

Artikel

Analisis Usability Aplikasi Moka dengan Teknik System Usability Scale

Guidio Leonarde Ginting

¹*Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma, Medan, Indonesia; guidio_leonarde@gmail.com

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk menganalisis tingkat *usability* aplikasi Moka, sebuah aplikasi kasir digital terbaik saat ini di Indonesia yang banyak digunakan adalah *Moka Point Of Sale (POS)*, dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Metode ini digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna melalui serangkaian pertanyaan yang menilai aspek kegunaan, efisiensi, dan efektivitas aplikasi. Aplikasi Moka adalah *platform* yang digunakan oleh bisnis untuk mengelola penjualan dan inventaris. Pengumpulan data dilakukan melalui survei SUS kepada 50 pengguna aktif aplikasi Moka. Data dikumpulkan melalui kuesioner SUS, yang kemudian dianalisis untuk menghasilkan skor *usability*. Skor SUS ini diinterpretasikan berdasarkan standar yang berlaku, yang membagi hasil menjadi beberapa kategori dari “buruk” hingga “sangat baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Moka memiliki skor *usability* yang tinggi, dengan nilai rata-rata adalah 44,9 yang menunjukkan bahwa aplikasi Moka memiliki tingkat *usability* yang “baik” dan mendekati kategori “sangat baik”. Temuan ini memberikan wawasan penting bagi pengembang dalam mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan serta menggarisbawahi kekuatan utama aplikasi dalam mendukung operasional bisnis pengguna. Studi ini juga menyarankan beberapa rekomendasi untuk peningkatan lebih lanjut berdasarkan umpan balik dari responden. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi evaluasi aplikasi kasir digital lainnya dalam industri yang sama serta membantu pengembangan produk yang lebih *user-friendly*.

Kata Kunci: Analisis, Usability, Aplikasi moka, Metode SUS, Implementasi

1. Pendahuluan

Di era digital saat ini, penggunaan aplikasi kasir digital telah menjadi kebutuhan yang penting bagi banyak usaha kecil dan menengah. Aplikasi Moka adalah salah satu solusi kasir digital yang baik digunakan di Indonesia. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang membantu pemilik usaha dalam mengelola transaksi penjual, inventaris, dan laporan keuangan secara lebih efisien. Namun, seiring dengan meningkatnya penggunaan aplikasi ini, penting untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan penggunanya. Usability aplikasi *Point Of Sale (POS)* sangat penting karena berpengaruh langsung pada efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan. Sebagai alat yang digunakan sehari-hari oleh banyak bisnis, aplikasi ini harus mudah digunakan dan tidak menimbulkan frustrasi bagi penggunanya.[1]

Aplikasi POS (*Point of Sale*) seperti Moka menawarkan berbagai fitur yang dirancang untuk membantu pemilik bisnis dalam menjalankan operasional sehari-hari dengan lebih mudah dan efisien. Fitur-fitur ini termasuk pencatatan transaksi penjualan, manajemen inventaris, pemantauan penjualan secara real-time, dan pembuatan laporan keuangan yang terintegrasi. Dengan menggunakan aplikasi POS (*Point of Sale*), pemilik bisnis dapat menghemat waktu dan tenaga dalam mengelola berbagai aspek operasional mereka, serta mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang kinerja bisnis mereka melalui data dan laporan yang akurat.[2]

Namun, keberhasilan aplikasi POS tidak hanya ditentukan oleh banyaknya fitur yang ditawarkan, tetapi juga oleh seberapa mudah dan nyaman aplikasi tersebut digunakan oleh penggunanya. Usability, atau kemudahan penggunaan, adalah faktor kunci yang menentukan apakah pengguna dapat dengan cepat dan efisien memanfaatkan semua fitur yang tersedia dalam aplikasi.

Riwayat Artikel:

Diterima : 05-01-2025
Direvisi : 06-01-2025
Diterima : 12-01-2025
Diterbitkan : 29-01-2025

Hak Cipta: © 2025 oleh penulis.

