

ANALISIS USABILITY TERHADAP USER EXPERIENCE PADA APLIKASI TIERRA MENGGUNAKAN METODE USE QUESTIONNAIRE

Oleh:

Ivan Pratama Yunus¹, Hasniati^{2*}, Syamsul Bahri³

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: ¹ivanpratama_19@kharisma.ac.id, ²hasniati@kharisma.ac.id,

³syamsulbahri@kharisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat usability dari aplikasi Tierra terhadap user experience. Tierra merupakan aplikasi yang dibuat sebagai solusi media komunikasi para pecinta tanaman hias. Teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur dan kuesioner dengan metode USE Questionnaire yang terdiri dari empat parameter yaitu usefulness, ease of use, ease of learning, dan satisfaction. Selanjutnya digunakan skala likert untuk menghitung persentase ataupun rata-rata nilainya. Hasil dari pengukuran usability didapatkan persentase kelayakan setiap variabel yaitu usefulness dengan persentase sebesar 82,33%, ease of use dengan persentase sebesar 86,30%, ease of learning dengan persentase sebesar 87,17%, dan satisfaction dengan persentase sebesar 70,76% dari hasil tersebut diketahui bahwa variabel-variabel tersebut berada di kategori layak. Hasil dari perhitungan seluruh variabel menggunakan skala likert didapatkan persentase skor sebesar 84,57%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi Tierra telah memenuhi standar pada parameter USE Questionnaire.

Kata kunci: Usability, User Experience, USE Questionnaire, Skala Likert, Tanaman Hias

Abstract: This study aims to analyze the level of usability of the Tierra application on the user experience. Tierra is an application created as a communication media solution for ornamental plant lovers. Data collection techniques using literature studies and questionnaires with the USE Questionnaire method which consists of four parameters, namely usefulness, ease of use, ease of learning, and satisfaction. Furthermore, the Likert scale is used to calculate the percentage or average value. The results of the usability measurement obtained the percentage of feasibility of each variable, namely usefulness with a percentage of 82.33%, ease of use with a percentage of 86.30%, ease of learning with a percentage of 87.17%, and satisfaction with a percentage of 70.76%. from these results it is known that these variables are in the feasible category. The results of the calculation of all variables using a Likert scale obtained a percentage score of 84.57%, thus it can be concluded that the Tierra application has met the standards on the USE Questionnaire parameters.

Keywords: Usability, User Experience, USE Questionnaire, Scale Likert, Ornamental Plant

* Corresponding author : Hasniati (hasniati@kharisma.ac.id)

1. PENDAHULUAN

Tierra adalah aplikasi yang membantu anda merawat serta untuk berdiskusi antar sesama pecinta tanaman hias. Tierra berfungsi sebagai solusi untuk mendapatkan informasi berbagai macam tanaman hias.

Di zaman sekarang mengoleksi tanaman hias telah menjadi hobi, tetapi ada beberapa hal yang menjadi masalah bagi para pecinta tanaman hias. Salah satu diantaranya adalah kebanyakan para pecinta tanaman hias sulit menemukan orang untuk berdiskusi tentang tanaman hias. Dengan kemajuan teknologi dan informasi saat ini tercipta berbagai perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, dan perangkat lainnya. Maka dari itu aplikasi Tierra dibuat, dimana aplikasi untuk membantu para pecinta tanaman hias agar lebih mudah dalam berdiskusi dengan orang lain tentang tanaman hias.

