

## BAB V

### REKOMENDASI

#### 5.1 HEURISTIC EVALUTION

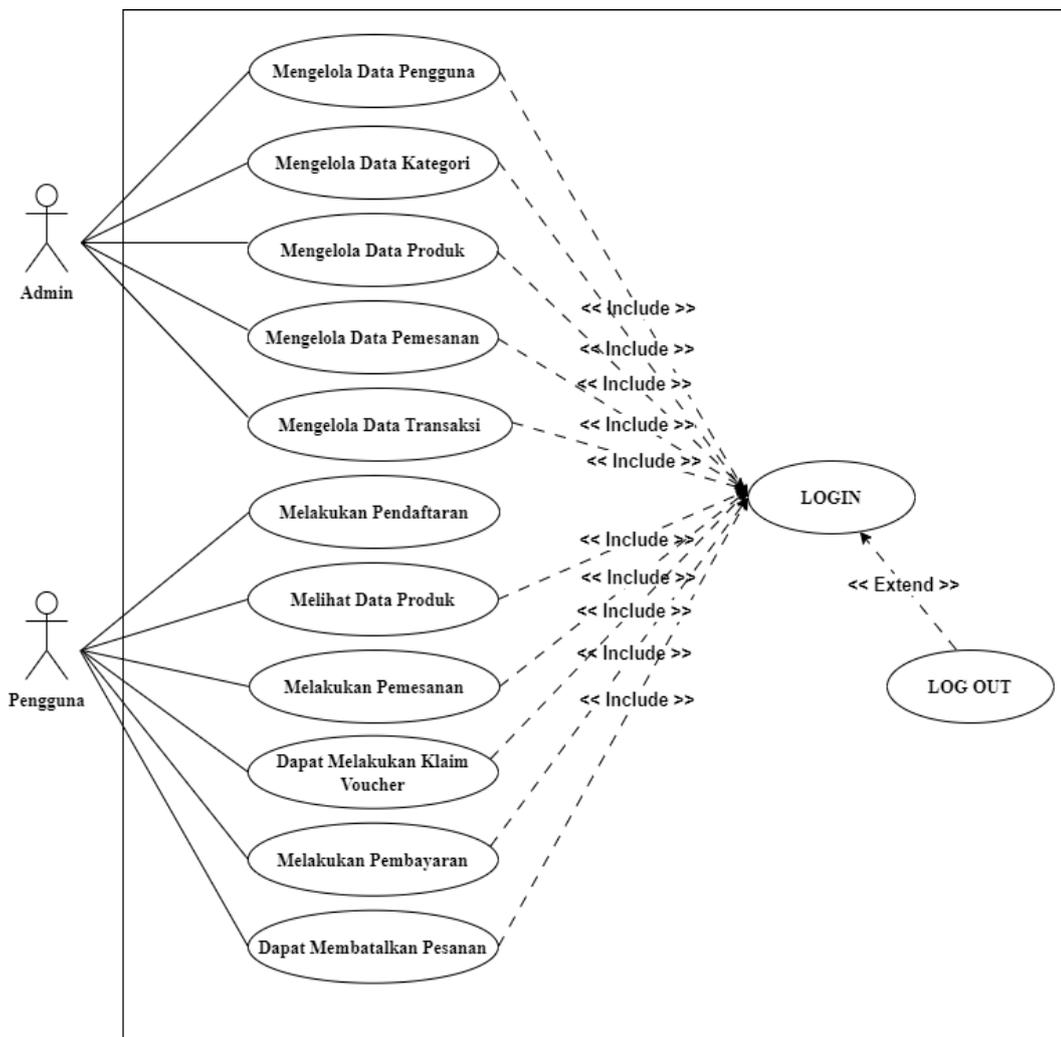
*Heuristic Usability*, atau yang sering disebut *Heuristic Evaluation*, adalah metode evaluasi sistem untuk perangkat lunak berbasis pengguna. Pendekatan ini melibatkan seorang evaluator yang memberikan umpan balik yang kemudian dikategorikan berdasarkan prinsip-prinsip heuristik. Meskipun dianggap sebagai metode informal untuk menilai kegunaan perangkat lunak atau aplikasi, metode yang dikembangkan oleh Nielsen dianggap sebagai pendekatan yang dapat dipercaya dalam evaluasi dunia New Media saat ini [30].

**Tabel 5. 1 Aspek Heuristic Evaluation [31].**

No.	Aspek Heuristic
1.	Visibilitas status sistem ( <i>visibility of system status</i> ).
2.	Kecocokan antara sistem dengan dunia nyata ( <i>match between system and the real world</i> ).
3.	Kebebasan dan kendali pengguna terhadap sistem ( <i>user control and freedom</i> ).
4.	Konsisten dan baku ( <i>consistency and standard</i> ).
5.	Pencegahan kesalahan ( <i>error prevention</i> ).
6.	Mudah dikenal dibandingkan mengingat ( <i>recognition rather than recall</i> ).
7.	Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan ( <i>flexibility and efficiency of use</i> )
8.	Estetika dan desain minimalis ( <i>esthetic and minimalist design</i> ).
9.	Membantu pengguna untuk mengenal, mendiagnosa dan menghilangkan kesalahan ( <i>help users recognize, diagnose, and recover from error</i> ).
10.	Adanya bantuan dan dokumentasi ( <i>Help And Documentation</i> ).

## 5.2 USE CASE DIAGRAM

Diagram *use case*, atau yang dikenal sebagai *use case diagram*, adalah salah satu diagram yang digunakan untuk memodelkan aspek perilaku sistem. Bagian ini akan menjelaskan interaksi antara pengguna dan sistem, yang akan diilustrasikan melalui *use case diagram* berikut :



**Gambar 5. 1 Use Case Diagram pengguna aplikasi Belanja**

### 5.3 DESKRIPSI USE CASE DIAGRAM

Dari diagram *use case* pada gambar 5.1, akan dijelaskan interaksi antara aktor, yang merupakan pengguna, dengan sistem, yaitu berikut :

#### 5.3.1 Dapat Melakukan Pendaftaran ke Aplikasi

Deskripsi *use case login* ke aplikasi akan menjelaskan langkah-langkah yang harus diikuti pengguna untuk melakukan *login* ke dalam aplikasi ini. Rincian langkah-langkah tersebut dapat ditemukan pada tabel berikut :

**Tabel 5. 2 Deskripsi Use Case Dapat Melakukan Pendaftaran Ke Aplikasi**

Nama	Dapat melakukan Pendaftaran ke aplikasi	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk dapat melakukan login ke aplikasi	
Exception	Pendaftaran Aplikasi	
Pre-Condition	Aktor telah berada di sistem	
	<b>Aktor</b>	<b>Sistem</b>
<i>Scenario Normal</i>		
1. Aktor membuka aplikasi Belanja.		
		2. Sistem menampilkan tampilan login aplikasi belanja.
3. Aktor melakukan pendaftaran di aplikasi Belanja.		
<i>Scenario Alternatif</i>		
1. Memasukkan id dan password		
		2. Mengecek valid tidaknya data masukan
		3. Menampilkan pesan login yang tidak valid
4. Memasukkan id dan password yang valid		
		5. Mengecek valid tidaknya data masukan
		6. Masuk ke aplikasi
Post condition		1. Aktor berhasil melakukan Pendaftaran ke aplikasi Belanja. 2. Aktor berhasil melakukan login ke aplikasi Belanja dengan data yang valid.

