

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI, TESTING, DAN HASIL**

#### **5.1 IMPLEMENTASI *PROTOTYPE***

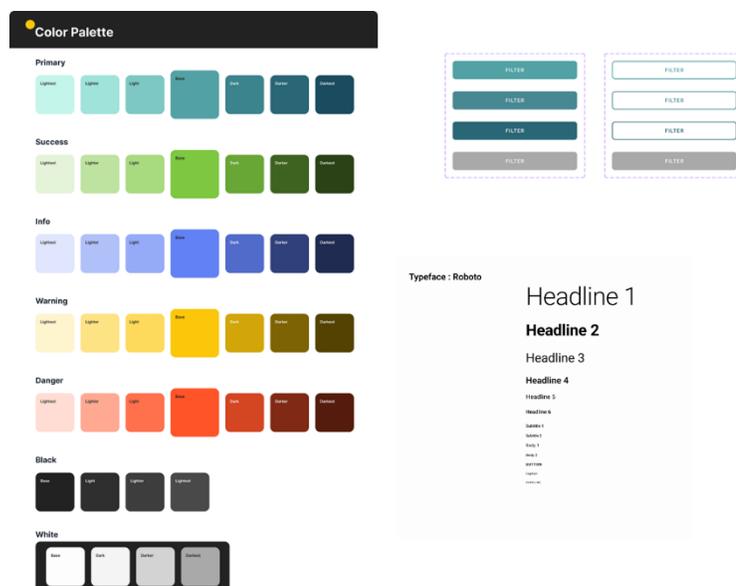
Setelah membuat task flow dan information architecture sebagai acuan untuk alur aplikasi dan website yang akan dirancang, selanjutnya peneliti dan tim mulai merancang wireframe untuk mulai mendesign interface pada aplikasi mobile dan website admin tersebut.

Disini peneliti dan tim menggunakan wireframe *Medium fidelity* untuk tahap awal menyusun interface sebelum memasukan visual hierarchy, design sistem, copy writer, dll. Setelah menyelesaikan *medium fidelity* selanjutnya peneliti dan tim akan mulai mengimplementasikan visual hierarchy, design system, copy writer, dll kedalam wireframe *High-Fidelity* yang akan di jadikan *Prototype* desing.

##### **5.1.1 Design System**

Design sistem merupakan gabungan dari berbagai komponen-komponen design seperti, style guide, component library, pattern library, dll.

Berikut ini merupakan design system yang telah peneliti dan tim buat

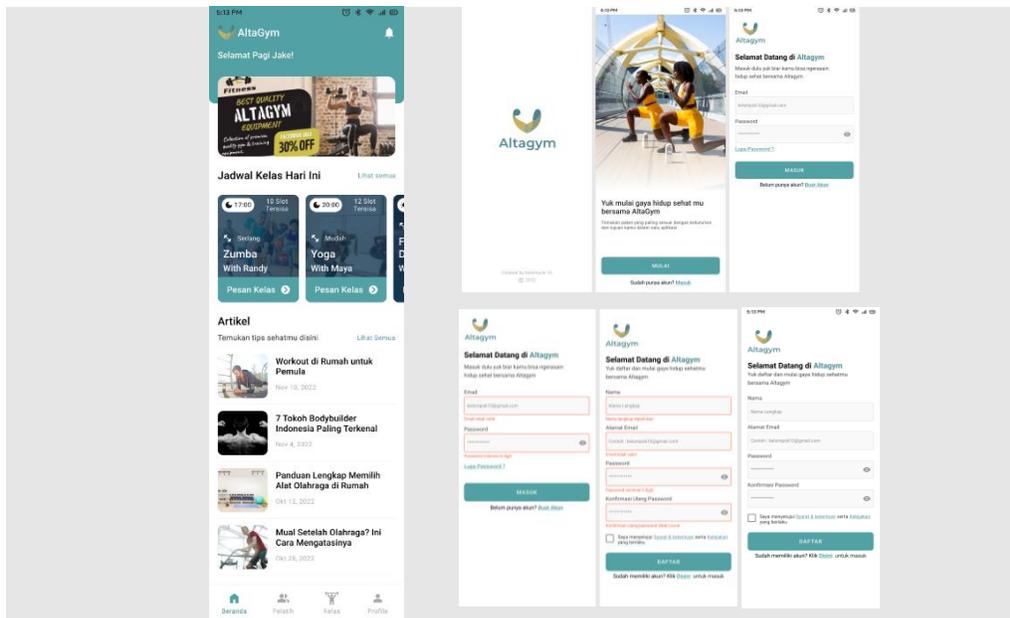


**Gambar 5 1** design system

Gambar diatas merupakan beberapa contoh design system yang telah peneliti dan tim buat yang terdiri atas color pallet yang berfungsi sebagai warna-warna primary dan secondary yang akan diimplementasikan pada design nanti, component button yang berfungsi sebagai componen button pada design agar button pada setiap design akan memiliki ukuran dan bentuk yang sama., dan juga terdapat typography yang mengatur ukuran, jenis font, dan type font yang akan digunakan dalam design. Untuk melihat keseluruhan design sistem dari project ini dapat mengakses link berikut : [https://github.com/deku31/LInk\\_Capstone\\_Project.git](https://github.com/deku31/LInk_Capstone_Project.git)

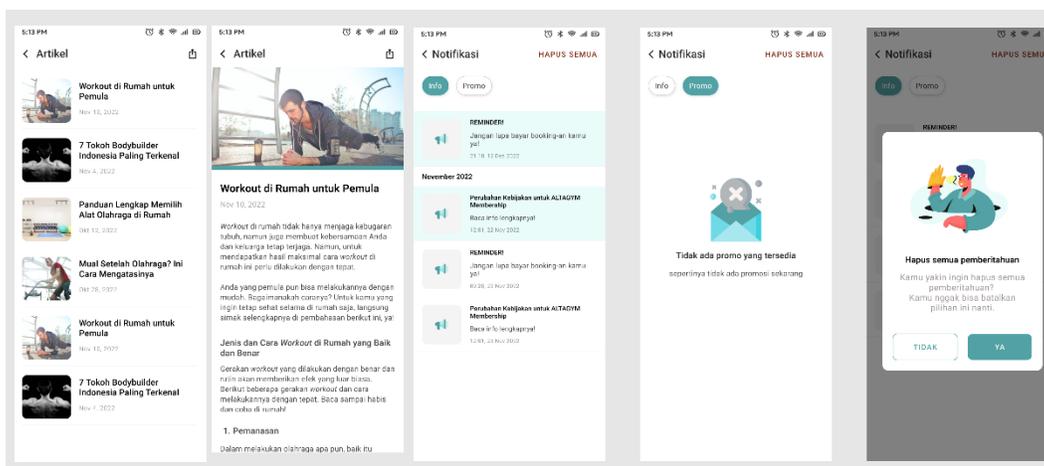
### 5.1.2 Wireframe High-Fidelity(Hi-Fi)