Sehubungan dengan belum adanya penelitian yang dilakukan terkait *user experience*, tidak diketahui tingkat kebergunaan (*usability*) dalam penggunaan aplikasi Tierra. Selain itu, hasil dari kuesioner yang dibagikan menunjukkan bahwa beberapa pengguna juga merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi Tierra. Menurut Putra dan kawan-kawan, *usability* merupakan salah satu hal yang cukup penting untuk membangun sistem yang baik [1]. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan guna mengukur *usability* aplikasi Tierra dengan tujuan mengetahui tingkat efektifitas, efisiensi dan kepuasan pengguna dalam penggunaan aplikasi [2]. Sebab jika suatu aplikasi tidak dilakukan pengukuran tingkat kebergunaannya, maka aplikasi tersebut menjadi aplikasi yang kurang diminati orang-orang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sifa dan kawan-kawan [2] membandingkan dua metode yang sering digunakan untuk pengujian *usability* sebuah aplikasi yaitu metode *System Usable Scale* (SUS), dan metode *USE Questionnaire*. Metode *System Usable Scale* memiliki kuesioner yang berisi 10 pernyataan dilengkapi dengan 5 poin skala pengukuran yang dapat digunakan responden untuk memberikan jawaban terhadap pernyataan tersebut. Metode *USE Questionnaire* mempunyai 30 pernyataan yang terbagi menjadi 4 parameter yang digunakan untuk analisis yaitu *Usefulness*, *Ease of use*, *Ease of learning*, dan *Satisfaction* [3]. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa metode *USE Questionnaire* lebih baik daripada metode *System Usable Scale* dalam pengujian *usability*. Metode *USE Questionnaire* telah banyak digunakan para peneliti dalam penelitian mereka dan memberikan hasil yang baik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Wahyu dan kawan-kawan [4], penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat *usability* terhadap *user experience* pada sistem KRS-Online UMM menggunakan *USE Questionnaire*. Adapun penelitian yang dilakukan Noordin [5], penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat *usability* dengan menggunakan bantuan tool *USE Questionnaire*. Perbedaan dari penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu tujuan dari penelitian Sifa dan kawan-kawan bertujuan membandingkan dua metode dalam pengujian *usability* yaitu SUS dan *USE Questionnaire*, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat *usability* hanya dengan menggunakan *USE Questionnaire*.

Berdasarkan penelitian yang diatas, maka dalam penelitian ini akan digunakan metode USE *Questionnaire*. Penelitian ini menggunakan 5 poin model skala likert dalam melakukan penilaian yang terdiri dari sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Setelah itu, hasil yang didapatkan dari pengisian kuesioner diproses menggunakan metode statistik.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Usability

Kata *Usability* diambil dari kata *usable* yang artinya dapat dimanfaatkan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan bermanfaat jika kepuasan pengguna terpenuhi dan kegagalan yang timbul dalam penggunaannya dapat diminimalisir atau bahkan tidak ada. Dalam interaksi manusia dan komputer, *usability* atau "kegunaan" mengacu pada kemudahan dalam memperoleh informasi serta penggunaan sebuah *website* atau *software* yang *user-friendly*. *Interface* dari sebuah *website* atau *software* dapat dikatakan bersifat *user-friendly* jika bisa digunakan dengan efektif, sederhana, dan memberikan pengalaman yang menarik [6]. *Usability* adalah kemudahan dalam menggunakan atau mempelajari suatu produk yang mencakup kriteria berguna (*useful*), efisien (*efficient*), efektif (*effective*), memuaskan (*satisfying*), mudah dipelajari (*easy to learn*), dan dapat diakses (*accessible*) [7].

2.2 User Experience

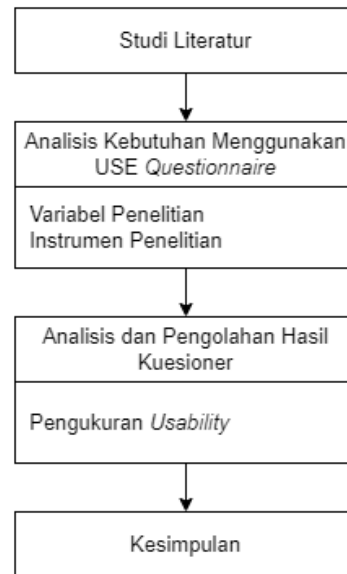
User experience adalah pengalaman pengguna yang timbul dari penggunaan suatu produk atau jasa. *User experience* dapat dikatakan sebagai pencapaian dari suatu produk maupun jasa, apakah suatu produk atau jasa dianggap berhasil atau tidak oleh pengguna. *User experience* (UX) juga mengacu pada reaksi atau kesan seseorang yang muncul dari penggunaan suatu produk, sistem, dan layanan. *User experience* berhubungan dengan perasaan pengguna dalam setiap interaksi saat menghadapi apa yang ada di depan pengguna [8].