### 5.3.2 Dapat Mencari Produk Yang Ingin Dicari

Deskripsi *use case* mencari produk yang ingin dicari akan memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah yang harus diikuti oleh pengguna untuk mencari produk yang mereka inginkan. Rincian langkah-langkah ini dapat ditemukan pada tabel berikut :

**Tabel 5. 3 Deskripsi Use Case Dapat Mencari Produk Yang Ingin Dicari**

Nama	Dapat mencari produk yang ingin dicari	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk dapat mencari produk yang ingin dicari	
Exception	Search Aplikasi	
Pre-Condition	Aktor telah berada di sistem	
	<b>Aktor</b>	<b>Sistem</b>
<i>Scenario Normal</i>		
1. Aktor membuka aplikasi Belanjo.		
		2. Sistem menampilkan tampilan home pada aplikasi belanjo.
3. Aktor melakukan pencarian produk yang ingin di cari pada aplikasi Belanjo.		
<i>Scenario Alternatif</i>		
1. Memasukkan id dan password yang valid		
		2. Mengecek valid tidaknya data masukan
		3. Masuk ke aplikasi
4. Mencari produk yang mau di pesan pada aplikasi Belanjo.		
		5. Mengecek beberapa produk yang tersedia
		6. Menampilkan beberapa produk yang tersedia
Post condition		1. Aktor berhasil melakukan Pendaftaran ke aplikasi Belanjo. 2. Aktor berhasil melakukan login ke aplikasi Belanjo dengan data yang valid. 3. Aktor berhasil mencari barang yang sesuai.

### 5.3.3 Dapat Melakukan Pesanan Terhadap Produk Yang Ingin Dicari

Deskripsi *use case* melakukan pesanan terhadap produk yang ingin dicari memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah yang harus diikuti oleh pengguna untuk melakukan pesanan terhadap produk yang mereka cari. Informasi lebih lanjut dapat ditemukan pada tabel berikut :

**Tabel 5. 4 Deskripsi Use Case Dapat Melakukan Pesanan Terhadap Produk Yang Ingin Dicari**

Nama	Dapat Melakukan Pesanan Terhadap produk yang ingin dicari	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor Dapat Melakukan Pesanan Terhadap produk yang ingin dicari	
Exception	Melakukan Pesanan di Aplikasi Belanjo	
Pre-Condition	Aktor telah berada di sistem	
	<b>Aktor</b>	<b>Sistem</b>
<i>Scenario Normal</i>		
	1. Aktor membuka aplikasi Belanjo.	
		2. Sistem menampilkan tampilan home pada aplikasi belanjo.
	3. Aktor melakukan pencarian produk yang ingin di cari pada aplikasi Belanjo.	
	1. Aktor melakukan pemesanan produk yang di cari pengguna pada aplikasi Belanjo.	
		2. Sistem menampilkan pesanan produk pada aplikasi belanjo.
<i>Scenario Alternatif</i>		
	1. Memasukkan id dan password yang valid	
		2. Mengecek valid tidaknya data masukan
		3. Masuk ke aplikasi
	4. Melakukan pemesanan produk yang dicari pada aplikasi Belanjo.	
		5. Mengecek data pesanan produk
		6. Menampilkan harga dari produk
Post condition	1. Aktor berhasil melakukan Pendaftaran ke aplikasi Belanjo. 2. Aktor berhasil melakukan login ke	

	<p>aplikasi Belanja dengan data yang valid.</p> <p>3. Aktor berhasil mencari barang yang sesuai.</p> <p>4. Aktor berhasil melakukan pemesanan produk.</p>
--	---

### 5.3.4 Dapat Melakukan Klaim Voucher Terhadap Produk Yang Telah Dipesan

Deskripsi *use case* melakukan klaim *voucher* terhadap produk yang telah dipesan memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah yang harus diikuti oleh pengguna untuk melakukan klaim voucher terhadap produk yang telah dipesan. Informasi lebih lanjut dapat ditemukan pada tabel berikut :

**Tabel 5. 5 Deskripsi Use Case Dapat Melakukan Klaim Voucher Terhadap Produk Yang Telah Dipesan**

Nama	Dapat Melakukan Klaim Voucher Terhadap Produk Yang Telah Dipesan	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor Dapat Melakukan Klaim Voucher Terhadap Produk Yang Telah Dipesan	
Exception	Melakukan Klaim Voucher Pesanan di Aplikasi Belanja	
Pre-Condition	Aktor telah berada di sistem	
<b>Aktor</b>	<b>Sistem</b>	
<i>Scenario Normal</i>		
1. Aktor membuka aplikasi Belanja.		
	2. Sistem menampilkan tampilan home pada aplikasi belanja.	
3. Aktor melakukan pencarian produk yang ingin di cari pada aplikasi Belanja.		
4. Aktor melakukan pemesanan produk yang di cari pengguna pada aplikasi Belanja.		
	5. Sistem menampilkan pesanan produk pada aplikasi belanja.	
6. Aktor melakukan Klaim Voucher yang tersedia pada aplikasi Belanja.		

	7. Sistem menampilkan klaim voucher yang ada pada aplikasi Belanjo.
<i>Scenario Alternatif</i>	
1. Memasukkan id dan password yang valid	
	2. Mengecek valid tidaknya data masukan
	3. Masuk ke aplikasi
4. Melakukan pemesanan produk yang dicari pada aplikasi Belanjo.	
	5. Mengecek data pesanan produk
	6. Menampilkan harga dari produk
7. Melakukan klik tombol proses agar produk segera datang	
	8. Menampilkan beberapa voucher
Post condition	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktor berhasil melakukan Pendaftaran ke aplikasi Belanjo.</li> <li>2. Aktor berhasil melakukan login ke aplikasi Belanjo dengan data yang valid.</li> <li>3. Aktor berhasil mencari barang yang sesuai.</li> <li>4. Aktor berhasil melakukan pemesanan produk.</li> <li>5. Aktor berhasil melakukan klaim voucher</li> </ol>

### 5.3.5 Dapat Melakukan Transaksi Pembayaran melalui Cod atau Transfer

Deskripsi *use case* melakukan transaksi pembayaran melalui COD atau transfer memberikan penjelasan tentang langkah-langkah yang harus diikuti oleh pengguna untuk melakukan transaksi pembayaran melalui COD atau *transfer*.

Informasi lebih lanjut dapat ditemukan pada tabel berikut:

**Tabel 5. 6 Deskripsi Use Case Dapat Melakukan Transaksi Pembayaran Melalui Cod Atau Transfer**

Nama	Dapat Melakukan Transaksi Pembayaran Melalui Cod Atau Transfer	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor dapat melakukan transaksi pembayaran melalui cod atau transfer	
Exception	Transaksi Pembayaran di Aplikasi	
Pre-Condition	Aktor telah berada di sistem	
<b>Aktor</b>	<b>Sistem</b>	
<i>Scenario Normal</i>		
1. Aktor membuka aplikasi Belanjo.		
	2. Sistem menampilkan tampilan home pada aplikasi belanjo.	
3. Aktor melakukan pencarian produk yang ingin di cari pada aplikasi Belanjo.		
4. Aktor melakukan pemesanan produk yang di cari pengguna pada aplikasi Belanjo.		
	5. Sistem menampilkan pesanan produk pada aplikasi belanjo.	
6. Aktor melakukan Klaim Voucher yang tersedia pada aplikasi Belanjo.		
	7. Sistem menampilkan harga dari produk.	
8. Aktor memilih menu proses pembayaran		
<i>Scenario Alternatif</i>		
1. Memilih transaksi dari seluruh transaksi yang tersedia.		
	2. Memproses transaksi produk.	
Post condition	1. Aktor berhasil melakukan Pendaftaran ke aplikasi Belanjo. 2. Aktor berhasil melakukan login ke aplikasi Belanjo dengan data yang valid. 3. Aktor berhasil mencari barang yang sesuai. 4. Aktor berhasil melakukan pemesanan produk. 5. Aktor berhasil melakukan klaim voucher. 6. Aktor berhasil melakukan transaksi pembayaran.	

### 5.3.6 Dapat Membatalkan Pesanan

Deskripsi *use case* membatalkan pesanan memberikan penjelasan tentang langkah-langkah yang harus diikuti oleh pengguna untuk membatalkan pesanan.

