

Penerapan Metode System Usability Scale untuk Analisis UI/UX Website UMKM Lancar Jaya Food

Fariyono^{a,1,*}, Wisnu Sanjaya^{a,2}

^a Universitas Boyolali, Jl. Pandanaran No.405, Boyolali, 57315, Indonesia

¹ fariyono@uby.ac.id *; ² wisnu.sanjaya@uby.ac.id

* Korespondensi penulis

ARTICLE INFO

Article history

Menerima 10 Mei 2023

Revisi 25 Mei 2023

Diterima 25 Mei 2023

Kata Kunci

System Usability Scale

UI/UX

Website

UMKM

Lancar Jaya Food

ABSTRACT

Digitization of Micro, Small, and Medium Enterprises in Indonesia is still not optimal. The lack of full digitalization, besides the HR competency factor, is the unequal distribution of supporting infrastructures such as internet access and transportation. The use of IT in MSMEs is slowly but surely starting to show an increase. Generally, MSME actors use social media as a marketing and promotion medium. In addition to social media, MSMEs have also begun to use the Website as a marketing and promotion medium. However, due to the lack of MSMEs' ability to manage Websites, it is a challenge. As a result, the use of the Website is not optimal and inefficient because orders still use social media such as WhatsApp for buying and selling transactions. The purpose of this study is to analyze the UI/UX of the Lancar Jaya Food MSME Website, especially on the buying and selling features, using the System Usability Scale method. As a result, the System Usability Scale score obtained a value of 73.35, representing Acceptability Ranges with an Acceptable value. Then the adjective rating with a value of Good and Letter Grade with a value of B.

This is an open access article under the [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Digitalisasi UMKM masih kurang maksimal. Kurangnya pengetahuan sumber daya manusia di UMKM dalam pemanfaatan IT menjadi salah satu faktor kurang maksimalnya proses digitalisasi. Selain itu kendala infrastruktur penunjang seperti akses internet dan transportasi juga turut mempengaruhi digitalisasi UMKM yang digagas pemerintah. Umumnya banyak UMKM berada di daerah pedesaan sehingga pemasaran produk memerlukan waktu yang lama untuk sampai ke pelanggan. Pemasaran merupakan inti dari UMKM dalam menjalankan usahanya. Jika pemasaran terhambat tentu akan mengganggu masa depan UMKM tersebut. Maka dibutuhkan strategi agar pemasaran berjalan lancar untuk menunjang meningkatnya produksi. Dengan tingginya permintaan maka UMKM dapat menyerap tenaga kerja lebih banyak lagi. Akibatnya angka pengangguran berkurang dan turut berkontribusi dalam kemajuan perekonomian negara.

Mikro Kecil dan Menengah di Indonesia merupakan pilar perekonomian negara yang berbasis kerakyatan dan local wisdom [1]. Usaha Mikro Kecil dan Menengah yang sering disebut UMKM ini mencakup diberbagai bidang mulai dari jasa, perdagangan, pertanian, peternakan, perikanan, pariwisata, dan *Home industry*. Salah satu contohnya adalah usaha laundry, kerajinan tangan, mebel, bengkel motor, bengkel elektronik dan *Home industry* yang menawarkan olahan maupun jasa [2]. Sebagai pilar ekonomi, UMKM sudah mampu menembus pasar internasional. Namun UMKM yang tembus pasar internasional ini memang tidak sebanyak yang diharapkan. Banyak faktor yang mempengaruhi proses Internasionalisasi UMKM ini diantaranya

adalah kompetensi SDM, transportasi, lisensi dan packaging yang tidak memenuhi standar internasional [3]. Era digital saat ini kompetensi SDM dari UMKM sangat diperlukan terutama dalam bidang pemasaran dan branding produk dari usahanya. Perlahan UMKM mulai memanfaatkan IT khususnya social media dalam pemasaran produknya seperti promosi di Instagram, facebook dan layanan via WhatsApp [4].