Artikel ini adalah artikel akses terbuka yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC BY) license (creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Aplikasi yang memiliki tingkat usability tinggi akan lebih disukai oleh pengguna karena dapat meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan kepuasan pengguna. Sebaliknya, aplikasi dengan tingkat usability rendah dapat menyebabkan frustrasi, penurunan produktivitas, dan bahkan penolakan penggunaan oleh pelanggan[3]

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, diperlukan analisis mendalam terhadap usability aplikasi Moka. Salah satu metode yang efektif untuk mengukur dan menganalisis usability adalah *System Usability Scale* (SUS). *System Usability Scale* (SUS) adalah alat evaluasi usability yang cepat dan sederhana, terdiri dari 10 pertanyaan yang mengukur berbagai aspek dari pengalaman pengguna. Pengguna diminta untuk memberikan tanggapan berdasarkan skala likert dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Skor SUS yang dihasilkan memberikan gambaran umum tentang tingkat usability aplikasi dan dapat dibandingkan dengan standar usability lainnya. Keunggulan SUS terletak pada kemampuannya memberikan wawasan yang mudah dipahami dan diinterpretasikan, sehingga memudahkan dalam mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan.[4]

Meskipun Moka telah diadopsi oleh banyak pengguna, sejumlah tantangan terkait usability masih sering dilaporkan, seperti navigasi antarmuka yang rumit, kesulitan dalam memahami fungsi, kinerja aplikasi yang tidak konsisten, serta kurangnya dukungan dan bantuan pengguna. Untuk mengatasi masalah-masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat usability aplikasi Moka menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), mengidentifikasi masalah usability yang spesifik berdasarkan feedback pengguna, dan menyusun rekomendasi perbaikan yang konkret untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang berharga bagi pengembang Moka dalam mengoptimalkan aplikasi mereka, sehingga dapat lebih memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna serta mendukung keberhasilan bisnis yang mengandalkan aplikasi Moka.[5]

Gambaran akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Moka, ketika dievaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), memiliki tingkat kegunaan yang tinggi. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari responden, aplikasi Moka berhasil mencapai skor SUS yang menunjukkan bahwa aplikasi ini umumnya mudah digunakan oleh berbagai jenis pengguna, baik yang memiliki pengalaman teknologi tinggi maupun rendah. Beberapa aspek yang dinilai positif oleh responden meliputi antarmuka pengguna yang intuitif, navigasi yang sederhana, dan integrasi fitur yang efisien. Pengguna merasa bahwa aplikasi ini memudahkan mereka dalam mengelola transaksi, inventaris, dan laporan keuangan, yang semuanya dapat diakses melalui satu platform terintegrasi. Selain itu, responden juga mengapresiasi stabilitas dan kecepatan aplikasi dalam memproses data. Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa area yang memerlukan perbaikan.[6].

2. Metodologi

2.1 Tahapan Penelitian

Adapun tahapan - tahapan penelitian sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi suatu permasalahan yang dijadikan pokok pembahasan, sebab permasalahan, dan Metode yang akan digunakan. Tahap awal dalam penelitian ini adalah mengenali permasalahan guna merumuskan isu-isu yang relevan. Salah satu isu yang akan diteliti adalah adanya keluhan dari pengguna terhadap aplikasi Moka. Mengingat aplikasi ini menjadi bagian dari layanan yang ditawarkan oleh Restoran kepada pelanggan, penting untuk memastikan kepuasan pelanggan sekaligus mengevaluasi kegunaan aplikasi ini.

b. Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen riset sebelumnya yang berkaitan dengan aplikasi Moka, usability, dan metode *System Usability Scale*. Langkah yang diambil dalam studi literatur adalah untuk mendapatkan dasar teoritis yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, serta kajian literatur yang telah dilakukan sebelumnya. Proses pencarian dokumen dilakukan melalui berbagai sumber, seperti buku, Google Scholar, dan situs web.

c. Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, fokus utama adalah pada evaluasi aplikasi Moka melalui penerapan metode *System Usability Scale* (SUS). Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kegunaan aplikasi ini dari perspektif pengguna yang beragam. Proses ini melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif melalui serangkaian

pertanyaan yang dirancang untuk mengukur berbagai aspek kegunaan aplikasi, termasuk kejelasan, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam penggunaannya.

d. Penerapan Metode

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui penerapan metode System Usability Scale (SUS) untuk menganalisis kegunaan aplikasi Moka, memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang komprehensif mengenai pengalaman pengguna dan tingkat kepuasan mereka terhadap aplikasi tersebut.