Wireframe Hi-Fi sendiri merupakan tingkatan wireframe setelah Mi-Fi didalam Hi-Fi telah dimasukan copywriter, design sistem, dan visual hierarchy. Berikut ini bentuk dari design Wireframe Hi-Fi peneliti dan tim : [https://github.com/deku31/LInk\\_Capstone\\_Project.git](https://github.com/deku31/LInk_Capstone_Project.git)



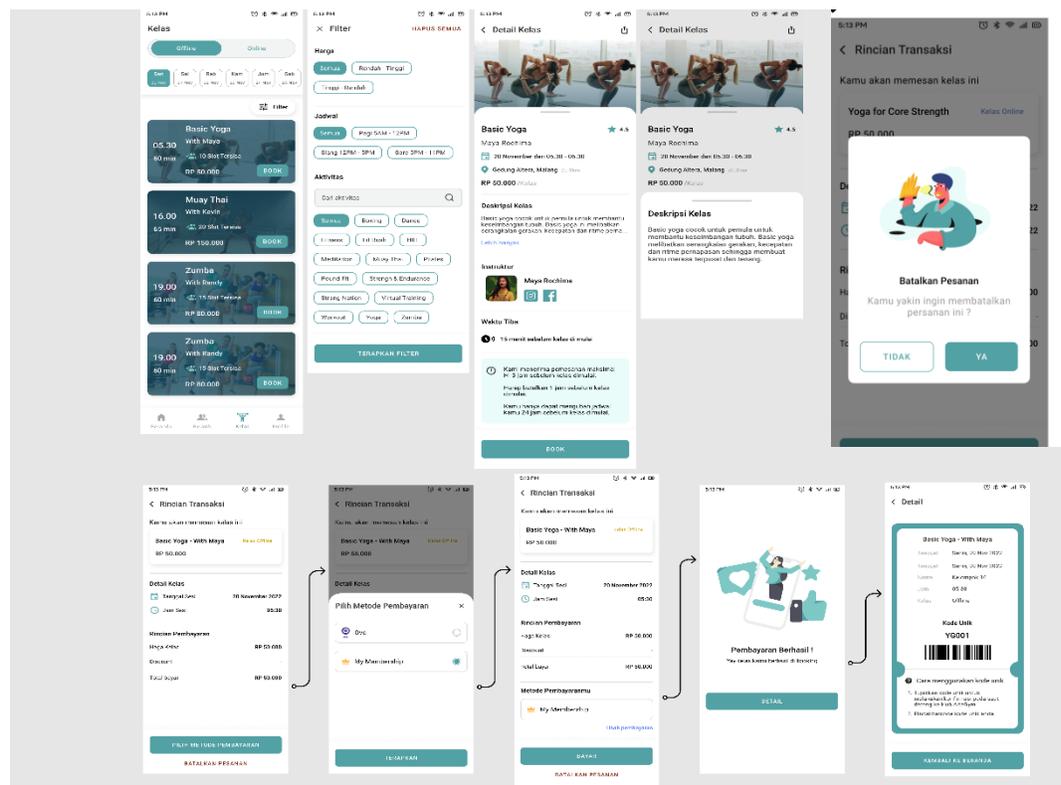
Gambar 5 2 wireframe Hi-fi Mobile bag1

Gambar diatas merupakan gambar Hi-Fi dari mobile **AltaGym** yang terdiri atas splash screen, onboarding, login&register, dan homepage(halaman utama).



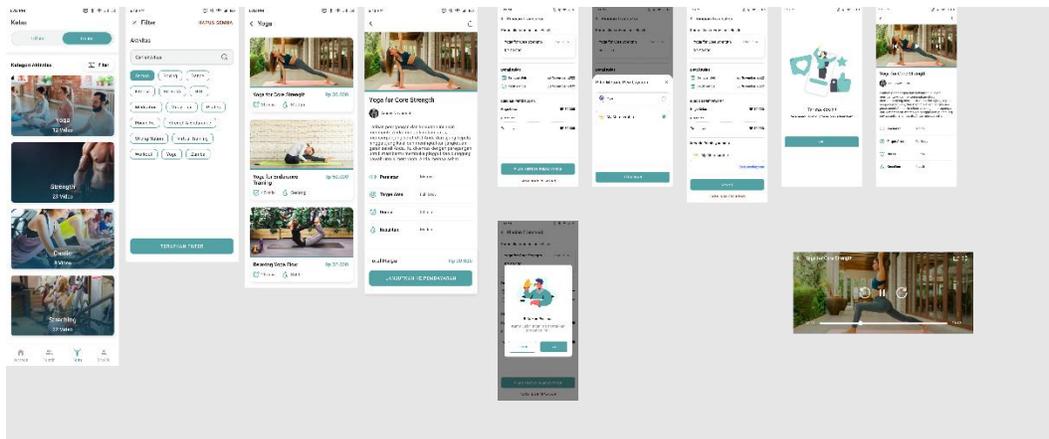
Gambar 5 3 Wireframe Hi-Fi mobile bag 2

Gambar diatas merupakan gambar Hi-Fi dari mobile **AltaGym** yang terdiri dari wireframe artikel, detail, dan notifikasi



