruhan
	2	Saya merasa nyaman dalam menggunakan Aplikasi Bibik Sayur secara keseluruhan

3.5. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini uji Validitas akan dilakukan berdasarkan hasil pengumpulan data kuesioner yang diperoleh dari hasil penyebaran terhadap 99 responden yaitu masyarakat disekitar kecamatan Sako Kelurahan Sialang sebagai pengguna Aplikasi Bibik Sayur, dimana uji validitas ingin melihat seberapa tepat alat ukur menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti, yaitu *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisiensi), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan *Satisfaction* (kepuasan).

Untuk mengetahui seberapa tepat suatu alat ukur mampu melakukan fungsi yang dilakukan dengan cara menbandingkan angka r hitung dan r tabel. jika r hitung lebih besar dari r tabel maka item dikatakan valid dan sebaliknya jika r hitung lebih kecil dari r tabel maka item dikatakan tidak valid.

Pada penelitian ini uji reabilitas akan dilakukan untuk mengukur tingkat kehandalan suatu instrument penelitian, berdasarkan hasil pengumpulan data kuesioner yang diperoleh dari hasil penyebaran terhadap 99 responden yaitu masyarakat disekitar kecamatan Sako Kelurahan Sialang sebagai pengguna Aplikasi Bibik Sayur, dimana uji reliabilitas ini ingin melihat tingkat kemantapan dan ketetapan suatu alat ukur dalam pengertian bahwa hasil pengukuran yang didapatkan merupakan ukuran yang benar dari sesuatu yang diukur, terhadap variabel terdiri dari variabel *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisiensi), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan *Satisfaction* (kepuasan).

Metode yang digunakan dengan metode CronbachAlpha, dimana kuesioner dikatakan reliable jika nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0.60. tingkat reabilitas dengan model alpha Cronbach di ukur bedasarkan sekala alpha 0 sampai 1. Dalam penelitian ini nilai *Cronbach Alpha* diperoleh melalui hasil pengujian melalui program SPSS.

3.6. Pengukuran Usability Testing

Metode Analisis yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu *Usability Testing* adalah proses dimana perangkat lunak diuji untuk melihat seberapa berguna bagi pengguna, dan jika pengguna atau pengguna puas dengan perangkat lunak tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan dengan benar.

Usability dapat diukur dari hasil prosentase kelayakan yang diperoleh dari skor jawaban responden [18].

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang di Observasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Skor ideal yang diharapkan kriteria ditetapkan dengan asumsi responden memberi jawaban dengan skor tertinggi pada setiap pertanyaan [Sugiyono, 2013]. Sedangkan skor yang diobservasi ditetapkan dari hasil jawaban keseluruhan responden pada aspek *usability* dikalikan dengan skor sesuai skala likert. Untuk mengetahui tingkat *usability* dari sistem informasi akademik yang diobservasi, dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kategori kelayakan

Angka (%)	Klasifikasi
< 21	Sangat Tidak Layak
21 - 40	Tidak Layak
41 - 60	Cukup
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

Hasil dari *usability testing* menggunakan data kuisoner yang terdiri dari komponen aspek *usability testing* yaitu *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisiensi), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan *Satisfaction* (kepuasan). Dilakukan untuk mengukur kepuasan dalam penggunaan Aplikasi Bibik Sayur Palembang, berdasarkan tahapan analisis terdiri dari analisis karakteristik Responden, Analisis Uji Instrument Penelitian, Rekapitulasi Jawaban Responden dan Pengukuran *Usability testing*.

3.7. Analisis Karakteristik Responden

Analisis Karakteristik responden dilakukan untuk mengetahui identitas responden terhadap pertanyaan yang ada dalam kuesioner, Informasi identitas responden meliputi jenis kelamin, umur dan lama menggunakan aplikasi bibik sayur. Berikut ini adalah data hasil dari penyebaran kuesioner yang diperoleh yang telah di olah menggunakan SPSS.

Pada tabel 5 dibawah ini menjelaskan, dari 99 data responden yang telah diperoleh, sebagian besar responden didominasi oleh responden berjenis kelamin Perempuan, yaitu sebanyak 86 orang (86,9%), sedangkan sisanya berasal dari responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 13 orang (13,1%). Berikut hasil data responden berdasarkan jenis kelamin laki-laki.