Selain sosial media pemasaran produk berbasis IT dapat menggunakan *Website*. *Website* merupakan halaman digital yang berisi konten multimedia. Proses pembuatan *Website User interface*, *UX testing* dan jenis *Website* (statis/dinamis) merupakan hal yang harus diperhatikan [5]. Analisis UI/UX dapat dilakukan dengan banyak metode UI/UX antara lain *Lean UX*, *Human Centered Design*, *Design Thinking*, dan *User Centered Design* [6] [7] [8]. Penggunaan metode tersebut tentu berbeda-beda tergantung studi kasus *System Usability Scale* yang ingin dipecahkan. *User interface* merupakan tampilan yang ditampilkan sebuah sistem kepada penggunanya [6]. *User interface* yang baik akan mempengaruhi penilaian kepuasan pengguna yang dapat diketahui dari *UX testing*. *UX testing* merupakan pengujian yang dilakukan pengguna dalam menggunakan sebuah produk atau aplikasi digital, mulai dari perasaan, pengalaman dan bagaimana pengguna mencapai tujuan yang telah dibuat [7]. Selain sebagai *e-commerce Website* juga banyak digunakan untuk media pembelajaran [9]. *Website* juga digunakan sebagai media *personal branding* [10], [11].

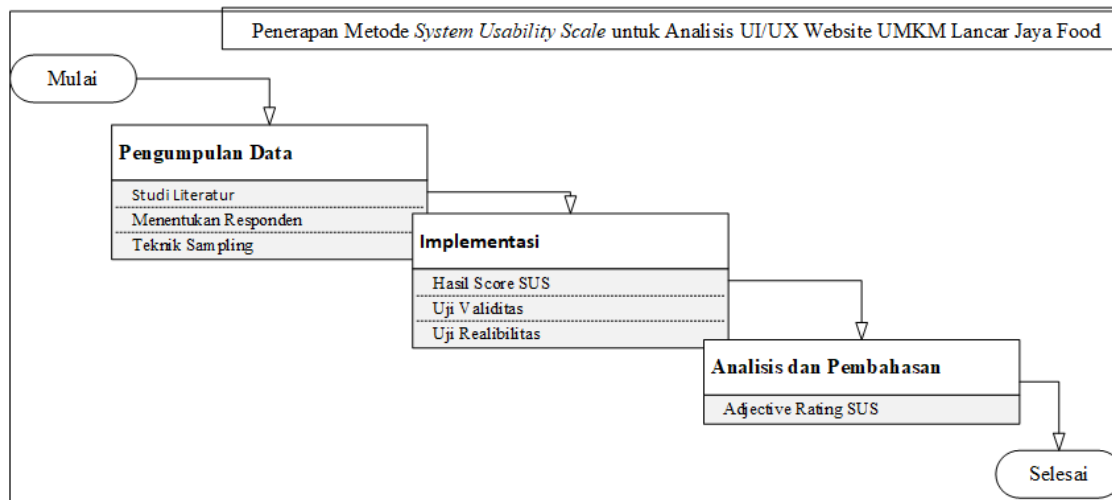
Penelitian tentang UI/UX semakin banyak mengingat pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi yang dibuat itu menentukan tingkat keberhasilan aplikasi yang dibuat [6]. Salah satunya adalah penerapan metode *System Usability Scale* dalam perancangan aplikasi gamifikasi tari rakyat di Indonesia [12]. Evaluasi atau perancangan ulang UI/UX juga penting untuk meningkatkan kinerja *Website* elearning bagi mahasiswa saat pandemi [13]. Dalam pengujian UI/UX banyak metode yang bisa digunakan diantaranya *System Usability Scale*, *USE Questionnaire*, dan *User experience Questionnaire* [12], [14], [15].