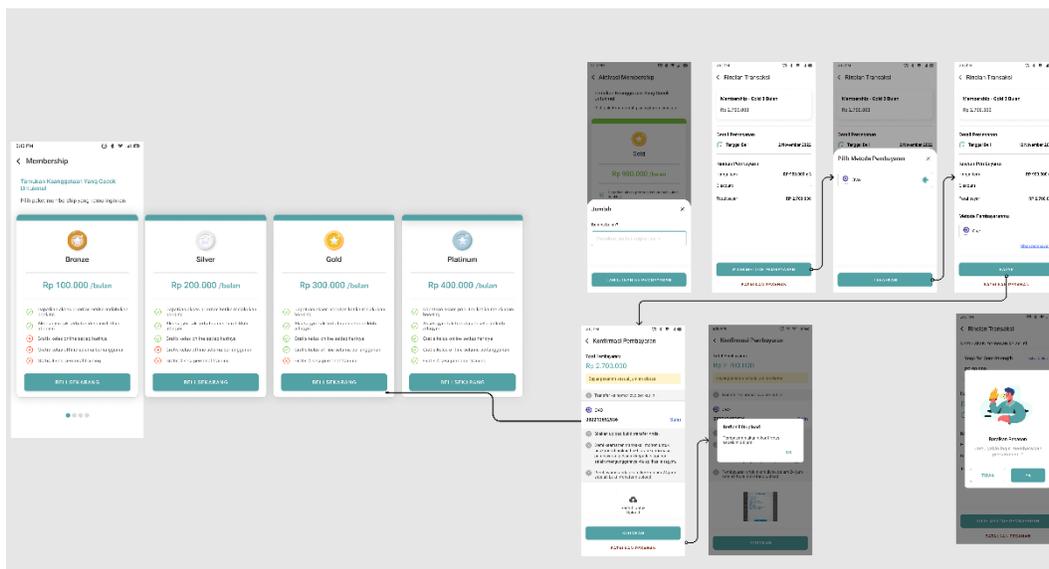
**Gambar 5 4** Wireframe Hi-Fi Mobile Class Offline

Gambar diatas merupakan gambar Hi-Fi dari mobile **AltaGym** yang terdiri dari daftar kelas offline, tag kelas, detail kelas offline, booking class offline, dan kode unik kelas offline.



**Gambar 5 5** Hi-fi Online class

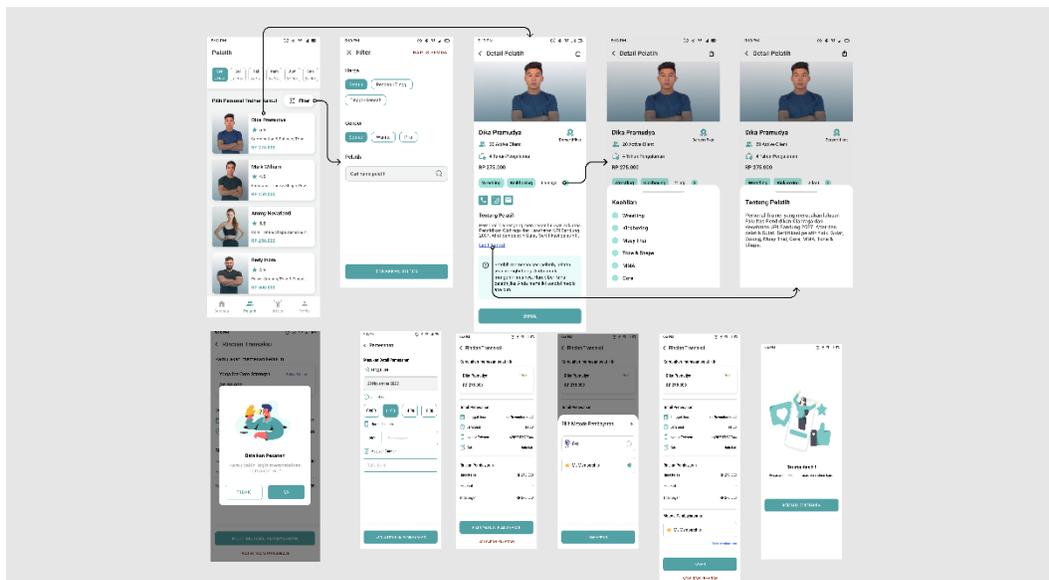
Gambar diatas merupakan gambar Hi-Fi dari mobile **AltaGym** yang terdiri dari kategori kelas online, tag kelas, daftar kelas online, deskripsi kelas online, booking class online, dan video content



**Gambar 5 6** Hifi memberships mobile

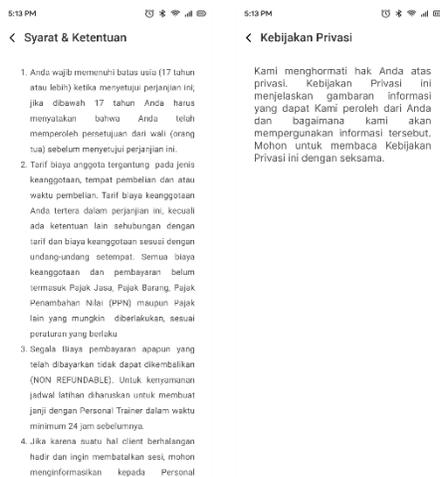
Gambar diatas merupakan gambar Hi-Fi dari mobile **AltaGym** yang terdiri dari jenis memberships, dan aktivasi memberships.





