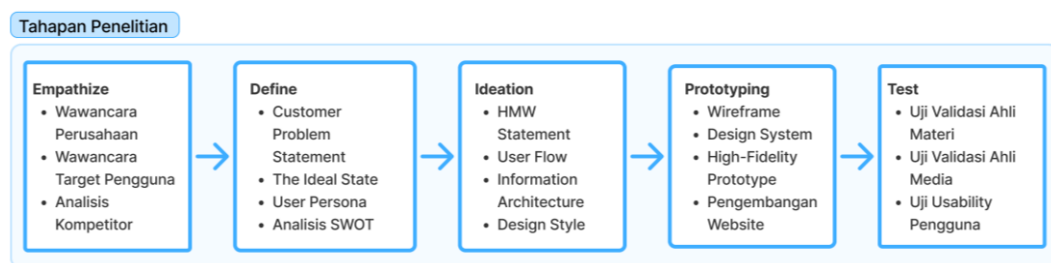


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dengan menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif secara komprehensif. Pendekatan utama yang digunakan dalam proses perancangan adalah *Design Thinking*. Menurut (Brown, 2009), pendekatan ini bersifat iteratif serta berfokus pada pemecahan masalah dengan mengintegrasikan tiga elemen utama, yaitu kebutuhan pengguna, kelayakan teknologi, dan keberlanjutan bisnis. Melalui proses yang eksploratif, *Design Thinking* memungkinkan pengujian asumsi dan perumusan ulang permasalahan secara berkelanjutan berdasarkan wawasan baru yang diperoleh, sehingga solusi yang dihasilkan dapat lebih tepat guna bagi pengguna. Pendekatan ini relevan dengan kebutuhan Migunani Consulting, yaitu merancang *website company profile* yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu merepresentasikan citra perusahaan secara tepat dan relevan bagi target kliennya. Alur penelitian dalam studi ini mengadaptasi lima tahapan utama *Design Thinking* yang dijelaskan dalam buku *PROCESS GUIDE: An Introduction to Design Thinking* oleh Hasso Plattner Institute of Design at Stanford, yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Rincian tahapan tersebut ditampilkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian *Design Thinking*

3.1.1 *Empathize*

Empathize merupakan tahapan pertama yang menjadi landasan dalam metode ini. Dalam *Empathize*, peneliti diharuskan untuk mendalami dan memahami emosi, keinginan, serta kebutuhan dari pengguna secara mendalam (Herath & St-Onge Eds, 2022). Tahap ini dapat dilaksanakan melalui metode-metode seperti wawancara, observasi, hingga kuesioner (Qisthia dkk., 2024).

3.1.2 *Define*

Informasi yang diperoleh pada tahap *Empathize* kemudian dianalisis dan dirumuskan menjadi prioritas permasalahan yang perlu diselesaikan. Rumusan masalah disusun secara jelas dan berpusat pada perspektif pengguna guna memastikan bahwa solusi yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan dan harapan pengguna (Rachman & Sutopo, 2023).

3.1.3 *Ideate*

Tahap *Ideate* merupakan proses perancangan, *brainstorming*, dan pengembangan ide-ide solusi terbaik yang sesuai dengan kebutuhan serta permasalahan pengguna. Salah satu metode yang umum digunakan pada tahap ini adalah penyusunan *How Might We* (HMW) *Statement* (Sukma dkk., 2024).

3.1.4 *Prototype*

Pada tahap *Prototype*, penulis menerjemahkan ide-ide yang dihasilkan pada tahap *Ideate* menjadi bentuk visual untuk mengevaluasi interaksi antara pengguna dan produk yang sedang dirancang (Saputra & Kania, 2022). Dalam proses perancangan ini, digunakan dua jenis *prototype*, yaitu *Low-Fidelity Prototype* dan *Medium-Fidelity Prototype* (Pradana & Idris, 2021).