Tabel 5. Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Valid		Frequency	Percent	Valid Cumulative	
				Percent	Percent
	Laki-laki	13	13,1	13,1	13,1
	Perempuan	86	86,9	86,9	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

Pada tabel 6 dibawah ini menjelaskan, dari 99 data responden yang telah diperoleh, sebagian besar responden didominasi oleh responden dengan usia antara 17 – 30 Tahun, yaitu sebanyak 40 orang (40,4%), responden dengan usia antara 31 – 45 Tahun sebanyak 38 orang (38,4%), responden dengan usia > 45 Tahun sebanyak 15 Orang (15,2%) sedangkan sisanya berasal dari responden dengan usia < 17 Tahun sebanyak 6 orang (6,1%). Berikut hasil data responden berdasarkan Usia.

Tabel 6. Responden berdasarkan Usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < 17 Tahun	6	6,1	6,1	6,1
17 – 30 Tahun	40	40,4	40,4	40,4
31 – 45 Tahun	38	38,4	38,4	38,4
> 45 Tahun	15	15,2	15,2	100,0
Total	99	100,0	100,0	

Pada tabel 7 dibawah ini menjelaskan, dari 99 data responden yang telah diperoleh, sebagian besar responden didominasi oleh lama pengguna aplikasi > 12 Bulan, yaitu sebanyak 59 orang (59,6%), responden dengan lamanya pengguna aplikasi antara 3 – 6 bulan sebanyak 20 orang (20,2%), responden dengan lamanya pengguna aplikasi 7 – 12 Bulan sebanyak 17 Orang (17,2%) sedangkan sisanya berasal dari responden dengan lama menggunakan aplikasi < 3 Bulan sebanyak 3 orang (3,0%). Berikut hasil data responden berdasarkan Usia.

Tabel 7 Responden berdasarkan Lama Penggunaan Aplikasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < 3 Bulan	3	3,0	3,0	3,0
3 – 6 Bulan	20	20,2	20,2	20,2
7 – 12 Bulan	17	17,2	17,2	17,2
> 12 Bulan	59	59,6	59,6	100,0
Total	99	100,0	100,0	

3.8. Analisis Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dikatakan baik dan layak apabila instrumen penelitian tersebut memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Hal tersebut dimaksudkan agar pada saat dijadikan alat ukur untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini sah. Berikut hasil analisis Instrumen penelitian terdiri dari Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang ingin diukur, dengan membandingkan dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Dalam penelitian ini n (jumlah sampel) = 99, ($a ; 99-2$), jadi nilai $a=99-2= 97$, dalam (mutiara, 2019) dengan tingkat signifikan $\alpha= 0,05$ maka didapat r -tabel sebesar 0,198 (*2-tailed*) Jika Nilai Pearson correlation > nilai pembanding berupa r -kritis atau r tabel, maka item tersebut valid. Atau jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05 berarti item tersebut valid dan berlaku sebaliknya.

Tabel 8. Tabel R Pada Sig. 0,05 (Two Tail)

df=(n-2)	Taraf Signif 5%	df=(n-2)	Taraf Signif 5%	df=(n-2)	Taraf Signif 5%
50	0,273	67	0,237	84	0,212
51	0,271	68	0,235	85	0,211
52	0,268	69	0,234	86	0,210
53	0,266	70	0,232	87	0,208
54	0,263	71	0,230	88	0,207
55	0,261	72	0,229	89	0,206
56	0,259	73	0,227	90	0,205
57	0,256	74	0,226	91	0,204
58	0,254	75	0,224	92	0,203
59	0,252	76	0,223	93	0,202
60	0,250	77	0,221	94	0,201
61	0,248	78	0,22	95	0,200
62	0,246	79	0,219	96	0,199
63	0,244	80	0,217	97	0,198
64	0,242	81	0,216	98	0,197
65	0,240	82	0,215	99	0,196
66	0,239	83	0,213	100	0,195

Sumber : sugiyono (2016)

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Validitas terhadap 11 Pertanyaan