Informasi lebih lanjut dapat ditemukan pada tabel berikut:

**Tabel 5. 7 Deskripsi Use Case Dapat membatalkan pesanan**

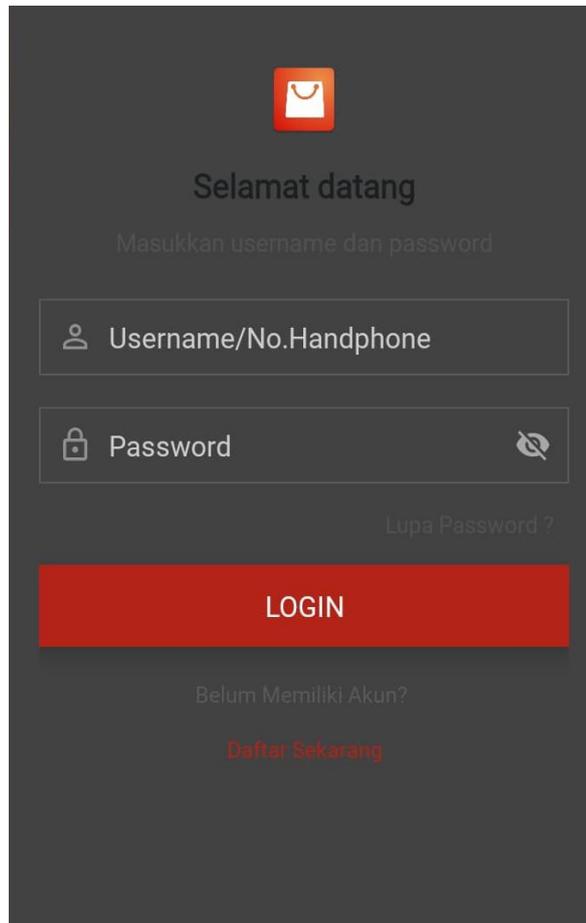
Nama	dapat membatalkan pesanan	
Aktor	Pengguna	
Deskripsi	Dilakukan oleh aktor untuk membatalkan pesanan	
Exception	Membatalkan Pesanan di Aplikasi	
Pre-Condition	Aktor telah berada di sistem	
	<b>Aktor</b>	<b>Sistem</b>
<i>Scenario Normal</i>		
1. Aktor membuka aplikasi Belanja		
		2. Sistem menampilkan tampilan home pada aplikasi belanja
3. Aktor melakukan pencarian produk yang ingin di cari pada aplikasi Belanja		
		1. Sistem menampilkan keseluruhan Produk yang tersedia
2. Aktor memilih produk yang ingin di beli		
		3. Sistem menampilkan harga dari produk
4. Aktor memilih menu proses pembayaran		
		5. Sistem menampilkan rincian pesanan yang dipesan
6. Aktor salah memilih produk yang dicari atau diinginkan		
<i>Scenario Alternatif</i>		
1. Memilih transaksi dari seluruh transaksi		

yang tersedia.	
	2. Memproses transaksi produk.
	3. Transaksi telah selesai dan kembali ke halaman Home.
4. Melihat riwayat pemesanan produk	
	5. Menampilkan riwayat pesanan produk
6. Melakukan pembatalan pemesanan produk	
	7. Melampirkan beberapa alasan terkait pembatalan pesanan
Post condition	<ul style="list-style-type: none"> <li>7. Aktor berhasil melakukan Pendaftaran ke aplikasi Belanjo.</li> <li>8. Aktor berhasil melakukan login ke aplikasi Belanjo dengan data yang valid.</li> <li>9. Aktor berhasil mencari barang yang sesuai.</li> <li>10. Aktor berhasil melakukan pemesanan produk.</li> <li>11. Aktor berhasil melakukan klaim voucher.</li> <li>12. Aktor berhasil melakukan transaksi pembayaran.</li> <li>13. Aktor berhasil melakukan pembatalan pesanan.</li> </ul>

## 5.4 REKOMENDASI PERBAIKAN

### 5.4.1 Menu Login

Tampilan menu login aplikasi Belanjo sangat tergantung pada kursor yang menyebabkan sebagian pengguna mengalami kesulitan masuk ke dalam aplikasi Belanjo untuk melakukan berbelanja. Di bawah ini adalah gambaran dari tampilan menu login yang terdapat dalam aplikasi Belanjo :



**Gambar 5. 2 Tampilan Menu Login**

Menurut peneliti walaupun tampilan menu login di atas sudah memadai, bagi sebagian pengguna fitur tersebut dapat menyebabkan kebingungan. Hal ini dianggap melanggar aspek heuristik, terutama fleksibilitas dan efisiensi penggunaan. Menu *login* dinilai kurang menarik dan sulit dipahami oleh pengguna. Oleh karena itu, rekomendasi dari peneliti adalah untuk meningkatkan interaksi antara pengguna dan sistem, khususnya pada menu *login*. Disarankan agar menu tersebut dibuat semenarik mungkin dan menggunakan warna, sebagaimana yang terlihat pada contoh *prototype* di bawah ini:



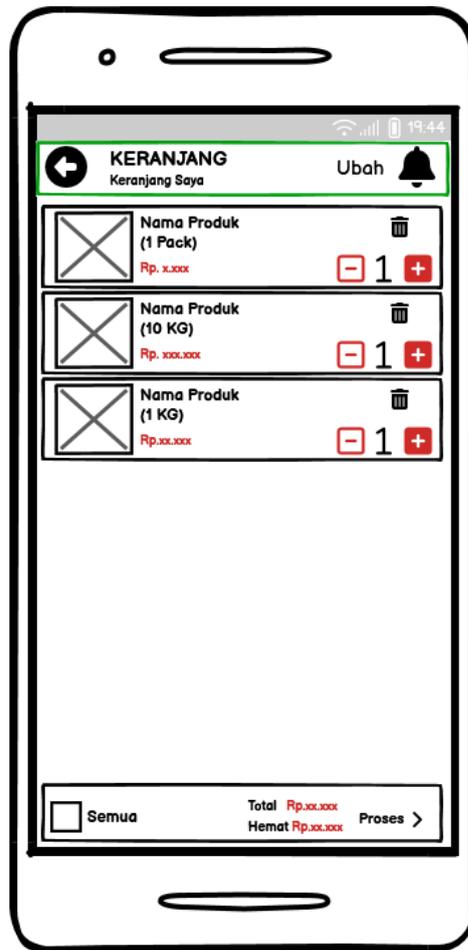
**Gambar 5. 3 Rekomendasi Tampilan Menu Login Dan Daftar Aplikasi Belanjo**

Rekomendasi tampilan menu di atas dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan login jika mereka sudah memiliki akun di aplikasi Belanjo. Untuk pengguna yang belum memiliki akun, mereka dapat mendaftar melalui aplikasi Belanjo. Pada rekomendasi tampilan aplikasi Belanjo ini, menu *login* dan daftar akun melibatkan 3 pertanyaan, yaitu pertanyaan 1 mengenai jumlah nilai, pertanyaan 2, dan pertanyaan 3. Hasil nilai keseluruhan dari 30 responden adalah sebesar 272.