3.1.5 Test

Test dilakukan pada *prototype* yang telah dibuat, kemudian hasil evaluasi yang didapatkan akan digunakan untuk memperbaiki *rancangan* hingga mencapai tujuan yang diharapkan (Darajatun Nisa & Darmawan, 2024). Beberapa metode yang kerap digunakan dalam tahap ini diantaranya *Usability Testing* dan *System Usability Scale (SUS)* (Huannur dkk., 2024).

3.2 Populasi dan Sampel

Penelitian ini melibatkan sebanyak 30 responden. Jumlah tersebut ditetapkan berdasarkan pertimbangan metodologis, di mana Sugiyono (2013) menyatakan bahwa 30 merupakan batas minimal sampel yang direkomendasikan dalam penelitian kuantitatif. Selain itu, Sauro & Lewis (2011) mengemukakan bahwa rentang 20 hingga 30 pengguna per kelompok eksperimen merupakan praktik umum dalam *usability testing*, karena mampu menghasilkan skor *System Usability Scale (SUS)* yang stabil, reliabel, dan representatif terhadap persepsi pengguna. Oleh karena itu, jumlah 30 responden dalam penelitian ini dinilai memadai untuk mencapai tujuan pengujian.

Responden dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan karakteristik khusus yang sesuai dengan target pengguna yang telah ditetapkan (Lenaini, 2021). Teknik ini digunakan untuk memastikan keterwakilan setiap kategori target pengguna *website Migunani Consulting* dalam penilaian rancangan secara menyeluruh. Untuk menjaga keterwakilan data, sampel dibagi secara merata ke dalam tiga segmen *user persona* yang telah diidentifikasi sebelumnya, masing-masing terdiri dari 10 responden, yaitu:

1. Mahasiswa atau Lulusan Baru (*fresh graduate*), berusia minimal 18 tahun, sedang menempuh semester akhir atau merupakan lulusan baru (maksimal satu tahun pasca-kelulusan), serta memiliki kesadaran atau sedang aktif mencari informasi terkait perencanaan karier.

2. Karyawan, berusia produktif, memiliki pengalaman kerja minimal 2 tahun, dan menunjukkan minat atau kebutuhan untuk pengembangan karier lebih lanjut.
3. Praktisi Pengelola SDM, memiliki peran profesional di bidang Sumber Daya Manusia (misalnya *HR Generalist*, *Talent Acquisition*, *Learning & Development*), serta memiliki pengalaman dalam proses rekrutmen atau pengembangan karyawan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pendekatan multi-metode yang berupa wawancara kualitatif hingga kuesioner kuantitatif. Penelitian kualitatif dilakukan dengan tujuan untuk memahami suatu fenomena dari sudut pandang subjek penelitian. Analisis yang dilakukan bersifat deskriptif, dengan berlandaskan teori-teori yang relevan guna mendukung interpretasi fakta di lapangan (Rita Fiantika dkk., 2022). Sedangkan dalam penelitian kuantitatif memandang pengetahuan sebagai suatu hal objektif dan diperoleh melalui data empiris yang terukur (Firmansyah dkk., 2021). Pendekatan campuran ini digunakan dengan harapan untuk menyempurnakan keterbatasan masing-masing metode dan mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif, terkhusus dalam pemahaman pengalaman pengguna dalam konteks pengembangan sistem (Creswell & Creswell, 2018).

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan sebuah kegiatan interaksi lisan berupa tanya jawab yang dilakukan oleh setidaknya dua pihak dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai perspektif individu terhadap suatu objek (Sutikno, 2021). Penelitian ini menggunakan pendekatan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan dengan *stakeholder* dan target pengguna *website* Migunani Consulting untuk memfasilitasi dialog terbuka dan menghasilkan informasi yang komprehensif.