Pertanyaan	r hitung	r tabel (two tailed)	Hasil
X1	0.771	0.198	Valid
X2	0.775	0.198	Valid
X3	0.712	0.198	Valid
X4	0.708	0.198	Valid
X5	0.712	0.198	Valid
X6	0.680	0.198	Valid
X7	0.792	0.198	Valid
X8	0.663	0.198	Valid
X9	0.689	0.198	Valid
X10	0.486	0.198	Valid
X11	0.750	0.198	Valid

Sumber : data diolah dengan SPSS

Hasil Pengujian validitas pada masing-masing variabel terdiri dari *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisiensi), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan *Satisfaction* (kepuasan) dapat ditunjukkan oleh table 9.

Dari hasil diatas menunjukkan rata-rata hasil pengujian menunjukkan semua instrumen - instrumen dalam setiap variabel dinyatakan Valid karena rhitung > rtabel, dan akan digunakan dalam penelitian ini.

Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi alat ukur dalam mengukur gejala yang sama. syarat untuk menyatakan jika item itu reliabel adalah dengan melihat hasil uji reliabilitas jika setiap variabel > dari 0,6 berarti variabel tersebut reliabel. Uji reliabilitas ini menggunakan model alfa cronbach's karena alternatif jawaban lebih dari 3 pilihan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Adapaun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10. Hasil Analisis Uji Reliabilitas terhadap 11 Pertanyaan

Cronbach's Alpha	N of Items
,897	11

Sumber : data diolah dengan SPSS

Dari hasil tabel 10 menunjukkan, nilai Cronbach's Alpha pada setiap variabel > 0,6 dan semua pertanyaan pada kuisioner pada penelitian ini dinyatakan reliabel.

3.9. Rekapitulasi Jawaban Responden

Berikut ini akan dijelaskan hasil dari jawaban responden terhadap masing-masing variabel dengan Penentuan skor berdasarkan skala likert, dimana pengukuran dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dan kemudian responden diminta untuk memberikan jawaban sebagai berikut.

3.9.1. Variabel Learnability

Dari hasil tabel dibawah ini dari total 99 responden terlihat bahwa responden menjawab sangat setuju sebesar 35,7%, responden menjawab setuju sebesar 41,8%, responden menjawab Netral sebesar 19,9%, responden menjawab tidak setuju sebesar 1,68%, dan responden menjawab sangat tidak setuju sebesar 1%. Berikut ini hasil rekapitulasi jawaban responden terhadap variabel Learnability.

Tabel 11. Jawaban responden terhadap variabel Learnability

N	Learnabilit y	Skor Nilai					Ssko r
		1	2	3	4	5	
1	Tulisan teks yang digunakan pada Aplikasi mudah di mengerti dan jelas	0	1	11	43	44	99

No	bagi pengguna Kemudahan Mencari Informasi secara Spesifik Mekanisme Panduan Aplikasi yang Mudah Diidentifikasi	Skor Nilai					Sskor
		1	2	3	4	5	
2		1	0	23	38	37	99
3		2	4	25	43	25	99
	Total	3	5	59	124	106	297
	Persentase	1,0	1,6	19,9	41,8	35,7	100

3.9.2. Variabel Efficiency

Dari hasil tabel dibawah ini dari total 99 responden terlihat bahwa responden menjawab sangat setuju sebesar 35,9%, responden menjawab setuju sebesar 35,9%, responden menjawab Netral sebesar 22,7%, responden menjawab tidak setuju sebesar 5,56%, dan responden menjawab sangat tidak setuju sebesar 0%. Berikut ini hasil rekapitulasi jawaban responden terhadap variabel Efficiency.

Tabel 12. Jawaban responden terhadap variabel Efficiency

No	Efficiency	Skor Nilai					Sskor
		1	2	3	4	5	
4	Informasi yang dihasilkan mudah dijangkau dengan cepat Dengan mudah aplikasi dapat menampilkan informasi sesuai dengan kebutuhan	0	9	32	30	28	99
5		0	2	13	41	43	99
	Total	0	11	45	71	71	198
	Persentase	0	5,56	22,7	35,9	35,9	100

3.9.3. Variabel Memorability

Dari hasil tabel dibawah ini dari total 99 responden terlihat bahwa responden menjawab sangat setuju sebesar 38,9%, responden menjawab setuju sebesar 47%, responden menjawab Netral sebesar 12,1%, responden menjawab tidak setuju sebesar 1,52%, dan responden menjawab sangat tidak setuju sebesar 0,51%. Berikut ini hasil rekapitulasi jawaban responden terhadap variabel Memorability.