Saat ini mulai banyak UMKM yang memanfaatkan IT dalam pemasaran. Adapun platform yang digunakan seperti Instagram, facebook, whatsapp, dan *Website*. Salah satu UMKM yang memanfaatkan penggunaan IT dalam pemasarannya adalah Lancar Jaya Food. Lancar Jaya Food merupakan UMKM di Kabupaten Boyolali yang bergerak dibidang olahan makanan dari daging sapi. Adapun inovasi yang dihasilkan adalah dendeng sapi dan abon sapi. Pemasaran lancar jaya food sudah menggunakan media *Website* untuk memasarkan lebih jauh lagi produk dendeng sapi dan abon sapinya. Penggunaan *Website* ini tentu sangat menarik masyarakat diluar boyolali melakukan pemesanan secara online. Namun pemanfaatan *Website* ini ternyata belum maksimal bagi pengguna terutama *User interface* dan *user experince*-nya sebab calon pembeli tidak bisa melakukan langsung pemesanan secara online dan tidak adanya informasi harga produk. Calon pembeli diarahkan menghubungi penjual via whatsapp [16], [17]. Sehingga penggunaan *Website* ini dinilai kurang maksimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu dilakukan pengembangan UI/UX yang tepat pada *Website* tersebut sebagai evaluasi agar *Website* lebih maksimal dan sesuai keinginan pengguna. Evaluasi UI/UX merupakan salah satu hal yang penting dalam pembuatan aplikasi atau software. Dengan dilakukannya evaluasi UI/UX maka akan diketahui bagian mana saja yang kurang dari aplikasi yang telah dibangun. Akan ada 2 aspek yang akan dievaluasi yaitu *scalability* dan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan evaluasi UI/UX *Website* UMKM Lancar Jaya Food yang diharapkan oleh pengguna. Diharapkan dengan adanya penelitian ini calon pembeli dapat dengan mudah memanfaatkan fitur pembelian online di *Website* UMKM Lancar Jaya Food dengan lebih mudah dan efisien. Selain itu dengan adanya evaluasi UI/UX ini akan membantu promosi UMKM Lancar Jaya Food di internet karena *visitor* akan disuguhkan tampilan *Website* yang informatif, menarik dan *user friendly*.

2. Metode



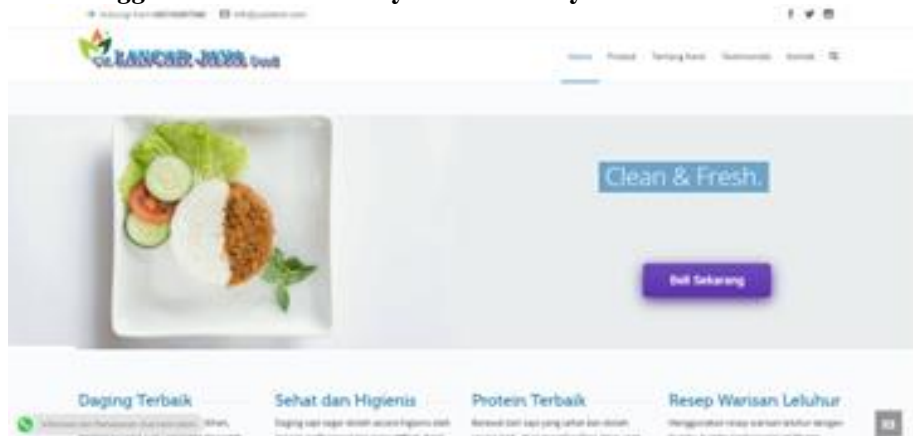
Gambar 1. Alur Penelitian

Evaluasi UI/UX ini ditujukan untuk membantu UMKM Lancar Jaya Food mengembangkan *Website* yang telah dibuat agar sesuai pengalaman pengguna atau UX. Adapun tahapan inti yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, implementasi serta analisis dan pembahasan.

1) Pengumpulan data

Pada tahap ini akan dilakukan sampling data untuk penentuan responden dalam evaluasi ini. Adapun sampling data yang akan digunakan adalah metode *non probability* sampling dengan respondennya adalah visitor *Website* UMKM Lancar Jaya Food sebanyak 10 responden. Adapun kriteria responden yang di tentukan adalah 5 laki-laki dan 5 perempuan. Responden juga diminta untuk mengakses *Website* UMKM Lancar Jaya Food di <https://lancarjayafood.com> sebelum melakukan pengisian kuesioner.