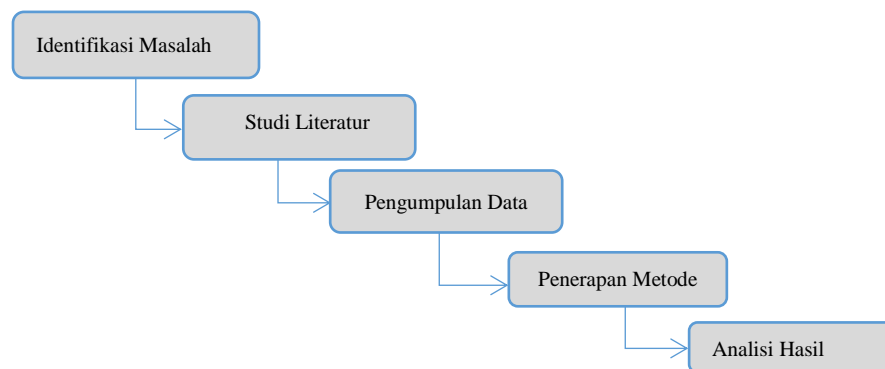
e. Analisa Hasil

Proses analisis data pada penelitian ini terfokus pada penggunaan metode System Usability Scale (SUS) untuk menilai aplikasi Moka. Melalui analisis ini, peneliti dapat menggambarkan secara mendalam tingkat kepuasan dan persepsi pengguna terhadap kegunaan aplikasi Moka, serta mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

f. Kesimpulan

Dalam penelitian "Analisis Aplikasi Moka dengan Menggunakan Metode SUS", analisis data dilakukan dengan berfokus pada penilaian kegunaan aplikasi Moka melalui penerapan metode System Usability Scale (SUS). Melalui proses ini, peneliti dapat menggambarkan secara komprehensif bagaimana pengguna menilai aplikasi tersebut, mengidentifikasi area kelebihan dan kekurangan, serta memberikan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

Berikut adalah diagram alir yang digunakan pada penelitian.



Gambar 1. Diagram Alur penelitian

2.2 Usability

Usability merupakan atribut kualitas yang menaksirkan bahwa bagaimana kemudahan user interface saat digunakan, evaluasi usability didefinisikan sebagai prosedur yang terdiri dari serangkaian aktivitas pengumpulan data penggunaan aplikasi yang terkait dengan interaksi pengguna akhir untuk mencapai tingkat kegunaan tertentu usability memiliki acuan terhadap bagaimana pengguna dapat mempelajari serta mengoperasikan aplikasi untuk mencapai tujuan dan kepuasan dari pengguna dalam konteks tertentu dan Usability merupakan salah satu bidang ilmu dari HCI (*Human Computer Interaction*). Usability berasal dari kata dasar “usable” yang memiliki arti dapat di pergunakan dengan baik Ciri - ciri yang dimiliki oleh *usability* seperti kegunaan , efisien, efektif, kemudahan, kepuasan pengguna dan aksesibilitas.[4]

2.3 Aplikasi Moka

Moka POS adalah salah satu pesaing bisnis dalam bidang *online*, Moka POS merupakan aplikasi sistem *Point of Sales*, Sistem *Point of Sales* diatur agar dapat menyajikan informasi usaha, Moka POS melalui personal selling, memasarkan produknya menggunakan tenaga pemasar yaitu Sales Executive yang bertujuan untuk mempengaruhi konsumen agar melakukan pembelian. Moka POS juga memberikan pembekalan kepada sales[7]



Gambar 2. Aplikasi Moka

2.4 Metode System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan metode dalam mengukur pengujian terhadap pengguna ketika menggunakan produk. Metode ini ada pada tahun 1989, metode untuk menguji pengguna yang digunakan sebagai “*quick and dirty*” dimana SUS dipergunakan dalam mengukur ketergunaan sistem komputer berdasarkan sudut pandang subjektif pengguna. Proses pengukuran pada SUS ini mencakup tiga kata terkait efektivitas, efisiensi, dan kepuasan. Kepuasan merupakan keleluasaan pengguna mengenai ketidaknyamanan dan perilaku positif sebuah produk.[8]

Adapun 3 karakteristik yang dimiliki metode ini yakni SUS terdiri dari sepuluh instrumen pertanyaan, dimana sepuluh instrumen ini secara relatif mudah di selesaikan secara cepat bagi responden untuk memahami dan menjawab, selain jumlah pertanyaan SUS menggunakan teknologi agnostic. Teknologi agnostic artinya bahwa dapat dipergunakan secara luas dalam melakukan evaluasi semua berbagai jenis interface, baik website, smartphone ataupun lainnya, serta karakteristik terakhir dari SUS yaitu pengukuran atau nilai yang digunakan didalam metode ini menggunakan skala skor mulai 0 samai 100, yakni nilai tersebut secara relative dapat dipahami oleh responden. SUS memiliki 10 daftar pertanyaan yang dibuat awalnya dibuat dalam bahasa inggris, namun salah satu penulis menerjemahkan dalam bahasa Indonesia.