2.3 USE Questionnaire

USE *Questionnaire* adalah rangkaian kuesioner yang terdiri dari 30 pernyataan dan dibagi dalam 4 parameter, di mana setiap pernyataan mewakili penilaian pengguna saat menggunakan suatu sistem. Kuesioner ini diusulkan oleh Lund dan dapat diaplikasikan untuk mengukur kegunaan karena mencakup 3 (tiga) ukuran menurut ISO 9241, yaitu efisiensi, efektivitas, dan kepuasan. Dalam mengukur kepuasan pengguna sistem, kuesioner ini memiliki 4 (empat) variabel yaitu kegunaan (*Usefulness*), kemudahan penggunaan (*Ease of Use*), kemudahan belajar (*Ease of Learning*) dan kepuasan pengguna (*Satisfaction*) [1].

3. METODE PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian



Gambar 1 : Alur penelitian

Penelitian ini diawali dengan studi literatur guna membahas mengenai landasan teori yang akan dijadikan pedoman dalam penelitian ini. Berikutnya ada tahap analisis kebutuhan, membahas mengenai variabel penelitian dan instrumen penelitian. Variabel dalam penelitian antara lain *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*, sedangkan instrumen penelitian adalah kuesioner yang berisi pernyataan-pernyataan.

Tahap berikutnya yaitu pengukuran *usability*, tahap ini dilakukan menghitung persentase jawaban dari responden untuk mendapatkan hasil persentase dari setiap variabel dan menentukan kategori kelayakan dari setiap variabel.

3.2 Jenis Data dan Sumber Data

Pada penelitian ini memfokuskan pada data kuantitatif. Jenis data primer yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung nilai pencapaian menggunakan kuesioner dengan skala likert [9], dimana jenis data skala likert disebut jenis data ordinal yaitu angka berfungsi menunjukkan sebuah peringkat. Contohnya pemberian nilai seperti 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju dan 5 sangat setuju [4].

Dalam penelitian ini, digunakan sebanyak 30 responden sebagai sumber data primer yang diambil dari 72 user/pengguna aplikasi Tierra. Jumlah responden ini cukup valid untuk dianalisis secara statistik [9]. Semua responden diminta untuk mengisi kuesioner melalui Google Form yang berisi pernyataan-pernyataan dari metode USE *Questionnaire*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan kuesioner dari metode USE

Questionnaire yang merupakan salah satu alat yang dapat digunakan dalam menyusun pernyataan-pernyataan dalam bentuk kuesioner. *USE Questionnaire* memiliki 4 parameter yaitu *Usefulness* (kegunaan), *Ease of use* (Kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan belajar), dan *Satisfaction* (Kepuasan) [5]. 30 pernyataan itu terbagi di dalam 4 parameter untuk mengukur tingkat *usability* yang disajikan pada tabel 1 sebagai berikut

Tabel 1 : Daftar Pernyataan [10]