Tabel 13. Jawaban responden terhadap variabel Memorability

No	Memorability	Skor Nilai					Sskor
		1	2	3	4	5	
6	Aplikasi Bibik Sayur ini mudah diingat	0	2	8	52	37	99

No	dalam cara penggunaanya Susunan menu yang disediakan Aplikasi mudah diingat dan dipahami	Skor Nilai					Sskor
		1	2	3	4	5	
7		1	1	16	41	40	99
	Total	1	3	24	93	77	198
	Persentase	0,51	1,52	12,1	46,9	38,9	100

3.9.4. Variabel Errors

Dari hasil tabel dibawah ini dari total 99 responden terlihat bahwa responden menjawab sangat setuju sebesar 38,4%, responden menjawab setuju sebesar 45,5%, responden menjawab Netral sebesar 13,6%, responden menjawab tidak setuju sebesar 1,52%, dan responden menjawab sangat tidak setuju sebesar 1,01%. Berikut ini hasil rekapitulasi jawaban responden terhadap variabel Errors.

Tabel 14. Jawaban responden terhadap variabel Errors

No	Errors	Skor Nilai					Sskor
		1	2	3	4	5	
8	Saya tidak menemukan error disaat menggunakan Aplikasi Bibik Sayur Kemudahan dalam	1	1	19	44	34	99
9	memperbaiki informasi data	1	2	8	46	42	99
	Total	2	3	27	90	76	198
	Persentase	1,01	1,52	13,6	45,5	38,4	100

3.9.5. Variabel Satisfaction

Dari hasil tabel dibawah ini dari total 99 responden terlihat bahwa responden menjawab sangat setuju sebesar 52,5%, responden menjawab setuju sebesar 42,9%, responden menjawab Netral sebesar 3,54%, responden menjawab tidak setuju sebesar 1,01%, dan responden menjawab sangat tidak setuju sebesar 0%. Berikut ini hasil rekapitulasi jawaban responden terhadap variabel Satisfaction.

Tabel 15. Jawaban responden terhadap variabel Satisfaction

No	Satisfaction	Skor Nilai					Sskor
		1	2	3	4	5	
10	Saya senang dengan design antarmuka yang ada pada Aplikasi Bibik Sayur secara keseluruhan	0	1	0	35	63	99

11	Saya merasa nyaman dalam menggunakan Aplikasi Bibik Sayur secara keseluruhan	0	1	7	50	41	99
	Total	0	2	7	85	104	198
	Persentase	0	1,0	3,5	42,	52,	100
		0	1	4	9	5	

3.10. Analisis Pengukuran Usability Testing

Data yang diambil dari masing-masing responden dinyatakan valid jika responden mengisi penilaian pada setiap butir pertanyaan. Berdasarkan hasil data kuesioner, perentase jawaban dari seluruh responden untuk setiap butir pertanyaan hasilnya seperti pada tabel 5. Total skor yang diobservasi diperoleh dari perhitungan hasil jawaban keseluruhan responden pada aspek usability dikalikan dengan setiap skor sesuai skala likert. Sedangkan skor yang diharapkan diperoleh dari nilai tertinggi skala likert dikalikan dengan jumlah responden dikalikan jumlah soal setiap aspek usability.