Pada tabel 1 menjelaskan metode kuesioner SUS (*System Usability Scale*) mempunyai 5 jawaban, dimana responden dapat memilih jawaban “Tidak Setuju” bernilai 1 poin, “Kurang Setuju” bernilai 2 poin, “Netral/Ragu-ragu” bernilai 3 poin, “Setuju” bernilai 4, serta “Sangat Setuju” yang bernilai 5. Aturan metode SUS yaitu tiap butir pertanyaan bernomor ganjil maka dihitung menggunakan (Skor jawaban responden –1), dan jika setiap jawaban nomor genap, maka menggunakan (5-Skor Jawaban responden).

Tabel 1. Bentuk jawaban responden

Jawaban	Skor
Tidak Setuju (TS)	1
Kurang Setuju (KS)	2
Netral/Ragu-ragu (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

SUS terbukti sebagai metode yang dapat dipercaya, dapat dipergunakan untuk ukuran sampel lebih kecil dibandingkan dengan kuesioner lainnya karena tidak adanya hubungan antara ukuran sampel dan reliabilitas, Olehkarena itu dapat disimpulkan bahwa SUS dapat dipergunakan pada ukuran sampel yang sangat kecil (minimal 2 responden) dan tetap memberikan hasil yang dapat diandalkan yang memiliki 10 daftar pertanyaan.

Table 2. Pertanyaan Kuesioner

PERTANYAAN	
1	Aplikasi Moka menyederhanakan operasi penjualan secara lebih efisien
2	Aplikasi Moka memudahkan Sistem Kasir melalui Mobile Bagi para penjual/ pebisnis
3	Dengan Sistem Aplikasi Moka dapat membuat laporan penjualan dan pembelian lebih mudah
4	Menggunakan Sistem Aplikasi Moka mempercepat transaksi pembelian
5	Dengan Sistem Aplikasi Moka memudahkan pengelolaan stock barang atau produk
6	Menggunakan Sistem Aplikasi Moka pelayanan terhadap pelanggan lebih cepat

- 7 Sistem Aplikasi Moka harus di terapkan dalam bisnis penjualan
- 8 Dalam Sistem Aplikasi Moka kita bisa meng-update Transaksi penjualan, hingga nominal harga promo secara real-time kapan pun & dimana pun
- 9 Menggunakan Aplikasi Moka keamanan terjamin
- 10 Tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

Terdapat aturan dalam menghitung metode SUS sebagai berikut:

1. Untuk setiap pertanyaan ganjil, skor pertanyaan dikurangi 1 dari skor pengguna.
2. Untuk setiap pertanyaan genap, skor akhir setiap pertanyaan bernomor genap diperoleh dari 5 dikurangi skor soal yang diterima pengguna.
3. Skor SUS diperoleh dari penjumlahan skor setiap pertanyaan, yang kemudian dikalikan 5,0. Aturan penghitungan poin berlaku untuk satu responden. Untuk perhitungan lebih lanjut, skor SUS setiap responden dicari dari rata-rata skor dengan cara menjumlahkan seluruh skor dan membaginya dengan jumlah responden. Rumus penghitungan poin Sus adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor SUS

n = jumlah responden

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengolahan Data

a. Hasil Pengujian Validitas Data

Pada penelitian ini dilakukan pengujian validitas data dengan menggunakan metode *Product Moment Validitas* data menggunakan tingkat korelasi yang valid atau tidak valid dari tiap item pernyataan pada kuesioner. Pengujian ini menggunakan *tools* SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil pengujian Validitas Data

Indikator	RTabel	RHitung	Keterangan
Q1	0,273	786	Valid
Q2	0,273	886	Valid
Q3	0,273	757	Valid
Q4	0,273	813	Valid
Q5	0,273	691	Valid
Q6	0,273	810	Valid
Q7	0,273	856	Valid
Q8	0,273	836	Valid
Q9	0,273	755	Valid
Q10	0,273	779	Valid