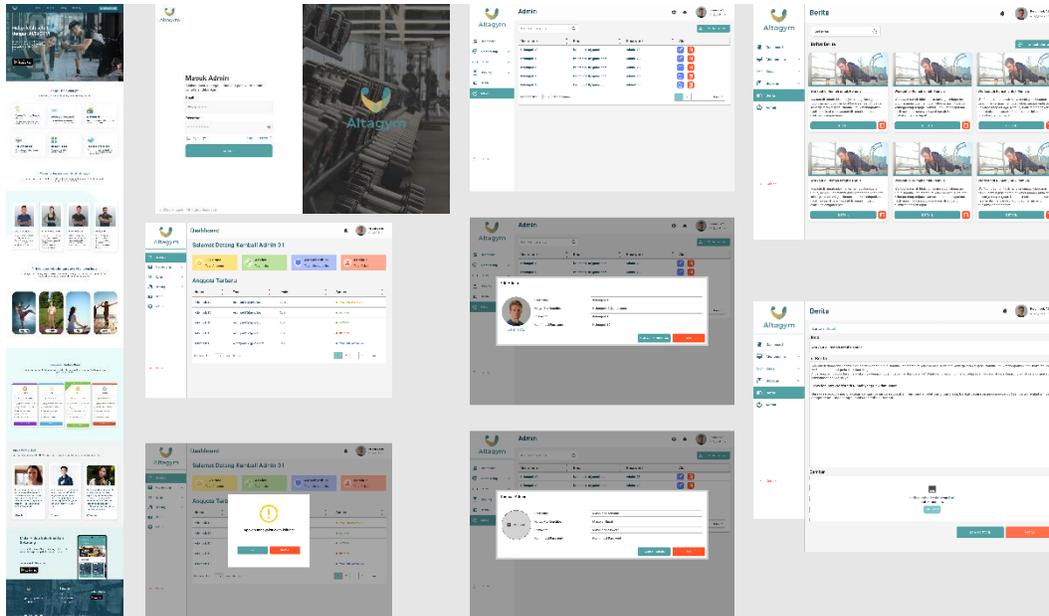
**Gambar 5 8** Wireframe Hi-fi mobile pelatih

Gambar diatas merupakan gambar Hi-Fi dari mobile **AltaGym** yang terdiri dari daftar pelatih, detail pelatih, dan booking pelatih.



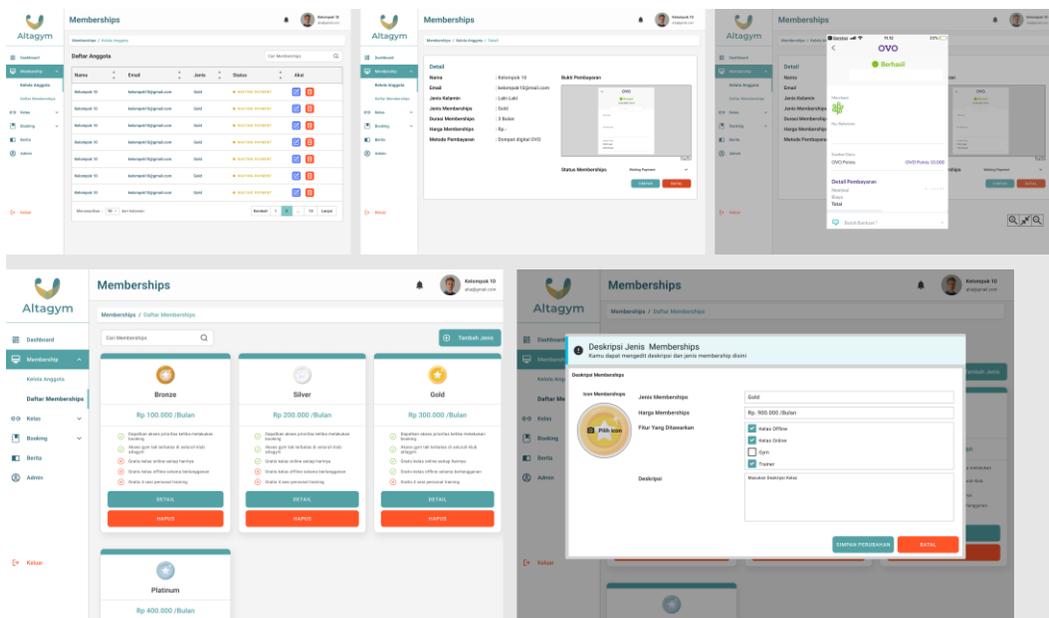
**Gambar 5 9** Hi-fi Syarat dan ketentuan

Gambar diatas merupakan gambar Hi-Fi dari mobile **AltaGym** yang terdiri dari page syarat dan ketentuan.



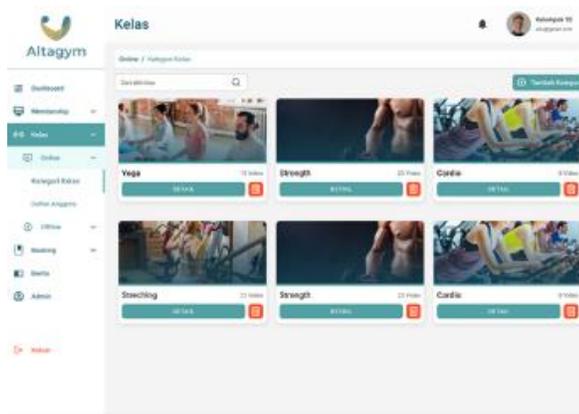
**Gambar 5 10** Hi-fi Webste admin bag 1

Gambar diatas merupakan gambar Hi-Fi dari Website **AltaGym** yang terdiri dari landing page, login page, dashboard, admin, dan newspaper.



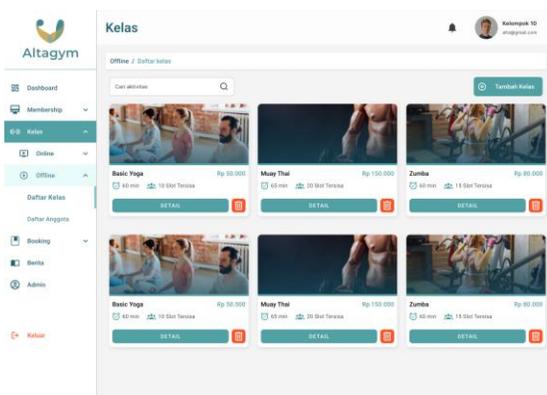
**Gambar 5 11** manage memberships

Gambar diatas merupakan gambar Hi-Fi dari Website **AltaGym** yang terdiri dari daftar member, jenis memberships, edit memberships dan tambah memberships.