2) Evaluasi menggunakan kuesioner System Usability Scale



Gambar 2. Tampilan Home

Tahap ini akan dilakukan studi literatur terkait evaluasi UI/UX sebuah aplikasi atau software. Setelah mendapatkan studi literatur sejenis selanjutnya adalah melakukan evaluasi *Website* UMKM Lancar Jaya Food dengan menggunakan metode *System Usability Scale*. Evaluasi UI/UX ini ditujukan untuk membantu UMKM Lancar Jaya Food mengetahui hasil penilaian *Website* yang telah dibuat sudah sesuai pengalaman pengguna atau UX. Tahap awal akan dilakukan studi literatur terkait evaluasi UI/UX sebuah aplikasi atau software. Setelah mendapatkan studi literatur sejenis selanjutnya adalah Menyusun kuesioner dengan jumlah 10 pertanyaan sesuai kuesioner *System Usability Scale* yang telah dimodifikasi dapat dilihat pada Tabel 1. *System Usability Scale* adalah salah satu standard kuesioner penilaian terhadap suatu aplikasi atau prototipe [18]. Usability juga

berfungsi sebagai tolak ukur kepuasan pengguna terhadap sebuah produk [19]. Setelah menyebar kuesioner yang telah di tentukan tahap selanjutnya adalah mengelola hasil kuesioer *Website* UMKM Lancar Jaya Food dengan menggunakan rumus *System Usability Scale* masing-masing responden.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

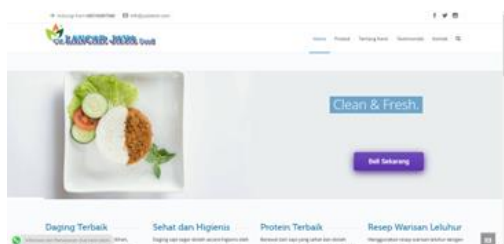
No	Pertanyaan	Pendapat Responden				
		SS	S	N	T	S T
1	Saya akan mengakses <i>Website</i> ini					
2	Saya merasa <i>Website</i> ini mudah digunakan					
3	Saya merasa <i>Website</i> ini membingungkan					
4	Saya merasa tampilan awal tidak menarik					
5	Saya merasa fitur-fitur berjalan dengan baik					
6	Saya merasa orang lain akan mudah memahami penggunaan <i>Website</i> ini dengan cepat					
7	Saya merasa perpaduan warna kurang tepat					
8	Saya merasa teks tidak mudah dibaca					
9	Saya merasa ukuran teks terlalu kecil					
10	Saya merasa butuh adaptasi yang lama dalam menggunakan <i>Website</i> ini					

Selain menjawab 10 pertanyaan responden juga diberikan pertanyaan *optional* yang berisi saran mengenai halaman *Home*, daftar produk, detail produk, dan halaman pembelian *Website* tersebut seperti di Tabel 2. Pertanyaan ini digunakan sebagai masukan pengembangan UI/UX di masa yang akan datang.

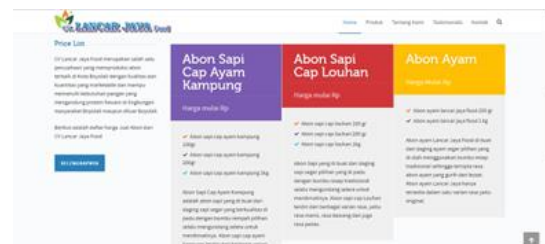
Tabel 2. Daftar Pertanyaan Tambahan

No	Saran Tampilan <i>Website</i>
1	Tampilan Halaman <i>Home</i>
2	Tampilan Halaman Daftar Produk
3	Tampilan Halaman Detail Produk
4	Tampilan Halaman Pembelian