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berikutnya adalah Menentukan nilai r tabel berdasarkan distribusi nilai r tabel. Dari distribusi tersebut, diperoleh nilai r untuk 50 responden dengan ingkat signifikansi 5%, yaitu 0,279. Selanjutnya, hasil pengujian validitas data menggunakan SPSS, yang dapat dilihat pada Tabel 4, menunjukkan nilai > 0,279 di kolom total setiap pernyataan kuesioner. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pernyataan kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah valid.

b. Hasil Pengujian Reliabilitas Data

Pada penelitian ini, reliabilitas data diuji menggunakan SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pengujian Realibilitas Data

Reliability Statistics			
Variabel	Cronbach Alpha	N Of Items	Keterangan
Kepuasan	935	10	Reliabel

Sumber : Hasil Penelitian(2024)

Dari Hasil pengujian reliabilitas data pada gambar di atas dapat dilihat pada kolom *Cronbach's Alpha* memiliki nilai 0,935. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* bernilai lebih dari sama dengan 0,5($\geq 0,5$) maka hasil dari pengujian tersebut memiliki data yang tingkat reliabilitasnya tinggi.

c. Pengukuran *System Usability Scale*(SUS)

Hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden diolah berdasarkan skala yang mengacu pada metode pengujian SUS. Kemudian penulis akhirnya mendapatkan hasil pengolahan data seperti pada di bawah ini

Tabel 5. Skor Asli Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	5	3	4	4	5	5	5	4	5
2	5	4	4	4	4	4	4	5	3	3
3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3
6	4	4	4	3	3	4	3	3	2	1
7	4	4	3	3	4	3	3	4	3	1
8	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4
12	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
13	5	5	5	4	3	4	5	5	5	2
14	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
15	5	4	4	3	4	4	4	4	5	3
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	2	1	5	1	5	3	5	1	2	2
18	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4
19	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1
20	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4
21	5	4	3	3	3	4	4	5	2	1
22	1	2	3	4	5	4	3	2	1	2
23	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3
24	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5
25	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3
27	2	3	5	5	1	5	2	3	5	1
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4
31	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4
32	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5
33	1	3	5	5	3	1	4	2	5	3
34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
36	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
40	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4
41	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
48	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4
49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Sumber: Hasil penelitian (2024)

Setelah mengetahui skor tiap responden yang mengisi kuesioner SUS, skor tersebut dihitung menggunakan aturan yang ada dalam metode System Usability Scale (SUS). Berikut ini tabel hasil yang didapat setelah dilakukannya perhitungan menggunakan metode SUS:

Tabel 6. Hasil Akhir Skor SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jlh	Hasil Akhir SUS
R1	1	4	2	1	1	4	4	4	1	4	26	65
R2	4	1	1	1	1	1	1	4	2	2	18	45
R3	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	14	35
R4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R5	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	14	35
R6	1	1	1	2	2	1	2	2	3	0	15	37,5
R7	1	1	2	2	1	2	2	1	2	0	14	35
R8	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	12	30
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R11	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	14	35
R12	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	12	30
R13	4	4	4	1	2	1	4	4	4	3	31	77,5
R14	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	12	30
R15	4	1	1	2	1	1	1	1	4	2	18	45
R16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R17	3	0	4	0	4	2	4	0	3	3	23	57,5
R18	1	1	1	1	4	1	1	2	4	1	17	42,5
R19	0	0	0	0	0	0	0	3	3	0	6	15
R20	4	4	4	4	1	1	1	4	1	1	25	62,5
R21	4	1	2	2	2	1	1	4	3	0	20	50

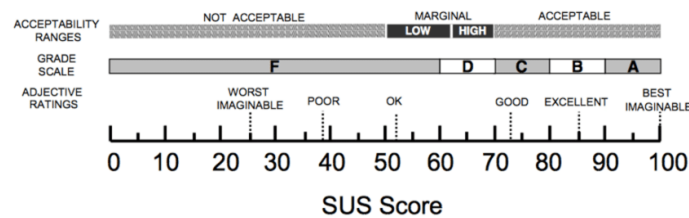
Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jlh	Hasil Akhir SUS
R22	0	3	2	1	4	1	2	3	0	3	19	47,5
R23	4	4	4	4	1	1	4	4	1	2	29	80
R24	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	34	82,5
R25	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	37	92,5
R26	1	1	4	4	1	1	1	1	1	2	17	42,5
R27	3	2	4	4	0	4	3	2	4	1	27	67,5
R28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R30	4	1	4	4	1	0	4	4	1	1	24	60
R31	1	4	1	4	1	1	1	1	4	1	19	47,5
R32	2	1	1	4	1	1	1	1	1	4	17	42,5
R33	0	2	4	4	2	0	1	3	4	2	22	55
R34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R36	1	4	4	4	1	1	1	4	1	1	22	55
R37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R40	1	4	1	1	4	1	4	4	1	1	22	55
R41	1	1	1	4	4	1	4	1	4	1	22	55
R42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
R46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
R47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R48	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	14	35
R49	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	25
Total											896	2245
Hasil Rata-rata Skor SUS :											44,9	