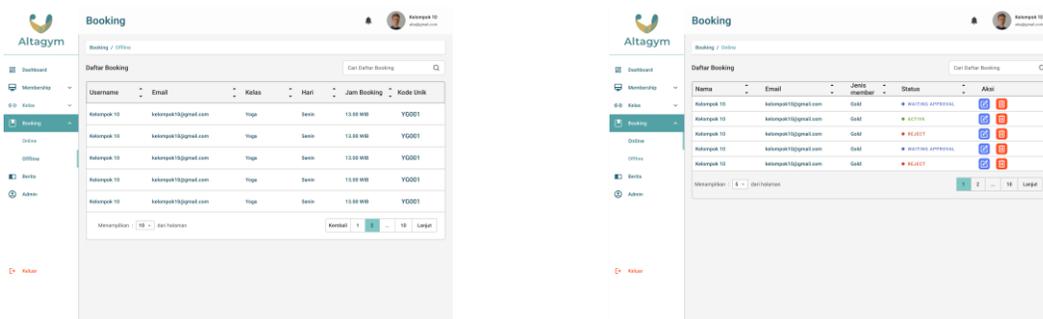
**Gambar 5 12** kategori class online

Gambar diatas merupakan gambar Hi-Fi dari Website **AltaGym** yang terdiri dari kategori kelas online



**Gambar 5 13** kelas offline

Gambar diatas merupakan hi-fi dari daftar kelas offline pada website admin **AltaGym**.



**Gambar 5 14** Booking class

Gambar diatas merupakan gambar Hi-Fi dari Website **AltaGym** yang terdiri dari booking class online dan booking class offline

untuk melihat keseluruhan UI Desing untuk aplikasi mobile dan website **AltaGym** dapat mengakses link berikut :

[https://github.com/deku31/Link\\_Capstone\\_Project.git](https://github.com/deku31/Link_Capstone_Project.git)

### 5.1.3 *Prototype*

Setelah wireframe HI-Fi selesai di implementasikan langkah selanjutnya peneliti dan tim mulai membuat interaksi antar komponen dan desing agar dapat menjadi sebuah *Prototype*. Tujuan dibuatnya *Prototype* ini agar user dan tim developer lain dapat melihat gambaran dari aplikasi dan website yang akan dikembangkan. Peneliti dan tim telah membuat *Prototype* untuk desing UI Mobile dan Website admin sebagai berikut :

Applikasi Mobile :

[https://github.com/deku31/LInk\\_Capstone\\_Project.git](https://github.com/deku31/LInk_Capstone_Project.git)

Website Admin :

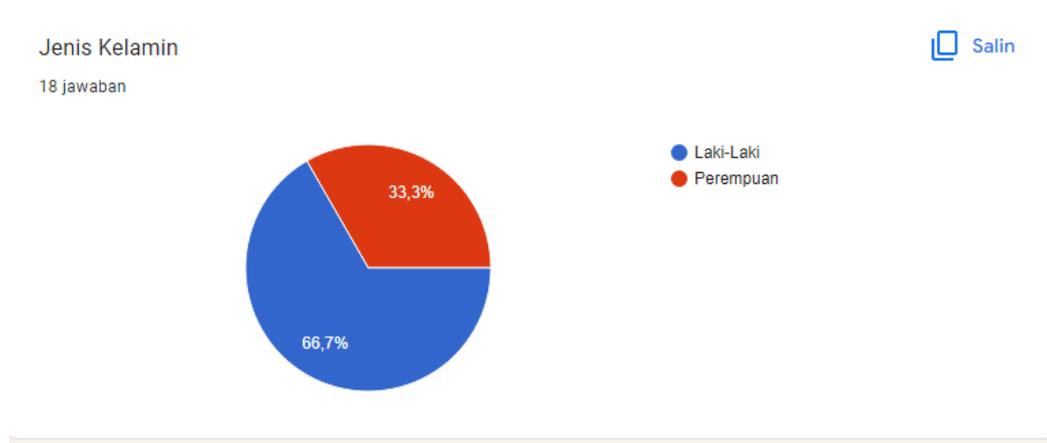
[https://github.com/deku31/LInk\\_Capstone\\_Project.git](https://github.com/deku31/LInk_Capstone_Project.git)

## 5.2 USABILITY TESTING

### 5.2.1 Analisis Data

Setiap responden dibagikan kuesioner berisi pernyataan yang harus dijawab sesuai dengan pendapat masing-masing responden dan sesuai dengan pilihan jawaban yang telah disediakan. Gambaran responden yang menjadi objek penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, Status pekerjaan, pernah atau tidak nya mengikuti gym, dan telah membuka atau belum link *Prototype* mobile dan website yang telah disediakan. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang cukup jelas tentang kondisi dari responden dan kaitannya dengan masalah dan tujuan penelitian ini.

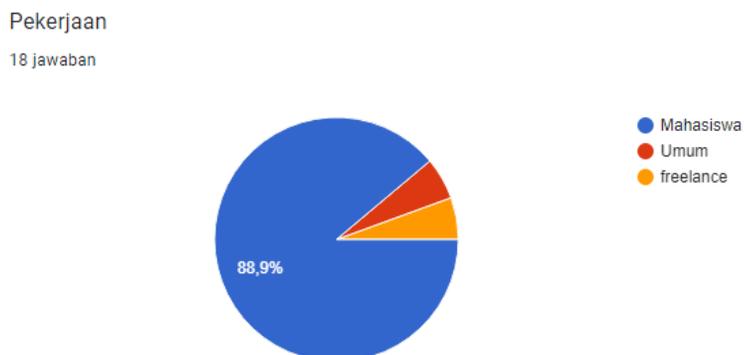
1. Berdasarkan Jenis kelamin



**Gambar 5 15** data jenis kelamin kuesioner

Dari hasil penelitian dan pengolahan data dengan jumlah kuesioner sebanyak 18 responden didapatkan 12 orang laki-laki dan 6 orang perempuan.

## 2. Berdasarkan pekerjaan



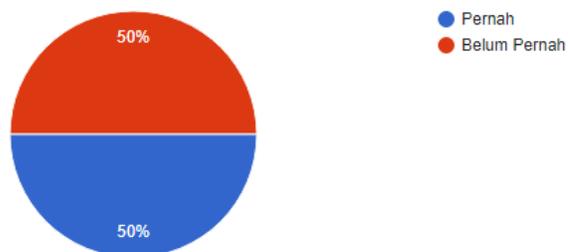
**Gambar 5 16** Data pekerjaan kuesioner

Terdapat 16 responden yang memiliki status pelajar/mahasiswa dan terdapat dua orang yang bukan mahasiswa

## 3. Memiliki pengalaman mengikuti gym

Apakah anda pernah mengikuti atau sedang mengikuti gym?