3.3.2 Analisis Kompetitif

Analisis kompetitif merupakan sebuah metode yang dilakukan untuk mengidentifikasi strategi, respons, dan arah perubahan dari pesaing. Selain itu, metode ini berperan penting untuk mengoptimalkan keunggulan suatu produk dibandingkan produk pesaing (Porter, 1990). Penelitian ini melakukan analisis kompetitif dengan membandingkan *website* dari beberapa kompetitor Migunani Consulting baik di pasar domestik maupun internasional dalam upaya menciptakan citra yang berbeda dan unik (Alguliyev dkk., 2020).

3.3.3 Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan sebuah metode pengumpulan informasi mengenai opini, pemahaman, atau tingkah laku responden sebagai subjek penelitian dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan tertulis (Amelia dkk., 2023). Jenis pertanyaan pada sebuah angket dapat berupa pertanyaan terbuka maupun tertutup. Dalam penelitian ini, digunakan jenis pertanyaan tertutup yang diharapkan dapat mempermudah proses analisis dari data-data yang telah dikumpulkan (Sugiyono, 2013).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa, dan menyajikan data-data dari suatu variabel penelitian (Muslihin dkk., 2022; Nasution, 2016). Terdapat bermacam jenis instrumen dalam penelitian diantaranya kuesioner, wawancara, *focus group discussion (FGD)*, observasi, dan lainnya (Ishak dkk., 2023). Dalam penelitian ini digunakan instrumen berupa angket. Angket digunakan dalam validasi ahli media dan ahli materi, serta pengujian *usability* oleh responden untuk mengukur kesesuaian media yang telah dirancang terhadap kriteria yang telah ditentukan.

3.4.1 Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi materi bertujuan untuk mendokumentasikan tanggapan dan penilaian ahli materi terkait isi materi yang disajikan dalam

rancangan *website*. Instrumen ini memencakup muat aspek-aspek penilaian, seperti kelayakan konten, penggunaan bahasa, dan tingkat ketertarikan, yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Kisi-kisi pada instrumen ini dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator Penilaian
Kelayakan Konten	Kelengkapan informasi pada <i>website</i> Migunani Consulting.
	Ketepatan konsep dan definisi layanan Migunani Consulting.
	Ketepatan data dan fakta yang ditampilkan di <i>website</i> Migunani Consulting.
	Ketepatan gambar, diagram, dan ilustrasi yang digunakan dalam <i>website</i> Migunani Consulting.
	Ketepatan penggunaan istilah pada konten <i>website</i> Migunani Consulting.
	Kedalaman materi pada konten <i>website</i> Migunani Consulting.
	Kesesuaian materi dengan tujuan <i>website</i> Migunani Consulting.
Bahasa	Penggunaan bahasa komunikatif dalam <i>website</i> Migunani Consulting.
	Efektivitas kalimat dalam konten <i>website</i> Migunani Consulting.
	Standarisasi istilah yang digunakan dalam <i>website</i> Migunani Consulting.
	Ketepatan penggunaan istilah dalam konten <i>website</i> Migunani Consulting.
	Bahasa yang digunakan dalam <i>website</i> Migunani Consulting mudah diterima.
Ketertarikan	Kemampuan konten <i>website</i> Migunani Consulting dalam memotivasi pengguna untuk belajar atau mengenal lebih dalam tentang layanan Perusahaan.
	Kemampuan konten <i>website</i> Migunani Consulting dalam mendorong rasa ingin tahu pengguna.
	Kemampuan konten <i>website</i> Migunani Consulting dalam mendorong berpikir kritis pengguna.