Kategori	No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
			1	2	3	4	5
<i>Usefulness</i>	1	Tierra membuat kegiatan saya lebih efisien					
	2	Tierra membantu saya menjadi lebih produktif					
	3	Tierra bermanfaat					
	4	Tierra memberi saya lebih banyak kontrol atas aktivitas di kehidupan saya					
	5	Tierra membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah selesai					
	6	Tierra menghemat waktu saya ketika saya menggunakannya					
	7	Tierra memenuhi kebutuhan saya					
	8	Tierra melakukan hal sesuai dengan harapan saya					
<i>Ease Of Use</i>	9	Tierra mudah digunakan					
	10	Tierra simpel/ sederhانا untuk digunakan					
	11	Tierra mudah difahami					
	12	Langkah-langkah penggunaan Tierra sangat sederhana					
	13	Tierra dapat melakukan penyesuaian fleksibel					
	14	Tierra dapat digunakan tanpa upaya (effort) yang terlalu besar					
	15	Saya dapat menggunakan Tierra tanpa intruksi tertulis					
	16	Saya tidak melihat adanya ke-tidak-konsistenan pada saat saya menggunakan Tierra					
	17	Baik pengguna yang jarang maupun pengguna yang sering akan menyukai Tierra					
	18	Saya dapat dengan cepat memperbaiki kesalahan yang saya lakukan saat menggunakan Tierra					
	19	Saya selalu berhasil menggunakan Tierra setiap saat					
<i>Ease Of Learning</i>	20	Saya belajar menggunakan Tierra dengan cepat					
	21	Saya dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan Tierra					
	22	Saya merasa mudah saat menggunakan Tierra					
	23	Saya dengan cepat menjadi terampil terhadap Tierra					
<i>Satisfaction</i>	24	Saya puas dengan Tierra					
	25	Saya akan merekomendasikan Tierra kepada teman saya					
	26	Tierra menyenangkan saat digunakan					
	27	Tierra bekerja sesuai dengan yang saya inginkan					
	28	Saya terkesan dengan Tierra					
	29	Saya merasa perlu memiliki/menggunakan Tierra					
	30	Saya senang saat menggunakan Tierra					

3.4 Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut

- a) Pengukuran *usability* yang dilakukan dengan menghitung persentase jawaban dari responden menggunakan rumus untuk menentukan persentase kelayakan sebagai berikut [4]

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\% \quad (1)$$

- b) Perhitungan kuesioner menggunakan skala likert menggunakan rumus sebagai berikut [11]

$$T = \frac{\text{Total gabungan dari akumulasi seluruh variabel}}{\text{Nilai max}} \times 100\% \quad (2)$$

3.5 Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa metode untuk menarik kesimpulan, antara lain:

- a) Memberikan skor pada seluruh pernyataan metode USE *Questionnaire* dengan menggunakan skala likert, sebagai berikut

Tabel 2 : Keterangan skor skala likert [4]

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat setuju

- b) Pengukuran *usability* yang dilakukan untuk mendapatkan nilai persentase kelayakan, kemudian nilai yang didapatkan dikonversi sesuai dengan tabel kategori kelayakan sebagai berikut

Tabel 3 : Kategori kelayakan [4]

Nilai (%)	Kategori
< 21	Sangat tidak layak
21 - 40	Tidak layak
41 - 60	Cukup
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat layak

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Karakteristik Responden

Berdasarkan data pada Tabel 5 diketahui bahwa dalam penelitian ini dilibatkan sejumlah 30 responden yang terdiri dari responden dengan jenis kelamin laki-laki sejumlah 23 orang (76,6%) dan responden dengan jenis kelamin perempuan sejumlah 7 orang (23,3%). Seluruh responden merupakan pengguna aplikasi Tierra yang telah melakukan registrasi akun atau telah memiliki akun.

Tabel 4 : Data jenis kelamin responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki - laki	23	76,6%
Perempuan	7	23,3%
Jumlah	30	100%

4.2 Hasil Penelitian

Hasil dari jawaban responden yang diperoleh melalui kuesioner yang telah dibagikan, diuraikan setiap variabel dalam tabel-tabel dibawah ini.