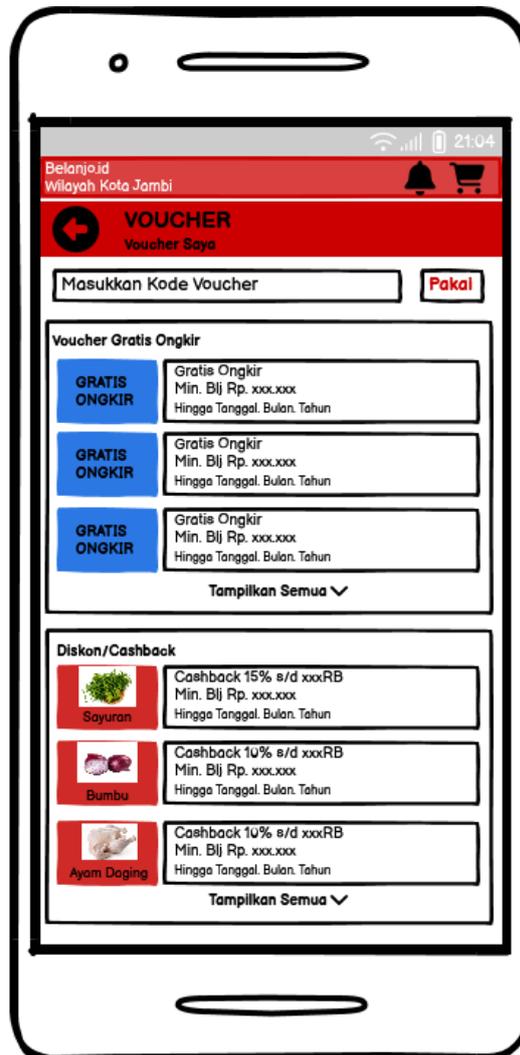
**Gambar 5. 4 Rekomendasi Tampilan Menu Home Dan menu Pencarian Produk**

Rekomendasi tampilan menu di atas dapat digunakan oleh pengguna untuk menjelajahi berbagai kategori produk yang tersedia dalam menu *home* dan menu pencarian produk. Pada rekomendasi tampilan aplikasi Belanjo ini, menu home dan menu pencarian produk melibatkan 7 pertanyaan, termasuk pertanyaan 1, pertanyaan 3, pertanyaan 4, pertanyaan 7, pertanyaan 8, pertanyaan 9, dan pertanyaan 10. Hasil nilai keseluruhan dari 30 responden adalah sebesar 619.



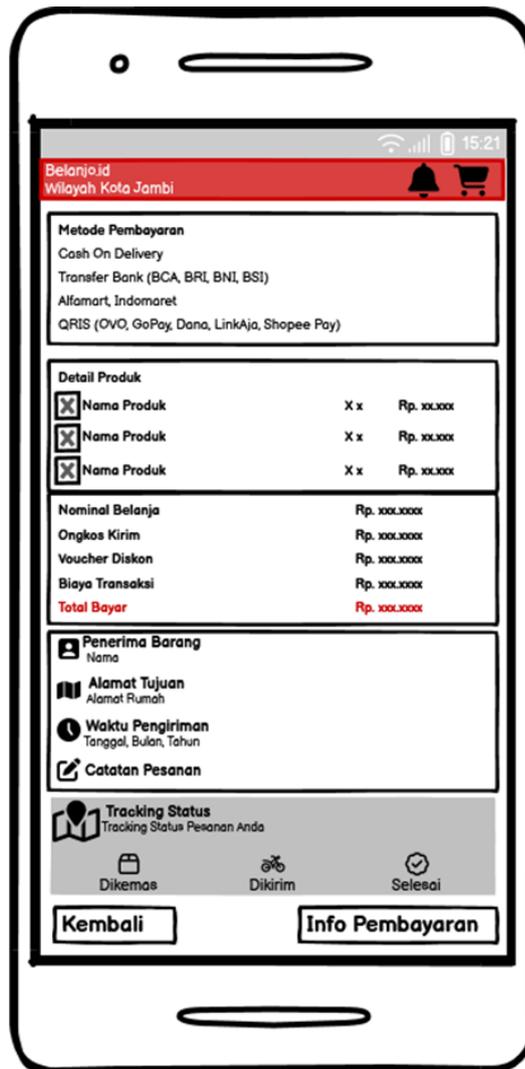
**Gambar 5. 5 Rekomendasi Tampilan Menu Pemesanan Produk Aplikasi Belanjo**

Rekomendasi tampilan menu di atas dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan produk pada aplikasi Belanjo yang tersedia dalam menu pemesanan produk. Pada rekomendasi tampilan aplikasi Belanjo ini, menu pemesanan produk melibatkan 5 pertanyaan, termasuk pertanyaan 3, pertanyaan 4, pertanyaan 5, pertanyaan 7, pertanyaan 8. Hasil nilai keseluruhan dari 30 responden adalah sebesar 437.



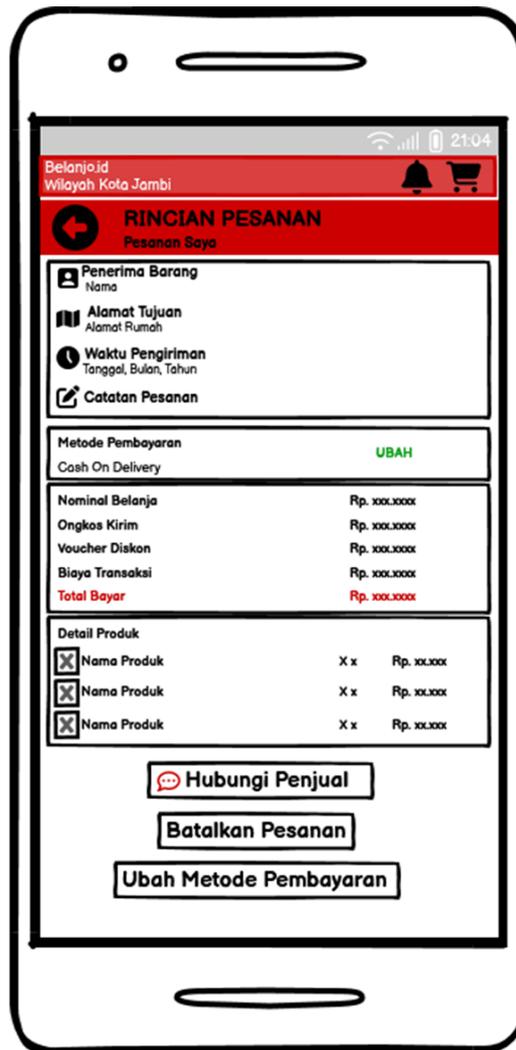
**Gambar 5. 6 Rekomendasi Tampilan Menu Voucher Gratis Ongkir**

Rekomendasi tampilan menu di atas dapat membantu pengguna dalam melakukan klaim *voucher* gratis ongkir dan diskon/*cashback* pada aplikasi Belanja. Pada rekomendasi tampilan aplikasi Belanja, menu *voucher* gratis ongkir melibatkan empat pertanyaan, termasuk pertanyaan 1, pertanyaan 3, pertanyaan 5, dan pertanyaan 7. Hasil nilai keseluruhan dari 30 responden adalah sebesar 361.



**Gambar 5. 7 Rekomendasi Tampilan Menu Pembayaran Pesanan Aplikasi Belanja**

Rekomendasi tampilan menu di atas dapat membantu pengguna dalam melakukan pembayaran pesanan yang telah dipesan pada aplikasi Belanja. Pada rekomendasi tampilan aplikasi Belanja, pembayaran pesanan melibatkan lima pertanyaan, termasuk pertanyaan 1, pertanyaan 4, pertanyaan 5, pertanyaan 9, dan pertanyaan 10. Hasil nilai keseluruhan dari 30 responden adalah sebesar 439.

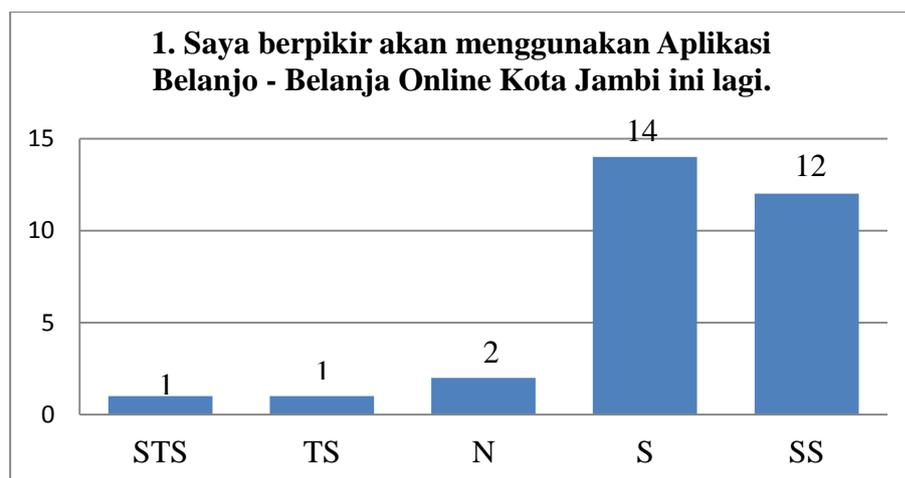


**Gambar 5. 8 Rekomendasi Tampilan Menu Batalkan Pesanan**

Rekomendasi tampilan menu di atas dapat membantu pengguna dalam melihat rincian pesanan dan pembatalan produk pada aplikasi Belanjo. Pada rekomendasi tampilan aplikasi Belanjo, melibatkan 5 pertanyaan, termasuk pertanyaan 1, pertanyaan 2, pertanyaan 6, pertanyaan 8, dan pertanyaan 10. Hasil nilai keseluruhan dari 30 responden adalah sebesar 442.