Sumber : Wulandari dkk., (2023)

3.4.2 Angket Validasi Ahli Media

Instrumen validasi media digunakan untuk mengumpulkan data hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli di bidang perancangan UI/UX terhadap kelayakan media yang telah dirancang. Instrumen ini diadaptasi dari *Heuristic Evaluation Workbook* yang diterbitkan oleh Nielsen Norman Group. Sebelum digunakan, instrumen ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli instrumen untuk memastikan bahwa setiap butir pertanyaan telah memenuhi kriteria kejelasan, relevansi, dan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

1. Proses Validasi Instrumen

Rancangan angket yang digunakan merupakan adaptasi dari 20 butir pertanyaan yang mengacu pada 10 prinsip dalam *Heuristic Usability* (Syarqim Mahfudz dkk., 2022). Uraian mengenai prinsip-prinsip tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.2. Angket ini kemudian divalidasi oleh Bapak Hendriyana, S.T., M.Kom, sebagai ahli instrumen untuk memastikan kesesuaian penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam setiap butir pertanyaan serta relevansinya dengan konteks penelitian.

Tabel 3. 2 Prinsip-Prinsip *Heuristic Usability*

Prinsip	Keterangan
<i>Visibility of System Status</i>	<i>Website</i> harus selalu memberi tahu pengguna tentang apa yang sedang terjadi, seperti saat memuat halaman atau memproses data.
<i>Match Between System and the Real World</i>	Bahasa dan istilah yang digunakan harus mudah dimengerti oleh pengguna sehari-hari dan mengikuti kebiasaan pengguna.
<i>User Control and Freedom</i>	Pengguna harus bisa dengan mudah membatalkan tindakan, kembali ke halaman sebelumnya, atau keluar dari proses tanpa kesulitan.
<i>Consistency and Standards</i>	Tampilan, warna, ikon, dan istilah harus konsisten di seluruh bagian <i>website</i> agar tidak membingungkan pengguna.

Prinsip	Keterangan
<i>Error Prevention</i>	<i>Website</i> harus membantu mencegah kesalahan pengguna dengan validasi dan peringatan sebelum tindakan penting dilakukan.
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	Informasi penting harus selalu terlihat agar pengguna tidak perlu mengingat dari satu halaman ke halaman lain.
<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	<i>Website</i> harus mudah digunakan baik oleh pengguna baru maupun yang sudah mahir, dengan fitur fitur yang memudahkan penggunaan cepat.
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	Tampilan <i>website</i> harus sederhana, fokus pada hal-hal penting, dan tidak ada elemen yang mengganggu atau berlebihan.
<i>Help and Documentation</i>	Sistem harus menyediakan bantuan dan dokumentasi yang mudah dicari dan diakses saat dibutuhkan pengguna.

Sumber: Mahardika & Santika (2024)

Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen yang disusun dinyatakan layak digunakan, meskipun dengan beberapa catatan perbaikan. Salah satu perbaikan yang disarankan berkaitan dengan prinsip “*Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors*”. Penerapan prinsip ini dipertimbangkan kembali karena *website company profile* Migunani Consulting berfokus untuk mengevaluasi sesuai lingkup *front-end* yang bersifat informatif, tanpa melibatkan fitur input data oleh pengguna yang berpotensi menimbulkan kesalahan. Penyesuaian ini disarankan guna memaksimalkan tahap evaluasi media supaya lebih terarah dan relevan dengan karakteristik produk yang diuji.