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh hasil nilai masing-masing setiap skor dari skala likert di variabel *Usefulness*

Tabel 5 : Variabel *Usefulness*

No	SS	S	N	TS	STS	Skor
U1	12	16	2	0	0	130
U2	7	17	5	1	0	120
U3	19	8	3	0	0	136
U4	6	16	5	3	0	115
U5	8	15	6	1	0	120
U6	12	14	3	1	0	127
U7	8	13	8	1	0	118
U8	10	13	6	1	0	122
Jumlah	82	112	38	8	0	988

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh hasil nilai masing-masing setiap skor dari skala likert di variabel *Ease of Use*

Tabel 6 : Variabel *Ease of Use*

No	SS	S	N	TS	STS	Skor
EU1	14	14	2	0	0	132
EU2	15	13	2	0	0	133
EU3	15	14	1	0	0	134
EU4	15	14	0	1	0	133
EU5	13	13	3	1	0	128
EU6	15	13	2	0	0	133
EU7	14	14	2	0	0	132
EU8	10	16	2	2	0	124
EU9	10	14	5	1	0	123
EU10	12	14	3	1	0	127
EU11	11	15	2	2	0	125
Jumlah	144	154	24	8	0	1.424

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh hasil nilai masing-masing setiap skor dari skala likert di variabel *Ease of Learning*

Tabel 7 : Variabel *Ease of Learning*

No	SS	S	N	TS	STS	Skor
EL1	14	14	1	1	0	131
EL2	13	16	0	1	0	131
EL3	13	15	1	1	0	130
EL4	16	10	3	1	0	131
Jumlah	56	55	5	4	0	523

Berdasarkan Tabel 8, diperoleh hasil nilai masing-masing setiap skor dari skala likert di variabel *Satisfaction*

Tabel 8 : Variabel *Satisfaction*

No	SS	S	N	TS	STS	Skor
S1	11	16	3	0	0	128
S2	11	15	4	0	0	127
S3	8	16	6	0	0	122
S4	12	14	4	0	0	128
S5	11	15	4	0	0	127
S6	7	16	4	3	0	117
S7	9	15	5	1	0	122
Jumlah	69	107	30	4	0	871

Untuk perhitungan nilai skor pada tabel 5, 6, 7, dan 8 contohnya dapat dilihat di bawah ini
 Contohnya pada pernyataan U1 :

$$\text{Skor} : (12 \times 5) + (16 \times 4) + (2 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 130$$

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari seluruh pernyataan, didapatkan skor akumulasi setiap pernyataan yang dibandingkan dengan skor maksimal untuk mendapatkan persentase skor dari setiap pernyataan sebagai berikut

Tabel 9 : Nilai persentase skor setiap pernyataan

Kategori	No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
			1	2	3	4	5
<i>Usefulness</i>	1	Tierra membuat kegiatan saya lebih efisien					
	2	Tierra membantu saya menjadi lebih produktif					
	3	Tierra bermanfaat					
	4	Tierra memberi saya lebih banyak kontrol atas aktivitas di kehidupan saya					
	5	Tierra membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah selesai					
	6	Tierra menghemat waktu saya ketika saya menggunakannya					
	7	Tierra memenuhi kebutuhan saya					
	8	Tierra melakukan hal sesuai dengan harapan saya					