Tabel 16. Hasil Prosentase Jawaban Responden

No	Pernyataan	Skor Nilai					Skor
		1	2	3	4	5	
Learnability							
1	Tulisan teks yang digunakan pada Aplikasi mudah di mengerti dan jelas bagi pengguna Kemudahan	0	1	11	43	44	
2	Mencari Informasi secara Spesifik Mekanisme	1	1	23	38	37	
3	Panduan Aplikasi yang Mudah Diidentifikasi	2	4	25	43	25	
		3	6	59	124	106	1218
Efficiency							
4	Informasi yang dihasilkan mudah dijangkau dengan cepat	0	9	32	30	28	
5	Dengan mudah aplikasi dapat menampilkan informasi sesuai dengan kebutuhan	0	2	13	41	43	
		0	11	45	71	71	796
Memorability							
6	Aplikasi Bibik Sayur ini mudah diingat dalam cara penggunaannya	0	2	8	52	37	
7	Susunan menu yang disediakan Aplikasi mudah diingat dan dipahami	1	1	16	41	40	
		1	3	24	93	77	836
Errors							
8	Saya tidak menemukan error disaat	1	1	19	44	34	

9	menggunakan Aplikasi Bibik Sayur Kemudahan dalam memperbaiki informasi data	1	2	8	46	42	
		2	3	27	90	76	829
Satisfaction							
10	Saya senang dengan design antarmuka yang ada pada Aplikasi Bibik Sayur secara keseluruhan	0	1	0	35	63	
11	Saya merasa nyaman dalam menggunakan Aplikasi Bibik Sayur secara keseluruhan	0	1	7	50	41	
		0	2	7	85	104	198
	Total Skor Observasi	6	3	5	8	0	9

Berdasarkan data tabel 16, untuk memperoleh prosentase kelayakan pada setiap aspek usability dilakukan perhitungan menggunakan rumus Pengukuran Usability, sehingga diperoleh hasil untuk setiap aspek.

Skor ideal yang diharapkan (kriterium) ditetapkan dengan asumsi responden memberi jawaban dengan skor tertinggi pada setiap pertanyaan (Sugiyono, 2013). Sedangkan skor yang diobservasi ditetapkan dari hasil jawaban keseluruhan responden pada aspek usability dikalikan dengan skor sesuai skala likert.

3.10.1. Aspek Learnability

Aspek *Learnability* (*mudah dipelajari*) terdiri atas 3 butir pertanyaan, diperoleh kelayakan 82% berdasarkan tabel 6 kategori kelayakan nilainya diantara skala 81-100 berarti Aplikasi Bibik Sayur sangat layak digunakan oleh masyarakat kecamatan Sako kelurahan Sialang..

3.10.2. Aspek Efficiency

Aspek *Efficiency* (*efisiensi*) terdiri atas 2 butir pertanyaan, diperoleh kelayakan 82% berdasarkan tabel 6 kategori kelayakan nilainya diantara skala 61-80 berarti Aplikasi Bibik Sayur layak digunakan oleh masyarakat kecamatan Sako kelurahan Sialang.

3.10.3. Aspek Memorability

Aspek *Memorability* terdiri atas 2 butir pertanyaan, diperoleh kelayakan 84% berdasarkan tabel 6 kategori kelayakan nilainya diantara skala 81-100 berarti Aplikasi Bibik Sayur Sangat layak digunakan oleh masyarakat kecamatan Sako kelurahan Sialang.

3.10.4. Aspek Errors

Aspek *Errors* terdiri atas 2 butir pertanyaan, diperoleh kelayakan 84% berdasarkan tabel 6 kategori kelayakan nilainya diantara skala 81-100 berarti Aplikasi Bibik Sayur Sangat layak digunakan oleh masyarakat kecamatan Sako kelurahan Sialang.

$$\begin{aligned} \text{Errors} &= \frac{(1 \times 2) + (2 \times 3) + (3 \times 27) + (4 \times 90) + (5 \times 76)}{5 \times 99 \times 2} \times 100\% \\ &= \frac{829}{990} \times 100\% \\ &= 0,837 \times 100\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

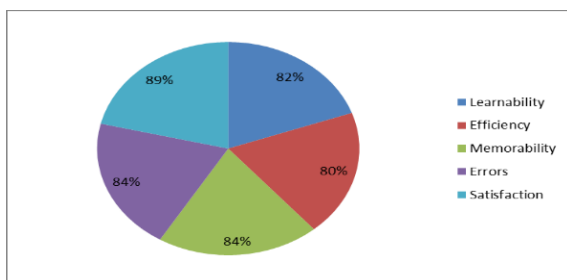
3.10.5. Aspek Satisfaction

Aspek *Satisfaction* terdiri atas 2 butir pertanyaan, diperoleh kelayakan 89% berdasarkan tabel 6 kategori kelayakan nilainya diantara skala 81-100 berarti Aplikasi Bibik Sayur Sangat layak digunakan oleh masyarakat kecamatan Sako kelurahan Sialang.