18 jawaban



**Gambar 5 17** jawaban responden mengikuti gym atau tidak

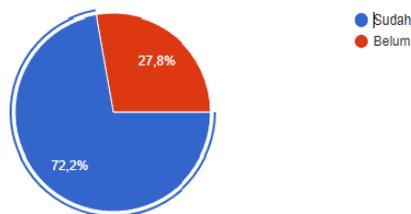
Terdapat 9 orang yang pernah mengikuti atau pernah mengikuti gym dan 9 orang lain nya belum pernah mengikuti gym.

#### 4. Membuka Link *Prototype*

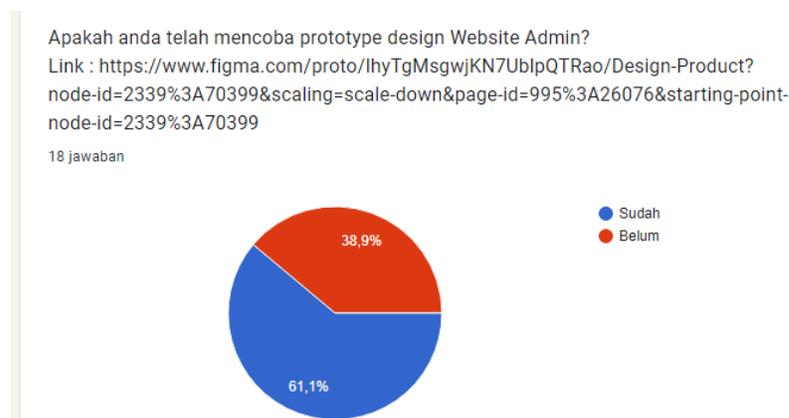
Apakah anda telah mencoba prototype design aplikasi Mobile?

Link : <https://www.figma.com/proto/lhyTgMsgwjKN7UblpQTRao/Design-Product?page-id=840%3A22575&node-id=1433%3A43023&viewport=495%2C-85%2C0.02&scaling=scale-down&starting-point-node-id=1433%3A42865&show-prototype-sidebar=1>

18 jawaban



**Gambar 5 18** *Prototype* mobile



**Gambar 5 19** jawaban *Prototype* website

Dari 18 partisipan terdapat 13 orang yang telah membuka *Prototype* mobile sedangkan pada *Prototype* website ada 11 orang partisipan yang membuka link tersebut. Untuk questionernya dapat dibuka pada link berikut ini :

[https://github.com/deku31/LInk\\_Capstone\\_Project.git](https://github.com/deku31/LInk_Capstone_Project.git)

### 5.2.2 Proses Rekapitulasi SUS Score

Dalam penelitian ini diambil sampel dari responden yang telah membuka dan mencoba link *Prototype* mobile atau website *AtaGym* pada questioner yang terdiri dari mahasiswa/I, freelance, dan masyarakat umum sebanyak 13 orang dari *Prototype* mobile dan 11 orang dari *Prototype* website. Para responden diberikan kuesioner SUS yang terdiri dari 10 item pernyataan yang bernada positif dan negatif, kemudian responden diminta untuk mengisi kuesioner dengan pilihan jawaban yang sesuai dengan pengalaman mereka menggunakan aplikasi mobile atau website admin **AltaGym**.

**Tabel 5 1** Mobile partisipan

Email	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Asal Universitas	Pekerjaan
Gatauapanamanya@gmail.com	Annisa Putri	Perempuan	Universitas Dinamika bangsa	Mahasiswa
ranoabadi2106@gmail.com	Sukarno abadi	Laki-Laki	tidak sedang kuliah	Umum
fikriziki10@gmail.com	Fikri Ziki	Laki-Laki	Universitas Dinamika Bangsa	Mahasiswa
wahyuillahi.19990@gmail.com	Wahyu Illahi	Laki-Laki	Unama	Mahasiswa
srimumulyanisuraya@gmail.com	Sri Mulyani s	Perempuan	Poltekkes Kemenkes jambi	Mahasiswa
ronaldo.d.putrae@gmail.com	Ronaldo D Putra	Laki-Laki	Universitas Dinamika Bangsa	Mahasiswa
raden1265@gmail.com	Raden putra	Laki-Laki	Universitas Dinamika Bangsa	Mahasiswa
dwisfigosetiawam@gmail.com	Dwis Figo Setiawan	Laki-Laki	Universitas Dinamika Bangsa	Mahasiswa
intifada.amabel@gmail.com	Amabel Laila Intifada	Perempuan	Universitas Negeri Surabaya	Mahasiswa
jenypricilia737@gmail.com	Jeny Pricilia	Perempuan	Universitas Dinamika Bangsa	Mahasiswa
bigfast88@gmail.com	Muhammad Haris Prasetyo. A	Laki-Laki	Universitas Negeri Malang	Mahasiswa
novithalians@gmail.com	Novita Lia Nurilam Sari	Perempuan	Sekolah Tinggi Teknologi Bandung	Mahasiswa
yudayuanda0905@gmail.com	Yuda Yuanda Pratama	Laki-Laki	ITB	freelance

**Tabel 5 2** Partisipan website admin

Email	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Asal Universitas	Pekerjaan
Gatauapanamanya@gmail.com	Annisa Putri	Perempuan	Universitas Dinamika bangsa	Mahasiswa
fikriziki10@gmail.com	Fikri Ziki	Laki-Laki	Universitas Dinamika Bangsa	Mahasiswa
wahyuillahi.19990@gmail.com	Wahyu Illahi	Laki-Laki	Unama	Mahasiswa
srimumulyanisuraya@gmail.com	Sri Mulyani s	Perempuan	Poltekkes Kemenkes jambi	Mahasiswa

ronaldo.d.putrae@gmail.com	Ronaldo D Putra	Laki-Laki	Universitas Dinamika Bangsa	Mahasiswa
raden1265@gmail.com	Raden putra	Laki-Laki	Universitas Dinamika Bangsa	Mahasiswa
intifada.amabel@gmail.com	Amabel Laila Intifada	Perempuan	Universitas Negeri Surabaya	Mahasiswa
jenypricilia737@gmail.com	Jeny Pricilia	Perempuan	Universitas Dinamika Bangsa	Mahasiswa
bigfast88@gmail.com	Muhammad Haris Prasetyo. A	Laki-Laki	Universitas Negeri Malang	Mahasiswa
novithalians@gmail.com	Novita Lia Nurilam Sari	Perempuan	Sekolah Tinggi Teknologi Bandung	Mahasiswa
yudayuanda0905@gmail.com	Yuda Yuanda Pratama	Laki-Laki	ITB	freelance