## 5.5 UJI USABILITY PROTOTYPE

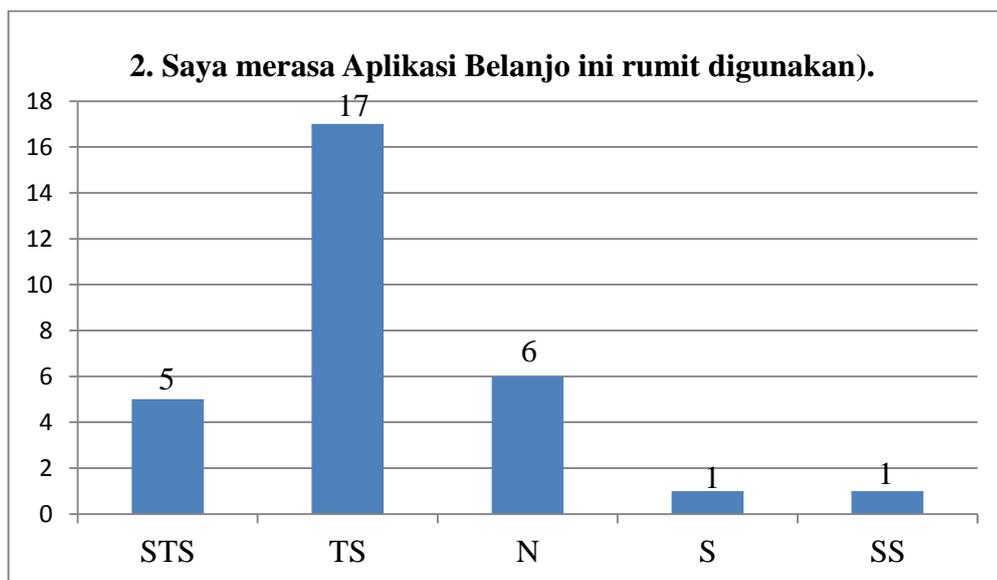
Pada fase ini, pengujian usability yang dijalankan oleh responden melibatkan prototype aplikasi Belanjo Belanja *Online* Kota Jambi yang telah direvisi berdasarkan saran perbaikan dari responden sebelumnya. Responden diminta untuk mengikuti beberapa skenario tugas yang telah disusun dan memberikan *feedback* mereka terhadap sistem. Setelah menyelesaikan tugas, mereka diminta untuk mengisi kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Berikut adalah hasil dari kuesioner pengujian akhir.



**Gambar 5. 9 Diagram Hasil Kuesioner Pernyataan Satu**

Pada pernyataan pertama, sebanyak 1 responden (3,3%) yang menyatakan sangat tidak setuju untuk menggunakan kembali aplikasi Belanjo Belanja *Online* Kota Jambi pada *prototype* yang telah direvisi. Responden yang menyatakan tidak setuju berjumlah 1 orang (3,3%), sementara responden netral sebanyak 2 orang (6,7%). Jumlah responden yang setuju mencapai 14 orang (46,7%), sedangkan yang menyatakan sangat setuju sebanyak 12 orang (40%). Dengan hasil kuesioner ini, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 86,7% dari sampel responden berencana

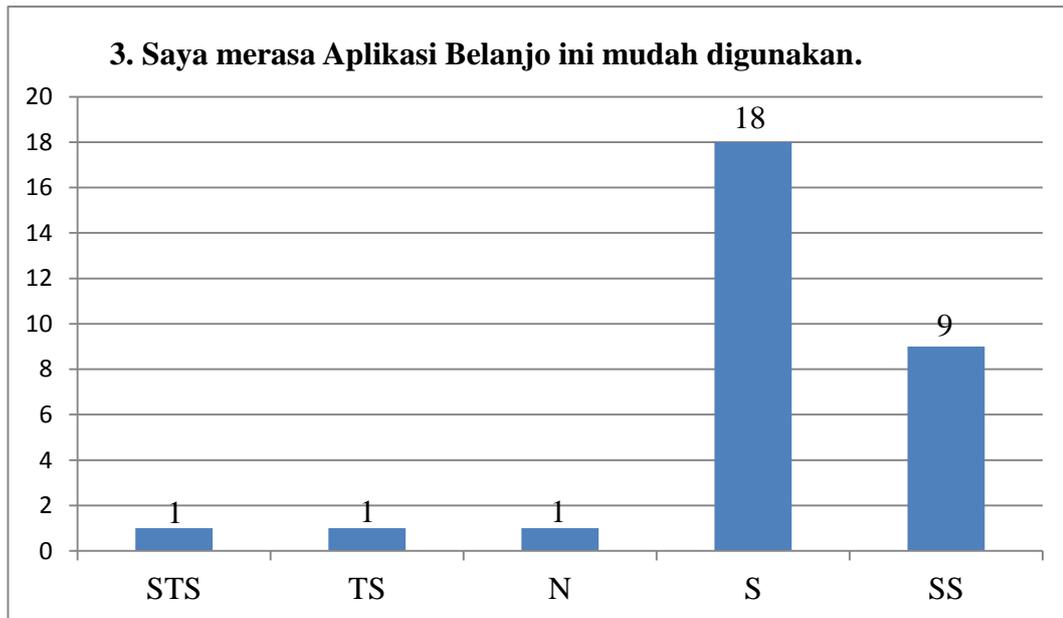
untuk menggunakan kembali aplikasi Belanja Belanja *Online* Kota Jambi pada *prototype* yang telah diperbaiki. Terjadi peningkatan sebesar 12,7% dari pengujian awal, menunjukkan bahwa ada peningkatan persepsi positif terhadap *prototype* aplikasi Belanja dibandingkan dengan sistem sebelumnya.



**Gambar 5. 10 Diagram Hasil Kuesioner Pernyataan Dua**

Pada pernyataan kedua, sebanyak 5 responden (16,7%) yang menyatakan sangat tidak setuju untuk menggunakan kembali aplikasi Belanja Belanja *Online* Kota Jambi pada *prototype* yang telah direvisi. Responden yang menyatakan tidak setuju berjumlah 17 orang (56,7%), sementara responden netral sebanyak 6 orang (20%). Jumlah responden yang setuju mencapai 1 orang (3,3%), sedangkan yang menyatakan sangat setuju sebanyak 1 orang (3,3%). Dengan hasil kuesioner ini, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 93,4% dari sampel responden berencana untuk menggunakan kembali aplikasi Belanja Belanja *Online* Kota Jambi pada