$$\begin{aligned} \text{Satisfaction} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 2) + (3 \times 7) + (4 \times 85) + (5 \times 104)}{5 \times 99 \times 2} \times 100\% \\ &= \frac{885}{990} \times 100\% \\ &= 0,89 \times 100\% \\ &= 89\% \end{aligned}$$

3.10.6. Usability Testing

Hasil perhitungan berdasarkan komponen usability testing meliputi aspek *Learnability* (mudah dipelajari), *Efficiency* (efisiensi), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan *Satisfaction* (kepuasan) dari hasil perhitungan kemudian dikelompokkan sesuai dengan hasil yang di dapat kemudian di tentukan hasil akhir. Berikut adalah grafik Diagram hasil perhitungan berdasarkan komponen usability testing:



Gambar 2. Diagram Poin Nilai Komponen

Setelah didapatkan hasil dari komponen-komponen usability kemudian langkah selanjutnya menghitung hasil akhirnya yaitu dengan menjumlahkan nilai seluruh komponen kemudian dibagi lima komponen usability dikali 100.

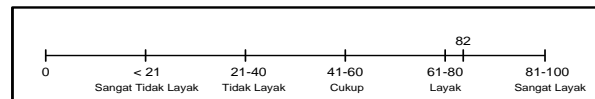
$$\begin{aligned} \text{Usability testing} &= \frac{1218 + 796 + 836 + 829 + 885}{1485 + 990 + 990 + 990 + 990} \times 100\% \\ &= \frac{4564}{5445} \times 100\% \\ &= 0,838 \times 100\% \\ &= 83,8\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Setelah dilakukan penjumlahan semua komponen maka hasil yang didapat yaitu 84%. Berdasarkan tabel 6 kategori kelayakan nilainya diantara skala 81-100 berarti Aplikasi Android Bibik Sayur sangat layak digunakan oleh masyarakat kecamatan Sako kelurahan Sialang.

4. DISKUSI

4.1. Aspek Learnability

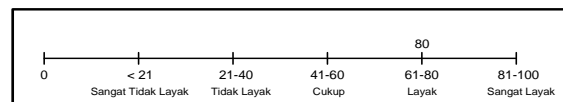
Pada variabel *Learnability* (mudah dipelajari) setelah dilakukan analisis data mendapatkan nilai 82 Berdasarkan kategori kelayakan nilainya diantara skala 81-100, yang berarti Aplikasi Bibik Sayur Sangat layak digunakan oleh masyarakat karena dari aspek *Learnability* pada Aplikasi Bibik Sayur mudah untuk dipelajari dan digunakan dalam menyelesaikan tugas. Berikut ini rating scale pada aspek *Learnability*.



Gambar 3. rating scale pada aspek *Learnability*

4.2. Aspek Efficiency

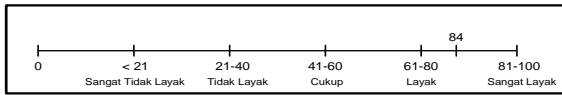
Pada variabel *Efficiency* (efisiensi) setelah dilakukan analisis data, mendapatkan nilai 80 Berdasarkan kategori kelayakan nilainya diantara skala 61 – 80, yang berarti Aplikasi Bibik Sayur layak digunakan oleh masyarakat karena dari aspek *Efficiency* pada Aplikasi Bibik Sayur ini Informasi yang dihasilkan mudah dijangkau dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut ini rating scale pada aspek *Efficiency*



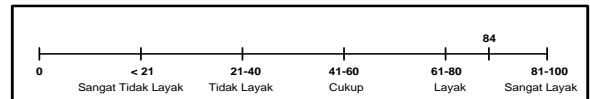
Gambar 4. rating scale pada aspek *Efficiency*.