Data tersebut akan dilakukan perhitungan dengan menghitung nilai skor tiap pernyataan untuk setiap responden sehingga mendapatkan hasil dalam penelitian. Nilai skor dihitung dengan berdasarkan aturan dari perhitungan SUS, dimana untuk setiap item pernyataan dengan nomor ganjil 1,3,5,7,9 skor kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1 dan untuk item pernyataan genap 2,4,6,8,10 skor kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala.

Proses rekapitulasi hasil penilaian responden terhadap *Prototype* aplikasi mobile dan website admin **AltaGym** sebagai berikut :

**Tabel 5 3** Hasil Penilaian Pernyataan SUS pada UI Mobile yang diperoleh dari salah satu responden

No	Pertanyaan	Skala Likert					Skor SUS
		Sangat Tidak Setuju(1)	Tidak Setuju(2)	Netral(3)	Setuju(4)	Sangat Setuju(5)	
1	Saya berpikir akan menggunakan Design UI Mobile ini lagi					√	4

2	Saya merasa Design UI Mobile ini rumit untuk digunakan		√				3
3	Saya merasa Design UI Mobile ini mudah digunakan				√		3
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam untuk menggunakan Design UI Mobile ini		√				3
5	Saya merasa fitur-fitur Design UI Mobile pada <i>Prototype</i> ini berjalan dengan semestinya				√		3
6	6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak cocok) pada Design UI Mobile ini		√				3
7	7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Design UI Mobile ini dengan cepat				√		3
8	8. Saya merasa Desing UI Mobile ini membingungkan		√				3
9	9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Design UI Mobile ini				√		3
10	10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Design UI Mobile ini			√			2

Deskripsi perhitungan kuesioner dari Tabel 5.2 menggunakan aturan SUS sebagai berikut

:

- a. Pada pernyataan nomor 1 Responden sebelumnya memilih skala 4, maka skor untuk pernyataan nomor 1 adalah 4 (Pernyataan nomor 1 berada positif. Skor pada pernyataan ini didapatkan dari posisi skala dikurangi 1)
- b. Pada pernyataan nomor 2 Responden sebelumnya memilih skala 2, maka skor untuk pernyataan nomor 2 adalah 3 (Pernyataan nomor 2 berada negatif. Skor pada pernyataan ini didapatkan dari 5 dikurangi posisi skala)
- c. Pada pernyataan nomor 3 Responden sebelumnya memilih skala 4, maka skor untuk pernyataan nomor 3 adalah 3 (Pernyataan nomor 3 berada positif. Skor pada pernyataan ini didapatkan dari posisi skala dikurangi 1)
- d. Pada pernyataan nomor 4 Responden sebelumnya memilih skala 2, maka skor untuk pernyataan nomor 4 adalah 3 (Pernyataan nomor 4 berada negatif. Skor pada pernyataan ini didapatkan dari 5 dikurangi posisi skala)
- e. Pada pernyataan nomor 5 Responden sebelumnya memilih skala 4, maka skor untuk pernyataan nomor 5 adalah 3 (Pernyataan nomor 5 berada positif. Skor pada pernyataan ini didapatkan dari posisi skala dikurangi 1)
- f. Pada pernyataan nomor 6 Responden sebelumnya memilih skala 2, maka skor untuk pernyataan nomor 6 adalah 3 (Pernyataan nomor 6 berada negatif. Skor pada pernyataan ini didapatkan dari 5 dikurangi posisi skala)

- g. Pada pernyataan nomor 7 Responden sebelumnya memilih skala 4, maka skor untuk pernyataan nomor 7 adalah 3 (Pernyataan nomor 7 berada positif. Skor pada pernyataan ini didapatkan dari posisi skala dikurangi 1)
- h. Pada pernyataan nomor 8 Responden sebelumnya memilih skala 2, maka skor untuk pernyataan nomor 8 adalah 3 (Pernyataan nomor 8 berada negatif. Skor pada pernyataan ini didapatkan dari 5 dikurangi posisi skala))
- i. Pada pernyataan nomor 9 Responden sebelumnya memilih skala 4, maka skor untuk pernyataan nomor 9 adalah 3 (Pernyataan nomor 9 berada positif. Skor pada pernyataan ini didapatkan dari posisi skala dikurangi 1)
- j. Pada pernyataan nomor 10 Responden sebelumnya memilih skala 3, maka skor untuk pernyataan nomor 10 adalah 2 (Pernyataan nomor 8 berada negatif. Skor pada pernyataan ini didapatkan dari 5 dikurangi posisi skala)

Rekapitulasi jawaban asli responden terhadap kuesioner SUS dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 5 4** Skor nilai responden *Prototype* mobile

R	Pertanyaan									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	4	2	4	2	4	4	4	4	4	1
R2	1	2	2	4	3	1	2	2	3	2
R3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2
R5	3	3	3	0	3	2	3	3	2	0
R6	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2
R7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R8	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1
R9	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1
R10	2	2	3	1	3	2	3	2	3	1
R11	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3
R12	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3

R13	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2
R14	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4

**Tabel 5 5** Skor partisipan *Prototype* website

R	Pertanyaan									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	4	4	4	1	4	2	4	4	4	1
R2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
R4	3	2	3	0	3	2	3	3	3	0
R5	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R7	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1
R8	2	2	3	1	4	2	4	2	3	1
R9	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2
R10	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
R11	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1
R12	4	3	3	4	3	1	5	2	4	1