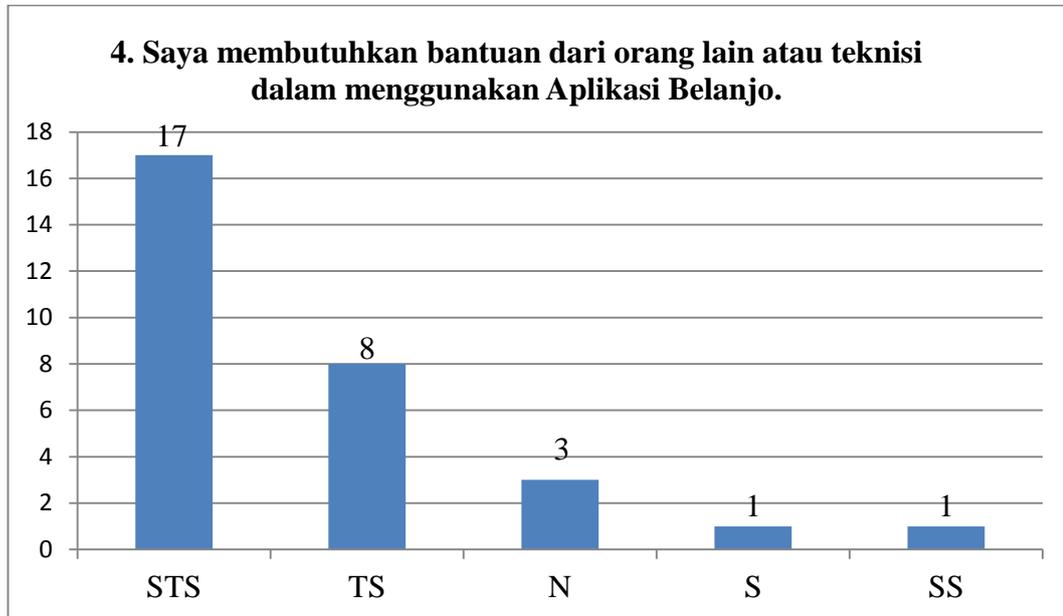
*prototype* yang telah diperbaiki. Terjadi peningkatan sebesar 34% dari pengujian awal, menunjukkan bahwa ada peningkatan persepsi positif terhadap *prototype* aplikasi Belanjo dibandingkan dengan sistem sebelumnya.



**Gambar 5. 11 Diagram Hasil Kuesioner Pernyataan Tiga**

Pada pernyataan ketiga, hanya 1 responden (3,3%) yang menyatakan sangat tidak setuju dengan pernyataan bahwa mereka merasa aplikasi Belanjo ini mudah digunakan pada *prototype* yang telah direvisi. Responden yang menyatakan tidak setuju berjumlah 1 orang (3,3%), sedangkan yang netral hanya 1 orang (3,3%). Sebanyak 18 orang (60%) menyatakan setuju, dan 9 orang (30%) menyatakan sangat setuju. Dari hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 93,3% dari sampel responden merasa bahwa *prototype* aplikasi Belanjo yang telah diperbaiki mudah digunakan. Terjadi peningkatan sebesar 8,9% dari pengujian awal, menunjukkan bahwa terdapat perbaikan persepsi terhadap

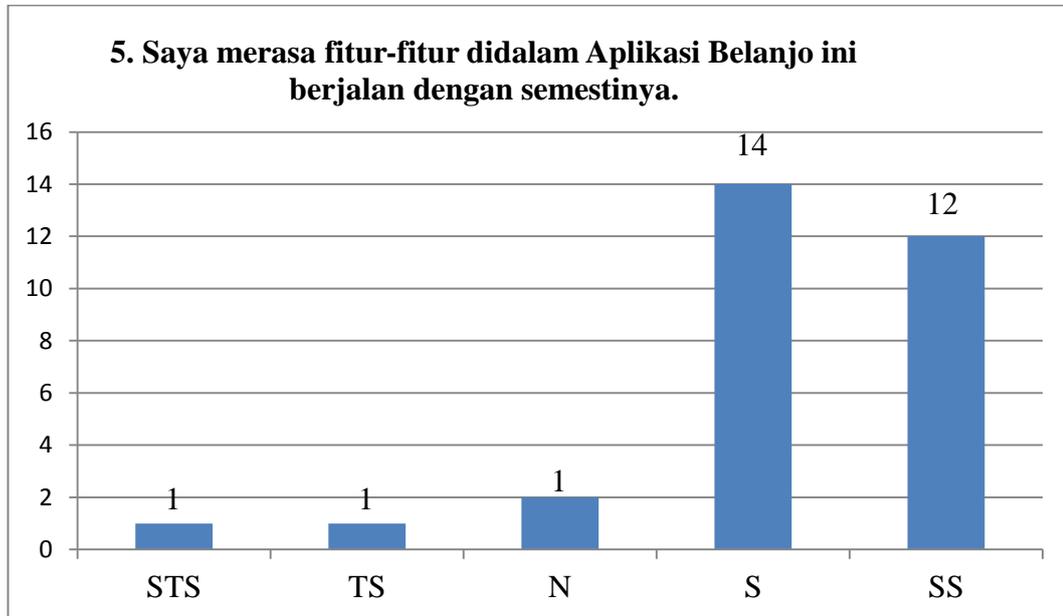
kemudahan penggunaan *prototype* aplikasi Belanjo dibandingkan dengan sistem sebelumnya.



**Gambar 5. 12 Diagram Hasil Kuesioner Pernyataan Empat**

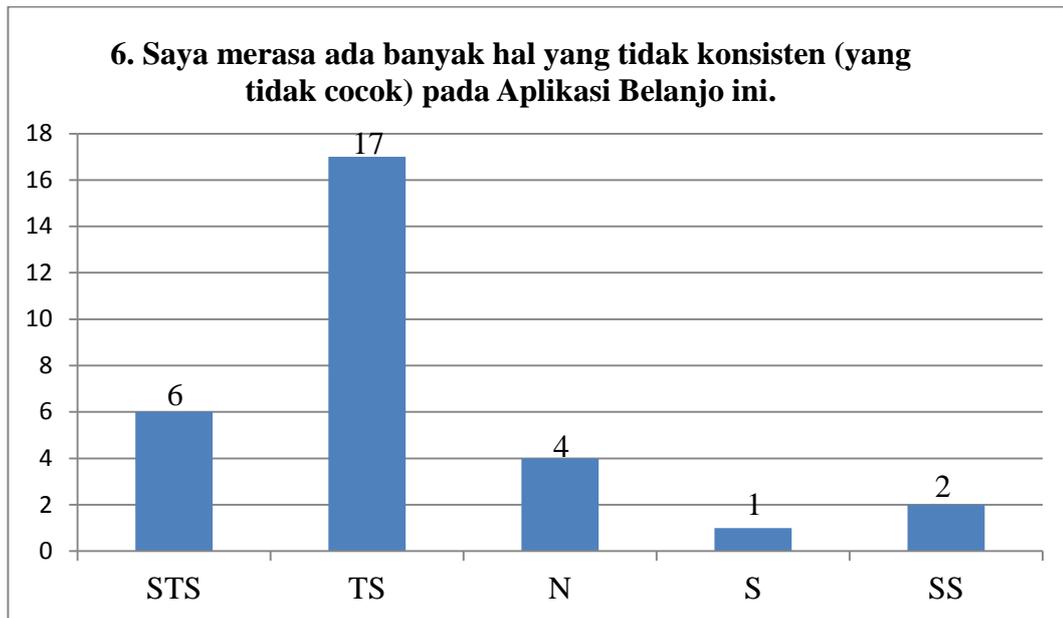
Pada pernyataan keempat, mayoritas responden yaitu 17 orang (56,7%), menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi pada *prototype* aplikasi Belanjo yang telah diperbaiki. Responden yang menyatakan tidak setuju berjumlah 8 orang (10%), sementara yang netral ada 3 orang (10%). Responden yang menyatakan setuju hanya 1 orang (3,3%), dan yang sangat setuju juga 1 orang (3,3%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa 93,4% dari sampel responden merasa bahwa mereka tidak membutuhkan bantuan eksternal atau teknisi saat menggunakan *prototype* aplikasi Belanjo yang telah direvisi. Terjadi peningkatan sebesar 49,6% dari pengujian awal, menunjukkan adanya perbaikan persepsi terhadap kemampuan pengguna dalam

menggunakan *prototype* aplikasi Belanjo dibandingkan dengan sistem sebelumnya.