4.3. Aspek Memorability

Pada variabel *Memorability* (mudah diingat) setelah dilakukan analisis data, mendapatkan nilai 84 Berdasarkan kategori kelayakan nilainya diantara skala 81 – 100, yang berarti Aplikasi Bibik Sayur Sangat layak digunakan oleh masyarakat karena dari aspek *Memorability* pada Aplikasi Bibik Sayur ini mudah diingat dan mudah dipahami dalam cara penggunaannya. Berikut ini rating scale pada aspek *Memorability*



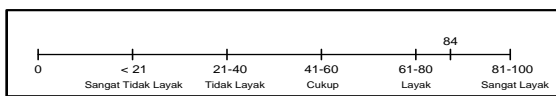
Gambar 5 rating scale pada aspek *Memorability*.



Gambar 8. rating scale Hasil Pengukuran *Usability Testing*.

4.4. Aspek Errors

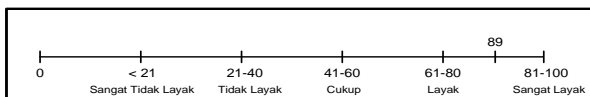
Pada variabel *Errors* (kesalahan dan keamanan) setelah dilakukan analisis data, mendapatkan nilai 84 Berdasarkan kategori kelayakan nilainya diantara skala 81 – 100, yang berarti Aplikasi Bibik Sayur Sangat layak digunakan oleh masyarakat karena dari aspek *Errors* tidak ditemukan error disaat penggunaan Aplikasi Bibik Sayur dan Kemudahan dalam memperbaiki informasi data. Berikut ini rating scale pada aspek *Errors*



Gambar 6. rating scale pada aspek *Errors*.

4.5. Aspek Satisfaction

Pada variabel *Satisfaction* (kepuasan) setelah dilakukan analisis data, mendapatkan nilai 89 Berdasarkan kategori kelayakan nilainya diantara skala 81 – 100, yang berarti Aplikasi Bibik Sayur Sangat layak digunakan oleh masyarakat karena dari aspek *Satisfaction* yaitu pengguna merasa puas dan nyaman dalam menggunakan aplikasi bibik sayur terutama dari segi tampilan design aplikasi. Berikut ini rating scale pada aspek *Satisfaction*



Gambar 7. rating scale pada aspek *Satisfaction*.

4.6. Hasil Pengukuran Usability Testing

Hasil perhitungan akhir diperoleh dari nilai komponen-komponen yang telah dihitung, Setelah dilakukan penjumlahan semua komponen maka hasil yang didapat yaitu 84% Berdasarkan kategori kelayakan nilainya diantara skala 81-100, yang berarti Aplikasi Bibik Sayur sangat layak digunakan oleh masyarakat. Jadi dapat disimpulkan pada Aplikasi Bibi Sayur ini mudah untuk dipelajari, efesiensi dalam Informasi yang dihasilkan mudah dijangkau dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, mudah diingat dan mudah dipahami dalam cara penggunaanya, tidak ditemukan error disaat penggunaan Aplikasi Bibik Sayur, pengguna merasa puas dan nyaman dalam menggunakan aplikasi bibik sayur. Berikut ini rating scale Hasil Pengukuran *Usability Testing*.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya. Maka penulis menarik beberapa kesimpulan yaitu berdasarkan dari hasil Pengukuran usability testing pada kelima variabel terdapat 1 (satu) variabel dengan nilai dibawah 81% yaitu *Efficiency (efisiensi)* hasil skor yang diperoleh 80% dengan keterangan layak, sedangkan ke-4 variabel lainnya *Learnability* (mudah dipelajari), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (kesalahan dan keamanan) dan *Satisfaction* (kepuasan) memiliki nilai antara 81-100% dengan keterangan sangat layak.