Setelah jumlah skor SUS dikalikan dengan 2,5 semua hasil dijumlahkan untuk mendapatkan skor total 2.245. Nilai tertinggi adalah 100 dan yang terendah adalah 0

Setelah perhitungan selesai, nilai rata – rata dihitung dengan membagi semua nilai dengan total responden. Jumlah skor SUS yang diperoleh dari 50 responden adalah 2.245, dengan nilai rata-rata adalah:

$$\text{Rumus : } \bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (2)$$

d. Interpretasi Hasil Skor System Usability Scale (SUS)



Gambar 1. Penentuan Hasil Penilaian dengan menggunakan *Acceptability*, *Grade Scale*, dan *Adjective Rating* (Bangor, Kortum & Miller, 2009)

Hasil yang di dapat dalam perhitungan skor responden pada penelitian ini yaitu 44,9. Dapat dilihat pada table 6, nilai skor tersebut menunjukkan Acceptability Range masih termasuk dalam kategori "Acceptable", namun sedikit lebih dekat dengan "Marginal". Grade Scale menunjukkan sistem mendapat nilai F. Hal ini menunjukkan kegunaan yang rendah dan memerlukan perbaikan yang signifikan. Kemudian skor 44,9 menunjukkan bagian Adjective Rating setara dengan Ok. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menilai sistem ini dinilai kurang baik dan masih memiliki kekurangan.

4. Kesimpulan

Hasil dan pembahasan penelitian disimpulkan bahwa aplikasi Moka masih memiliki beberapa kekurangan dalam hal kegunaan. Pengguna merasa bahwa aplikasi ini rumit untuk digunakan, tidak konsisten, dan membutuhkan banyak bantuan. Pengembang aplikasi Moka perlu melakukan perbaikan untuk meningkatkan kegunaan aplikasi, seperti menyederhanakan navigasi, meningkatkan konsistensi antarmuka, dan menyediakan panduan yang lebih jelas bagi pengguna.

Daftar Pustaka

- [1] Y. Widyastuti and S. Hidayatulloh, "Analisa Usability Testing Pada Aplikasi Mobile Penjualan Retail Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 2, pp. 74–83, 2023, doi: 10.31294/reputasi.v4i2.2341.
- [2] M. A. Sumarto, "Analisis dan Perancangan Aplikasi Point of Sale (POS) untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dengan Metode Rapid Application Development (RAD)," *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 27, no. 1, pp. 17–34, 2023, doi: 10.17933/jskm.2023.5115.
- [3] N. L. P. Kertiasih, Komang Tri Werthi, S.E., M.M., and I Gede Juliana Eka Putra, S.T., M.T., "Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales (Pos) Terintegrasi Sistem Informasi Akuntansi Pada Cv Mantu Sedana," *Smart Techno (Smart Technol. Informatics Technopreneurship)*, vol. 2, no. 1, pp. 13–21, 2020, doi: 10.59356/smart-techno.v2i1.16.
- [4] S. N. Kholifah, N. Heryana, and H. B. Nugraha, "Analisis Usability Pada Aplikasi Himfo Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Unsika)," vol. 7, no. 2, pp. 1416–1422, 2023.
- [5] A. A. Jiwa Permana, "Usability Testing Pada Website E-Commerce Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus : UmkmBuleleng.Com)," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 2, pp. 149–158, 2019, doi: 10.23887/jstundiksha.v8i2.22858.
- [6] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, "Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s," *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [7] M. Rifki Maulana, N. Rahaningsih, and D. Pratama, "Analisis Usability Aplikasi Point of Sales (Pos) Berbasis Web Menggunakan Metode System Usability Scale," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 387–394, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6100.
- [8] H. Bayu, A. H. Brata, and A. A. Soebroto, "Analisis Pengujian Sistem RAKOON POS Berdasarkan Teori Kualitas McCall," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 207–213, 2020.