Kategori	No	Pertanyaan	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Presentase Skor
Ease Of Use	9	Tierra mudah digunakan	132	150	88.00
	10	Tierra simpel/ sederhana untuk digunakan	133	150	88.67
	11	Tierra mudah difahami	134	150	89.33
	12	Langkah-langkah penggunaan Tierra sangat sederhana	133	150	88.67
	13	Tierra dapat melakukan penyesuaian fleksibel	128	150	85.33
	14	Tierra dapat digunakan tanpa upaya (effort) yang terlalu besar	133	150	88.67
	15	Saya dapat menggunakan Tierra tanpa intruksi tertulis	132	150	88.00
	16	Saya tidak melihat adanya ke-tidak-konsistenan pada saat saya menggunakan Tierra	124	150	82.67
	17	Baik pengguna yang jarang maupun pengguna yang sering akan menyukai Tierra	123	150	82.00
	18	Saya dapat dengan cepat memperbaiki kesalahan yang saya lakukan saat menggunakan Tierra	127	150	84.67
19	Saya selalu berhasil menggunakan Tierra setiap saat	125	150	83.33	
Ease Of Learning	20	Saya belajar menggunakan Tierra dengan cepat	131	150	87.33
	21	Saya dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan Tierra	131	150	87.33
	22	Saya merasa mudah saat menggunakan Tierra	130	150	86.67
	23	Saya dengan cepat menjadi terampil terhadap Tierra	131	150	87.33
Satisfaction	24	Saya puas dengan Tierra	128	150	85.33
	25	Saya akan merekomendasikan Tierra kepada teman saya	127	150	84.67
	26	Tierra menyenangkan saat digunakan	122	150	81.33
	27	Tierra bekerja sesuai dengan yang saya inginkan	128	150	85.33
	28	Saya terkesan dengan Tierra	127	150	84.67
	29	Saya merasa perlu memiliki/menggunakan Tierra	117	150	78.00
30	Saya senang saat menggunakan Tierra	122	150	81.33	

Untuk perhitungan dalam tabel 9 dapat dilihat pada contoh perhitungan untuk pernyataan nomor 1 berikut :

- Skor akumulasi didapatkan dari nilai skor pada tabel 5, 6, 7, dan 8

- Skor maksimal :

$$SM = \text{jumlah responden} \times \text{skor tertinggi} = 30 \times 5 = 150$$

- Persentase skor :

$$PS = \frac{SA}{SM} \times 100, PS = \frac{130}{150} \times 100 = 86,67$$

Adapun persentase skor dari setiap variabel yaitu *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning*, dan *Satisfaction* ditunjukkan pada Tabel 10.

Tabel 10 : Nilai total persentase skor setiap variabel

Variabel	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Presentase Skor	Kategori
<i>Usefulness</i>	988	1200	82.33	Sangat layak
<i>Ease of Use</i>	1424	1650	86.30	Sangat layak
<i>Ease of Learning</i>	523	600	87.17	Sangat layak
<i>Satisfaction</i>	743	1050	70.76	Layak

Untuk perhitungan dalam Tabel 10 dapat dilihat pada contoh perhitungan untuk variabel *Usefulness* berikut :

- Skor akumulasi didapatkan dari menjumlahkan semua skor akumulasi bagian variabel *Usefulness*
- Skor maksimal didapatkan dari menjumlahkan semua skor maksimal bagian variabel *Usefulness*
- Presentase skor :

$$PS = \frac{SA}{SM} \times 100, PS = \frac{988}{1200} \times 100 = 82,23\%$$

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang didapatkan, maka data diolah dengan menjumlahkan responden yang menjawab pada setiap variabel dengan skor yang sama. Kemudian diolah menggunakan rumus $T \times P_n$ [11] (Total akumulasi dari seluruh variabel x angka skor likert), maka didapatkan hasil pada Tabel 11.

Tabel 11 : Nilai akumulasi dari seluruh variabel

Skor	Usefulness	Ease of Use	Ease of Learning	Satisfaction	Akumulasi dari seluruh variabel	Akumulasi dari seluruh variabel X total skor
5	82	144	56	69	351	1755
4	112	154	55	107	428	1712
3	38	24	5	30	97	291
2	8	8	4	4	24	48
1	0	0	0	0	0	0
	Total					3806