Berdasarkan hasil pengukuran akhir dari usability testing pada semua komponen hasil yang didapat yaitu 84%. Berdasarkan skala pengukuran pada tabel 6 kategori kelayakan nilainya diantara skala 81-100 berarti Aplikasi Android Bibik Sayur sangat layak digunakan oleh masyarakat kecamatan Sako kelurahan Sialang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Nashuhah, M. D. A. Al-farauqi, and M. K. Timur, "JIPSi," vol. XI, no. 2, 2021.
- [2] A. Abdul Aziz and F. S. Fajar K, "Perancangan Apikasi Mobile E-Commerce Berbasis Android Pada Toko Sembako Berkah Jaya Diera Covid-19," *Pkm-P*, vol. 4, no. 2, p. 265, 2020, doi: 10.32832/pkm-p.v4i2.753.
- [3] Umdatur Rosyidah, Kusri, and Henderi, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Simpatika Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi," *Sensitek*, pp. 362–367, 2018.
- [4] A. Harahap, A. Sucipto, and J. Jupriyadi, "Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android," *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.266.
- [5] N. Luh *et al.*, "Analisis Pengukuran Faktor Usability Sistem Informasi Konferensi Nasional Sistem Dan Informatika Stikom Bali," *Semnasteknomedia Online*, vol. 4, no. 1, pp. 6–7, 2016.
- [6] E. Retnoningsih and N. F. Fauziah, "Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire," *Bina Insa. ICT J.*, vol. 6, no. 2, pp. 205–216, 2019.

- [7] S. Wulandari and P. Nurmala, "Pengaruh Ukuran Perusahaan, Intensitas Rapat Komite Audit, Dan Ukuran Komite Audit Terhadap Biaya Audit," *J. Ilm. Akunt. Univ. Pamulang*, vol. 7, no. 2, p. 106, 2019, doi: 10.32493/jiaup.v7i2.2718.
- [8] H. C. Bentro, R. I. Rokhmawati, and K. C. Brata, "Analisis Dan Perbaikan Aplikasi UB Bookstore Berdasarkan Aspek Usability (ISO 9241-11)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 378–385, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4131>
- [9] A. Fahmie, A. Miranty, I. Agustina, R. Mulyati, M. A. Rachmawati, and D. J. Bantam, "Evaluasi Usabilitas Odoo dalam Proses Pembelajaran Human Resource Information System bagi Mahasiswa Psikologi," *Proceeding of The URECOL*, no. 2009, pp. 215–224, 2018, [Online]. Available: <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/63>
- [10] Sabilatunnajah, S. Hadi Wijoyo, and K. Candra Brata, "Evaluasi Usability Dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Bima Plus Menggunakan Metode Usability Testing Dan User-Centered Design (UCD)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 6, pp. 2372–2380, 2021, [Online]. Available: <https://jptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9330>
- [11] A. Arsi, "Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss," *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, pp. 1–8, 2021, [Online]. Available: <https://osf.io/m3qxs>
- [12] R. S. S. Guntur, "Analisis Uji Validitas Dan Reliabilitas Tes Buatan Guru Bahasa Makassar Kelas Viii Smpn 2 Binamu Kabupaten Jeneponto," pp. 1–90, 2017.
- [13] Setiyani.Lila, *Research Methods Information Technology*. 2014.
- [14] R. Nurlistiani and N. Purwati, "Interpretasi Pengujian Usabilitas E-Learning di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan System Usability Scale," *Inst. Inform. dan Bisnis Darmajaya Tahun 2021*, vol. 2020, no. Rusman 2015, pp. 164–171, 2021.
- [15] A. L. Andi, Rifiana Julia, "Analisis Kejadian Stunting Pada Balita di Desa Pasirdoton Kecamatan Cidahu Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat Tahun 2017-2018," *J. Akad. Keperawatan Husada Karya Jaya*, vol. 4, no. 2, pp. 7869–7884, 2018, [Online]. Available:<http://ejurnal.husadakaryajaya.ac.id/index.php/JAKHKJ/article/view/9595>
- [16] E. Suwandi, F. H. Imansyah, and H. Dasril, "Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome," *J. Tek. Elektro*, p. 11, 2018.
- [17] R. Andriani, "Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Testing Pada Sistem Informasi Smart Academic," *Sistemasi*, vol. 9, no. 3, p. 372, 2020, doi: 10.32520/stmsi.v9i3.633.
- [18] W. A. Kusuma, V. Noviasari, and G. I. Marthasari, "Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS Online UMM menggunakan USE Questionnaire," *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 4, pp. 294–301, 2016, doi: 10.22146/jnteti.v5i4.277..