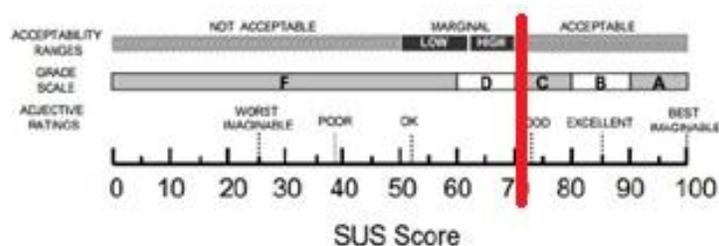
SUS dari responden yang melakukan pengisian kuesioner maka kemudian menjumlahkan total kontribusi dan dikalikan dengan 2.5. Berikut hasil jawaban seluruh responden setelah mengikuti aturan SUS dapat dilihat pada tabel 5.3 untuk responden mobile *Prototype* dan tabel 5.4 untuk respondent website *Prototype* sebagai berikut :

**Tabel 5 6** Hasil akhir skor SUS Mobile

R	Pertanyaan										Total SUS Skor	Total (SUS Skor*2,5)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
R1	4	2	4	2	4	4	4	4	4	1	33	82,5
R2	1	2	2	4	3	1	2	2	3	2	22	55
R3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	30	75
R5	3	3	3	2	3	2	3	3	2	0	24	60
R6	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28	70
R7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R8	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	26	65
R9	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	27	67,5
R10	2	2	3	1	3	2	3	2	3	1	22	55
R11	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	36	90

R12	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
R13	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	24	60
<b>Rata rata Skor</b>	<b>3</b>	<b>2,77</b>	<b>3,15</b>	<b>2,69</b>	<b>3,08</b>	<b>2,77</b>	<b>3,08</b>	<b>2,92</b>	<b>3,15</b>	<b>1,85</b>	<b>71,15385</b>	

Langkah selanjutnya adalah menjumlahkan seluruh nilai SUS yang telah didapatkan oleh setiap responden dan kemudian dirata-rata dengan jumlah seluruh responden. Berikut adalah simulasi untuk mendapatkan rata-rata SUS skor, dimana dari 13 responden mobile didapat total skor SUS sebesar 925 maka rata-rata skor SUS yang didapat adalah 71,1538 yang telah peneliti bulatkan menjadi 71,2, dapat dilihat pada cara dibawah ini :



**Gambar 5 20** Penentuan nilai SUS mobile

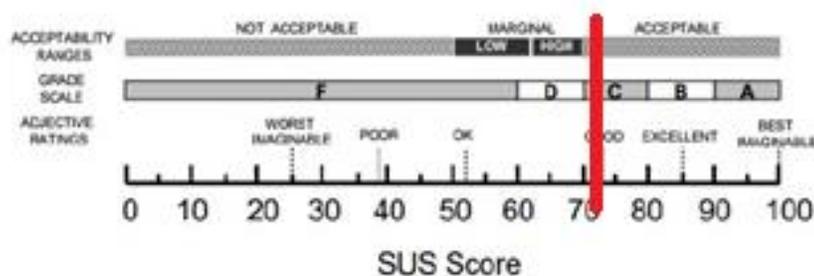
Sedangkan nilai SUS untuk *Prototype* website admin adalah sebagai berikut :

**Tabel 5 7** Hasil nilai SUS responden website admin

R	Pertanyaan										Total SUS Skor	Total (SUS Skor*2,5)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
R1	4	4	4	1	4	2	4	4	4	1	32	80
R2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
R4	3	2	3	0	3	2	3	3	3	0	22	55
R5	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	27	67,5
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R7	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	25	62,5
R8	2	2	3	1	4	2	4	2	3	1	24	60
R9	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	37	92,5
R10	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5
R11	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	19	47,5

Rata rata Skor	3,09 1	3,00 0	3,27 3	2,45 5	3,18 2	2,54 5	3,09 1	3,00 0	3,09 1	1,81 8	71,3636
----------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	---------

dari 11 responden mobile didapat total skor SUS sebesar 785 maka rata-rata skor SUS yang didapat adalah 71,3636 yang telah peneliti bulatkan menjadi 71,4, dapat dilihat pada cara dibawah ini :



**Gambar 5 21** Penentuan nilai SUS mobile

Langkah selanjutnya menentukan Tingkat penerimaan, Grade scale, dan Adjectives Rating dari hasil SUS diatas.

### 1. *Acceptability Ranges* (Tingkat Penerimaan)

*Acceptability Ranges*, menetapkan skor dibawah 50 sebagai “tidak dapat diterima”, skor antara 50-70 sebagai “dapat diterima secara marginal”, dan skor diatas 70 sebagai “dapat diterima”. Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh responden dengan rata-rata SUS untuk Mobile 71,2 dan rata rata SUS website 71,4 maka design mobile dan website admin **AltaGym** berada pada kategori acceptable yang artinya design mobile dan website admin **AltaGym** dapat diterima oleh pengguna.

### 2. *Grade Scale*

jika skor SUS dibawah 60 adalah “F” dimana F adalah kelas terburuk, skor SUS antara 70 dan 79 adalah “C” dimana C adalah kelas diatas rata-rata dan skor SUS diatas 90 adalah “A” dimana A adalah kelas terbaik. Hasil perhitungan dari seluruh responden dengan rata-rata SUS skor pada design mobile 71.2 maka design mobile memiliki grade C dan pada design website dengan nilai 71.4 maka juga memiliki grade C yang mana aplikasi mobile dan website admin tersebut masi bisa diterima oleh pengguna.

### 3. *Adjectives Rating*

hasil rata-rata SUS menggunakan kata-kata sifat dan bukan dengan angka untuk menggambarkan pengalaman pengguna seperti “good”, “poor”, atau “excellent”. Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh responden dengan rata-rata SUS skor pada design mobile 71.2 dan website 71.4, makatermasuk kedalam ketegori “GOOD” atau bisa dibilang baik.

**Tabel 5 8** *Summary*

	<i>Acceptability Ranges</i>	<i>Grade Scale</i>	<i>Adjectives Rating</i>
Mobile	71,2	C	Good
Website	71,4	C	Good

Dari ketiga data diatas maka penilaian pada applikasi mobile dan website admin **AltaGym** masing masing memiliki nilai 71,2 dan 71,4 dengan grade C dengan rating “GOOD” untuk kedua design.