2. Kisi-Kisi Angket Validasi Media

Dari hasil pengujian tersebut, maka disusunlah kisi-kisi angket validasi ahli media yang tercantum dalam Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Prinsip <i>Heuristic Usability</i>	Komponen Penilaian	Kode
<i>Visibility of System Status</i>	<i>Website</i> selalu memberikan informasi yang jelas tentang apa yang sedang terjadi saat digunakan.	V1
	<i>Website</i> selalu menampilkan umpan balik dengan cepat setelah pengguna melakukan tindakan.	V2
<i>Match Between System and the Real World</i>	<i>Website</i> selalu menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak membingungkan.	M1
	<i>Website</i> selalu menggunakan kontrol dan tombol yang mengikuti kebiasaan pengguna.	M2
<i>User Control and Freedom</i>	<i>Website</i> selalu memudahkan pengguna membatalkan atau mundur dari suatu proses.	U1
	<i>Website</i> selalu menyediakan tombol batal yang mudah ditemukan. (Contoh: Ketika pengguna ingin mengurungkan niat untuk menghubungi/memesan layanan dalam halaman layanan)	U2
<i>Consistency and Standards</i>	<i>Website</i> selalu mengikuti standar dan konvensi yang familiar bagi pengguna.	C1
	<i>Website</i> selalu menggunakan elemen visual secara konsisten di seluruh bagian rancangan.	C2
<i>Error Prevention</i>	<i>Website</i> selalu membantu mencegah kesalahan dengan batasan yang jelas.	E1
	<i>Website</i> selalu memberikan peringatan sebelum tindakan berisiko dilakukan.	E2
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	<i>Website</i> selalu menjaga informasi penting agar tetap terlihat jelas.	R1
	<i>Website</i> selalu menyediakan bantuan atau petunjuk saat dibutuhkan pengguna.	R2
<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	<i>Website</i> selalu menyediakan <i>shortcut</i> untuk mempermudah penggunaan fitur yang sering dipakai.	F1
	<i>Website</i> selalu dapat disesuaikan atau dipersonalisasi sesuai kebutuhan pengguna.	F2

Prinsip <i>Heuristic Usability</i>	Komponen Penilaian	Kode
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	<i>Website</i> selalu menampilkan <i>rancangan</i> yang sederhana dan fokus pada informasi penting.	A1
	<i>Website</i> selalu menghilangkan elemen yang tidak perlu atau mengganggu.	A2
<i>Help and Documentation</i>	<i>Website</i> selalu menyediakan dokumentasi bantuan yang mudah diakses.	H1
	<i>Website</i> selalu memberikan bantuan yang muncul tepat saat pengguna membutuhkannya.	H2

Diadaptasi dari: Moran & Gordon (2023)

3.4.3 Angket Uji *Usability* pada Pengguna

Pada tahap pengujian *usability*, digunakan dua jenis angket tertutup yang masing-masing berfungsi untuk mengumpulkan data hasil uji UX dan UI dari rancangan *website*. Responden dalam pengujian ini terdiri atas mahasiswa, karyawan, maupun praktisi pengelola SDM perusahaan yang berusia minimal 18 tahun.

Untuk pengujian UX, instrumen yang digunakan mengacu pada standar penilaian *System Usability Scale* (SUS). Instrumen ini dipilih karena telah terbukti terstandarisasi, valid, dan reliabel dalam mengukur persepsi pengguna terhadap aspek *usability* dari rancangan *website* (Sauro, 2010). Kisi-kisi angket uji UX *website company profile* Migunani Consulting dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Angket Pengujian SUS Pengguna

No	Pertanyaan SUS	Kode
1	Saya berpikir akan menggunakan <i>website</i> ini lagi.	Q1
2	Saya merasa <i>website</i> ini rumit untuk digunakan.	Q2
3	Saya merasa <i>website</i> ini mudah digunakan.	Q3
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan <i>website</i> ini.	Q4
5	Saya merasa fitur-fitur <i>website</i> ini berjalan dengan semestinya.	Q5

No	Pertanyaan SUS	Kode
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada <i>website</i> ini.	Q6
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat.	Q7
8	Saya merasa <i>website</i> ini membingungkan.	Q8
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan <i>website</i> ini.	Q9
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan <i>website</i> ini.	Q10

Sumber: Alvian Kosim dkk (2022)

Sedangkan untuk menguji aspek UI, instrumen penelitian disusun dengan mengacu pada enam prinsip dalam *Heuristic Usability* yang relevan dengan kualitas tampilan dan interaksi antarmuka, diantaranya *Visibility of System Status*, *Match Between System and the Real World*, *Consistency and Standards*, *Error Prevention*, *Recognition Rather Than Recall*, dan *Aesthetic and Minimalist Design*.