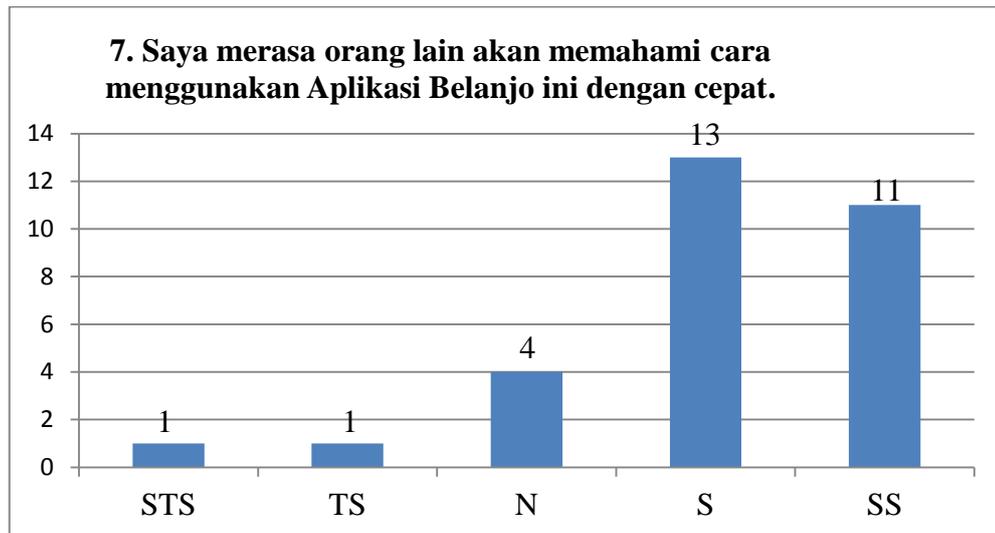
**Gambar 5. 13 Diagram Hasil Kuesioner Pernyataan Lima**

Pada pernyataan kelima, sebanyak 93,4% dari sampel 30 orang responden yang menyatakan bahwa mereka merasa fitur-fitur dalam Aplikasi Belanjo ini berjalan dengan semestinya pada *prototype* aplikasi Belanjo yang telah diperbaiki. Dari jumlah tersebut, 12 orang (40%) menyatakan sangat setuju, 14 orang (46,7%) menyatakan setuju, 2 orang (6,7%) berada dalam kategori netral, 1 orang (3,3%) menyatakan tidak setuju, dan 1 orang (3,3%) menyatakan sangat tidak setuju. Terjadi peningkatan sebesar 12,2% dari hasil pengujian awal, menunjukkan adanya perbaikan persepsi terhadap kualitas fitur-fitur dalam Aplikasi Belanjo dibandingkan dengan sistem sebelumnya.



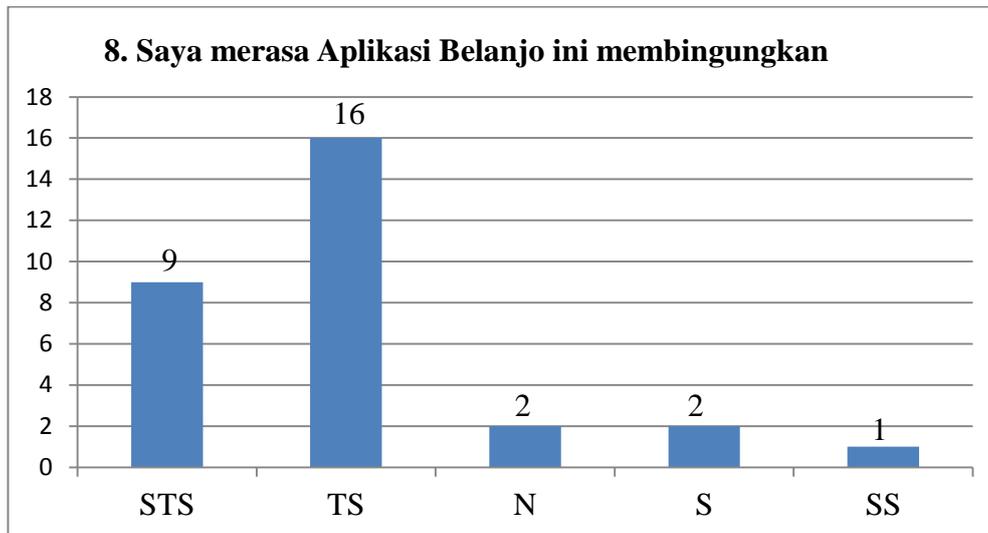
**Gambar 5. 14 Diagram Hasil Kuesioner Pernyataan Enam**

Pada pernyataan keenam, 90% dari sampel 30 orang responden yang menyatakan bahwa mereka merasa ada banyak hal yang tidak konsisten atau tidak cocok pada Aplikasi Belanja dalam *prototype* aplikasi Belanja yang telah diperbaiki. Dari jumlah tersebut, 2 orang (6,7%) menyatakan sangat setuju, 1 orang (3,3%) menyatakan setuju, 4 orang (13,3%) berada dalam kategori netral, 17 orang (56,7%) menyatakan tidak setuju, dan 6 orang (20%) menyatakan sangat tidak setuju. Terjadi peningkatan sebesar 36,9% dari hasil pengujian awal, menunjukkan adanya perbaikan persepsi terhadap konsistensi Aplikasi Belanja dibandingkan dengan sistem sebelumnya.



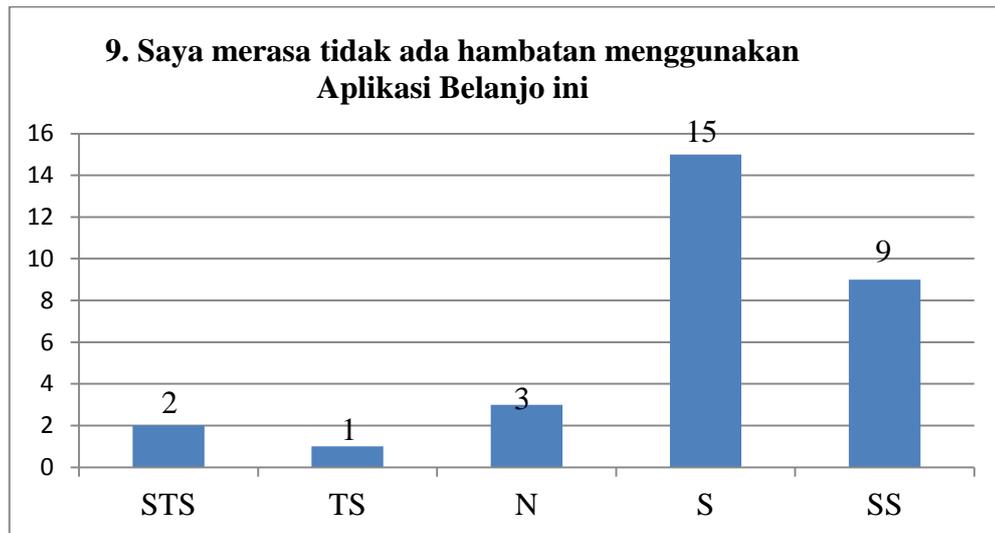
**Gambar 5. 15 Diagram Hasil Kuesioner Pernyataan Tujuh**

Pada pernyataan ketujuh, sebanyak 93,3% dari sampel 30 orang responden yang menyatakan bahwa mereka merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Aplikasi Belanja dengan cepat pada *prototype* aplikasi Belanja yang telah diperbaiki. Dari jumlah tersebut, 11 orang (36,7%) menyatakan sangat setuju, 13 orang (43,3%) menyatakan setuju, 4 orang (13,3%) berada dalam kategori netral, 1 orang (3,3%) menyatakan tidak setuju, dan 1 orang (3,3%) menyatakan sangat tidak setuju. Terjadi peningkatan sebesar 8,9% dari hasil pengujian awal, menunjukkan adanya perbaikan persepsi terhadap kemudahan pemahaman cara menggunakan Aplikasi Belanja oleh orang lain dibandingkan dengan sistem sebelumnya.