Untuk mendapatkan nilai max, nilai tertinggi skor likert yaitu 5, jumlah responden yaitu 30, dan jumlah pernyataan yaitu 30, diolah dengan rumus sebagai berikut

$$\text{Max} = (\text{nilai tertinggi skor likert}) \times (\text{jumlah responden}) \times (\text{jumlah pernyataan})$$

$$\text{Max} = 5 \times 30 \times 30$$

$$\text{Max} = 4500$$

Selanjutnya untuk mendapatkan nilai persentase total dari hasil perhitungan kuesioner menggunakan skala likert, diolah dengan rumus sebagai berikut

$$T = \frac{\text{Total gabungan dari akumulasi seluruh variabel}}{\text{Nilai max}} \times 100\%$$

$$T = \frac{3806}{4500} \times 100\% = 84,57\%$$

Dari hasil perhitungan seluruh variabel menggunakan skala likert diatas, didapatkan persentase total sebesar 84,57%.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian analisis *usability* terhadap *user experience* pada aplikasi *tierra* menggunakan metode USE *Questionnaire* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut

- a) Berdasarkan pengukuran *usability*, didapatkan hasil setiap variabel dari USE *Questionnaire* sebagai berikut
 1. Variabel *usefulness* dengan persentase skor sebesar 82,23% dikategorikan sangat layak.
 2. Variabel *ease of use* dengan persentase skor sebesar 86,30% dikategorikan sangat layak.
 3. Variabel *ease of learning* dengan persentase skor sebesar 87,17% dikategorikan sangat layak.
 4. Variabel *satisfaction* dengan persentase skor sebesar 70,76% dikategorikan layak.
- b) Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner secara keseluruhan menggunakan skala likert, didapatkan hasil persentase skor sebesar 84,57% dan dinyatakan bahwa Tierra sangat layak dalam memenuhi kriteria pada metode USE *Questionnaire*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. S. M. Putra and R. Tanamal, "Analisis Usability Menggunakan Metode USE Questionnaire Pada Website Ciputra Enterprise System," *Teknika*, vol. 9, no. 1, pp. 58–65, 2020, doi: 10.34148/teknika.v9i1.267.
- [2] S. A. Purnamasari, N. Heryana, and K. Prihandani, "Perbandingan Penggunaan System Usability Scale dan Usefull, Satisfaction and Ease of Use Questionnaire pada Usability Testing," *J. Ilm. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 59–69, 2021, doi: 10.35316/jimi.v6i1.1236.
- [3] A. Kasih and V. I. Delianti, "Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, p. 124, 2020, doi: 10.24036/voteteknika.v8i1.107966.
- [4] 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.
- [5] N. Asnawi, "Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)," *Res. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 1, no. 1, p. 17, 2018, doi: 10.25273/research.v1i1.2451.
- [6] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)," *Juisi*,

- vol. 02, no. 01, pp. 49–55, 2016, [Online]. Available: <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>.
- [7] D. Harmilasari and C. Munggaran, “Evaluasi Kepuasan Pengguna Portal Berita Menggunakan Usability Metric,” *J. Ilm. Komputasi*, vol. 19, no. 3, pp. 293–300, 2020, doi: 10.32409/jikstik.19.3.23.
- [8] M. Surahman, N. Widiyasono, and R. Gunawan, “Seri Sains dan Teknologi ANALISIS USABILITY DAN USER EXPERIENCE APLIKASI KONSULTASI KESEHATAN ONLINE MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE DAN USER P-ISSN 2477-3891 E-ISSN 2615-4765,” *J. Siliwangi*, vol. 7, no. 1, pp. 1–8, 2021.
- [9] Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan. Bandung,” *Metod. Penelit. Pendidik. (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, p. 308, 2015.
- [10] A. M. Lund, “Measuring usability with the USE questionnaire,” *Usability interface*, vol. 8, no. 2, pp. 3–6, 2001.
- [11] S. Rohman, “Analisis Usability Dalam User Experience Menggunakan Use Questionnaire Pada Sistem Informasi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Wonosobo,” *J. Ekon. dan Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 13–18, 2021, [Online]. Available: <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/157>.