Tabel 3. 5 Angket Pengujian *Heuristic Usability* Pengguna

Prinsip <i>Heuristic Usability</i>	Komponen Penilaian	Kode
<i>Visibility of System Status</i>	<i>Website</i> selalu memberikan informasi yang jelas tentang apa yang sedang terjadi saat digunakan.	V1
	<i>Website</i> selalu menampilkan umpan balik dengan cepat setelah pengguna melakukan tindakan.	V2
<i>Match Between System and the Real World</i>	<i>Website</i> selalu menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak membingungkan.	M1
	<i>Website</i> selalu menggunakan kontrol dan tombol yang mengikuti kebiasaan pengguna.	M2
<i>Consistency and Standards</i>	<i>Website</i> selalu mengikuti standar dan konvensi yang familiar bagi pengguna.	C1
	<i>Website</i> selalu menggunakan elemen visual secara konsisten di seluruh bagian rancangan.	C2

Prinsip Heuristic Usability	Komponen Penilaian	Kode
Error Prevention	<i>Website</i> selalu membantu mencegah kesalahan dengan batasan yang jelas.	E1
	<i>Website</i> selalu memberikan peringatan sebelum tindakan berisiko dilakukan.	E2
Recognition Rather Than Recall	<i>Website</i> selalu menjaga informasi penting agar tetap terlihat jelas.	R1
	<i>Website</i> selalu menyediakan bantuan atau petunjuk saat dibutuhkan pengguna.	R2
Aesthetic and Minimalist Design	<i>Website</i> selalu menampilkan <i>rancangan</i> yang sederhana dan fokus pada informasi penting.	A1
	<i>Website</i> selalu menghilangkan elemen yang tidak perlu atau mengganggu.	A2

Diadaptasi dari: Moran & Gordon (2023)

3.5 Teknik Analisis Data

Tahapan setelah pengumpulan data adalah mengolah informasi yang didapatkan untuk menghasilkan kesimpulan yang tepat, akurat, dan mudah untuk disampaikan (Hasnidar dkk., 2020; Musdalifah dkk., 2022). Teknik yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini ialah pendekatan deskriptif kuantitatif.

3.5.1 Analisis Data Validasi Ahli Materi

Pengumpulan data pada pengujian validitas oleh ahli materi dilakukan menggunakan skala likert. Pada umumnya, skala likert berbentuk pernyataan yang disertai skala pengukuran yang merepresentasikan pilihan sikap responden akan pernyataan tersebut (Suasapha, 2020). Pada penelitian ini digunakan jenis pernyataan positif dengan skor pengukuran 5 (sangat setuju) hingga 1 (sangat tidak setuju) (Pranatawijaya dkk., 2019). Setelah semua data terkumpul kemudian diolah untuk memperoleh nilai rata-rata menggunakan persamaan berikut.

$$\text{Rata - rata} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{Item Pertanyaan}}$$

Hasil perhitungan nilai rata-rata tersebut kemudian dikategorikan untuk mendeskripsikan kelayakannya. Digunakan rumus perhitungan pada Tabel 3.6 untuk menentukan rentang skala kategori kelayakan sehingga didapatkan hasil seperti pada Tabel 3.7.

Tabel 3. 6 Perhitungan Rentang Kategori Penilaian Materi

Skor Tertinggi	5
Skor Terendah	1
Banyak Kategori Nilai	5
$\text{Rentang Skala} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Banyak Kategori Nilai}}$	
$\text{Rentang Skala} = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$	

Tabel 3. 7 Kategori Kelayakan Penilaian Materi

Rentang	Keterangan
4,2 - 5	Sangat Setuju
3,6 – 4,1	Setuju
2,8 – 3,5	Kurang Setuju
2 – 2,7	Tidak Setuju
1 – 1,9	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Panjaitan dkk (2022)