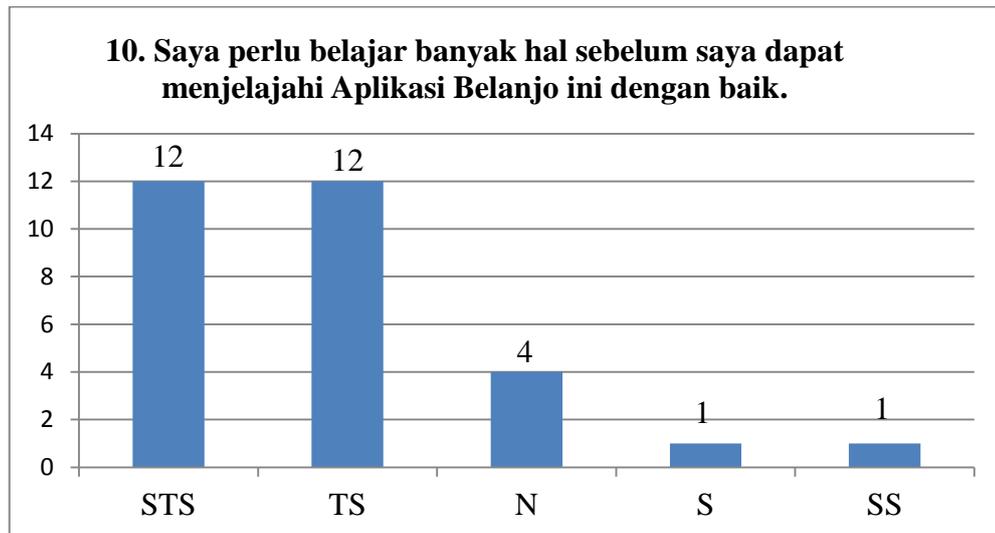
**Gambar 5. 16 Diagram Hasil Kuesioner Pernyataan Delapan**

Pada pernyataan kedelapan, sebanyak 90% dari sampel 30 orang responden yang menyatakan bahwa mereka merasa Aplikasi Belanja membingungkan pada *prototype* aplikasi Belanja yang telah diperbaiki. Dari jumlah tersebut, 1 orang (3,3%) menyatakan sangat setuju, 2 orang (6,7%) menyatakan setuju, 2 orang (6,7%) berada dalam kategori netral, 16 orang (53,3%) menyatakan tidak setuju, dan 9 orang (30%) menyatakan sangat tidak setuju. Terjadi peningkatan sebesar 43% dari hasil pengujian awal, menunjukkan adanya perbaikan persepsi terhadap tingkat kebingungan pengguna terhadap Aplikasi Belanja dibandingkan dengan sistem sebelumnya.



**Gambar 5. 17 Diagram Hasil Kuesioner Pernyataan Sembilan**

Pada pernyataan kesembilan, sebanyak 90% dari sampel 30 orang responden yang menyatakan bahwa mereka merasa tidak ada hambatan pada *prototype* aplikasi Belanja yang telah diperbaiki. Dari jumlah tersebut, 2 orang (6,7%) menyatakan sangat tidak setuju, 1 orang (3,3%) menyatakan tidak setuju, 3 orang (10%) berada dalam kategori netral, 15 orang (50%) menyatakan setuju, dan 9 orang (30%) menyatakan sangat setuju. Terjadi peningkatan sebesar 14,9% dari hasil pengujian awal, menunjukkan adanya perbaikan persepsi terhadap hambatan yang dirasakan pengguna terhadap *prototype* Aplikasi Belanja dibandingkan dengan sistem sebelumnya.



**Gambar 5. 18 Diagram Hasil Kuesioner Pernyataan Sepuluh**

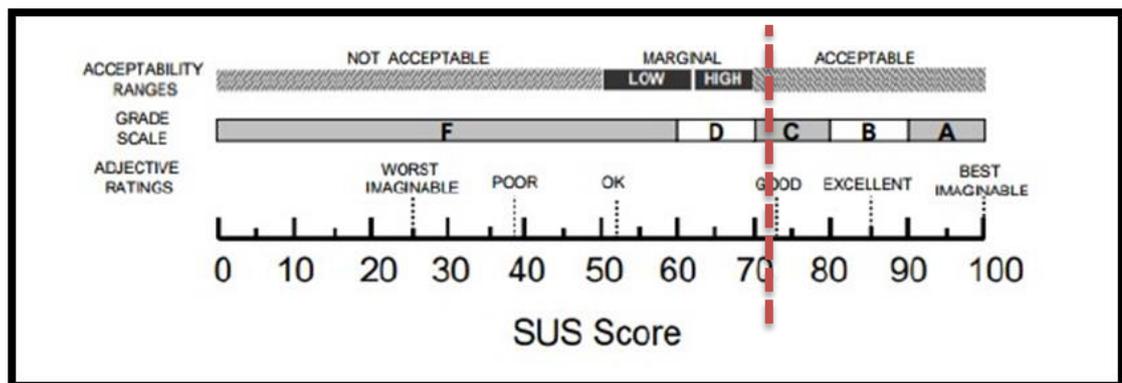
Pada pernyataan kesepuluh, sebanyak 93,3% dari sampel 30 orang responden yang menyatakan bahwa mereka perlu belajar banyak hal sebelum dapat menjelajahi Aplikasi Belanjo dengan baik pada *prototype* aplikasi Belanjo yang telah diperbaiki. Dari jumlah tersebut, 12 orang (40%) menyatakan sangat tidak setuju, 12 orang (40%) menyatakan tidak setuju, 4 orang (13,3%) berada dalam kategori netral, 1 orang (3,3%) menyatakan setuju, dan 1 orang (3,3%) menyatakan sangat setuju. Terjadi peningkatan sebesar 52,6% dari hasil pengujian awal, menunjukkan adanya perbaikan persepsi terhadap tingkat kesiapan pengguna dalam menjelajahi Aplikasi Belanjo dibandingkan dengan sistem sebelumnya.

Berdasarkan data kuesioner pengujian akhir, dilakukan perhitungan menggunakan rumus yang terdapat pada metode SUS untuk mendapatkan hasil evaluasi aplikasi Belanjo sebagai berikut :

**Tabel 5. 8 : Perhitungan Hasil Kuesioner Pengujian Akhir**

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	RAW SCORE	FINAL SCORE (*2,5)
3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	34	85
4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	33	82,5
3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	32	80
3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	33	82,5
3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	34	85
4	3	3	4	4	3	3	2	4	4	34	85
3	2	4	3	4	4	3	3	4	4	34	85
4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	36	90
4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37	92,5
2	4	1	2	2	2	2	1	1	2	19	47,5
3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	32	80
4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	32	80
4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	34	85
4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	34	85
3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	33	82,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5
1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7	17,5
0	0	3	0	0	0	0	3	3	0	9	22,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	36	90
3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32	80
4	3	4	4	4	2	4	1	4	3	33	82,5
4	2	3	4	3	0	2	3	0	3	24	60
3	3	3	2	4	3	3	3	2	2	28	70
4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	33	82,5
4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87,5
<b>JUMLAH SKOR</b>											2282,5
<b>HASIL AKHIR PERHITUNGAN (SUS/n)</b>											76,08333333

Dari hasil kuesioner pengujian akhir yang tertera di atas, total responden mencapai 30 orang. Jawaban asli dari responden yang kemudian diolah menggunakan metode *System Usability Scale*, menghasilkan nilai akhir sebesar 76,083. Nilai tersebut kemudian dikonsultasikan dengan Skor Penilaian *SUS*, yang dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 5. 19** Skor Responden Keseluruhan [23]

Berdasarkan pada tabel 5.19 Penilaian Aplikasi Belanja Belanja *Online* Kota Jambi yang didapatkan dari responden keseluruhan adalah 76,083. Maka dapat dilihat dari gambar 5.19 bahwa skor SUS termasuk ke dalam kategori *acceptable*, dengan *grade scale* nilai C dan *adjective good*.