3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli Media

Data pada uji validasi oleh ahli media dikumpulkan dengan cara penguji memberikan data kuantitatif berupa *severity rating*. Dalam (Hadinegoro dkk., 2022) dikatakan bahwa *severity rating* merupakan penilaian untuk mengidentifikasi dasar keparahan permasalahan dalam sebuah sistem yang digunakan. Data yang telah terkumpul kemudian diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata guna menganalisis prinsip *Usability Heuristic* yang menjadi sorotan validator secara umum. Untuk mendapatkan nilai rata-rata dari setiap prinsip, maka digunakan persamaan berikut.

$$SR = \frac{0(x_1) + 1(x_2) + 2(x_3) + 3(x_4) + 4(x_5)}{n}$$

Keterangan:

SR = Rata-rata setiap prinsip

x_1 = Frekuensi skala 0

x_2 = Frekuensi skala 1

x_3 = Frekuensi skala 2

x_4 = Frekuensi skala 3

x_5 = Frekuensi skala 4

n = Total responden

(Mahardika & Santika, 2024)

Setelah didapatkan nilai *severity rating*, maka setiap prinsip dapat diklasifikasikan kategori tingkat keparahannya untuk memahami interpretasi yang lebih jelas dari hasil penilaian tersebut. Acuan pengklasifikasian kategori *severity rating* terdapat pada Tabel 3.8 berikut.

Tabel 3. 8 Tabel *Severity rating*

Skala	Kategori	Keterangan
0	<i>Don't Agree</i>	Tidak ada permasalahan dan tidak diperlukan perbaikan.
1	<i>Cosmetic Problem</i>	Terdapat masalah namun tidak terlalu berpengaruh terhadap pengguna. Baik untuk diperbaiki, namun tidak terlalu dibutuhkan.
2	<i>Minor Usability Problem</i>	Terdapat masalah yang berpotensi akan mengganggu pengguna. Perbaikan dibutuhkan dengan tingkat prioritas rendah.
3	<i>Major Usability Problem</i>	Terdapat masalah yang mengganggu bagi pengguna. Perbaikan dibutuhkan dengan tingkat prioritas tinggi.
4	<i>Usability Catastrophe</i>	Terdapat kesalahan fatal yang wajib diperbaiki sebelum sistem digunakan oleh pengguna.

Sumber: Mahardika & Santika (2024)

3.5.3 Analisis Data Uji *Usability* pada Pengguna

Data yang dikumpulkan pada tahap uji SUS berupa skala angka yang diisi oleh responden untuk menilai 10 pernyataan dalam kuesioner, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Skala Penilaian SUS

Skala	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Ragu-ragu (R)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Sumber: Rachmawati & Setyadi (2023)

Data yang telah dikumpulkan dari masing-masing responden kemudian diolah dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$Skor\ SUS = ((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10)) \times 2.5 \dots (1)$$

Keterangan:

Qn = Pertanyaan ke - n

Lalu untuk mendapatkan nilai SUS dari keseluruhan responden, maka perlu ditemukan nilai rata-rata SUS yang dihitung menggunakan persamaan berikut.

$$Rata - Rata\ SUS = \frac{r1 + r2 + r3 + \dots + rn}{n} \dots (2)$$

Keterangan

r = responden

n = banyaknya responden uji *usability*

(Rachmawati & Setyadi, 2023)

Nilai rata-rata yang didapatkan kemudian diinterpretasikan dengan merujuk pada *adjective rating* pada Tabel 3.10 berikut.

Tabel 3. 10 SUS *Adjective Rating*

SUS Skor	Grade	<i>Adjective Ratings</i>
> 80.3	A	<i>Very Good</i>
69 – 80.3	B	<i>Good</i>
68	C	<i>Medium</i>
51 - 67	D	<i>Bad</i>
< 51	E	<i>Very Bad</i>

Sumber: Sakdiah dkk (2025)