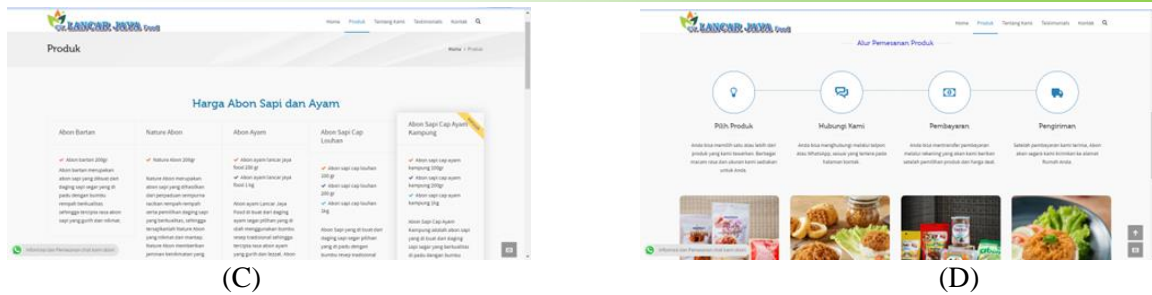
Adapun tampilan *Home*, daftar produk, detail produk, dan halaman pembelian dapat di lihat pada Gambar 3. Gambar 3A merupakan tampilan halaman *Home*, Gambar 3B tampilan halaman detail produk, Gambar 3C Tampilan Halaman Detail Produk dan Gambar 3D merupakan tampilan halaman pembelian.



(A)



(B)



Gambar 3 User interface Website

a) **Uji Validitas**

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian validitas kuesioner *System Usability Scale* menggunakan IBM SPSS 23 Statistic. Adapun penentuan validasi jika nilai $r_{Tabel} > 0.632$.

b) **Uji Reliabilitas**

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian reliabilitas kuesioner *System Usability Scale* berdasarkan hasil uji validitas menggunakan IBM SPSS 23 Statistic. Pengujian ini menggunakan *Cronbach's Alpha* > 0.60 untuk menentukan kuesioner reliable atau tidak.

3) **Analisis dan Pembahasan**

Hasil total nilai *System Usability Scale* digunakan untuk pembobotan kategori nilai *System Usability Scale* dalam bentuk *Letter Grade* dan *Adjective Rating*. Hasil penilaian ini akan dijadikan bahan evaluasi untuk mendapatkan design UI/UX terbaik yang user inginkan. Klasifikasi peringkat nilai dari *System Usability Scale* ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu *Not Acceptable*, *Marginal*, dan *Acceptable* [20]. Untuk *Letter Grade* yang akan digunakan adalah A, B, C D, dan F sedangkan untuk *Adjective Rating* yang akan digunakan adalah *Awful*, *Poor*, *OK*, *Good*, *Excellent* [21]. Adapun pembobotan skor kuesioner *System Usability Scale* ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Pembobotan Skor SUS

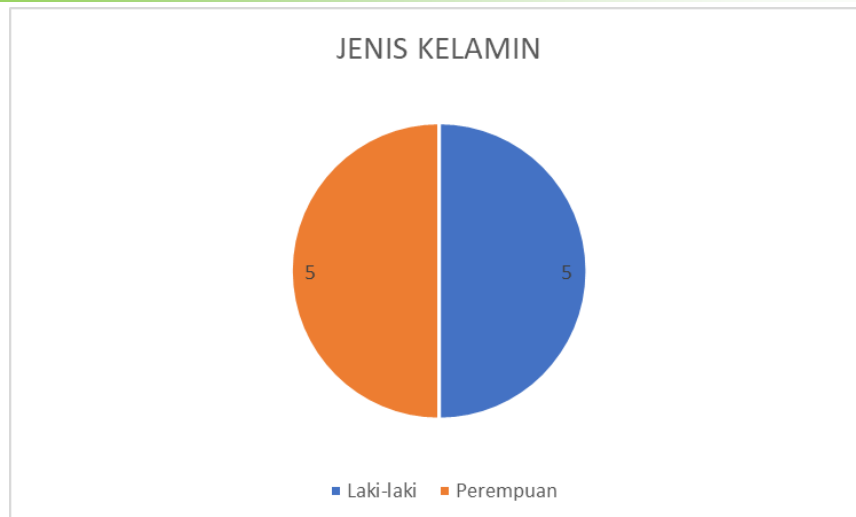
No	Adjective Rating	Letter Grade	Skor SUS
1	Awful	F	0-51
2	Poor	D	51-68
3	OK	C	68
4	Good	B	68-80.3
5	Excellent	A	80.3-100

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil implementasi dari metode yang diusulkan terkait dengan *user experience*, dan evaluasi *Website* UMKM Lancar Jaya Food dibagi menjadi 3 pokok bahasan utama yaitu Pengumpulan data, Implementasi serta Analisis dan Pembahasan.

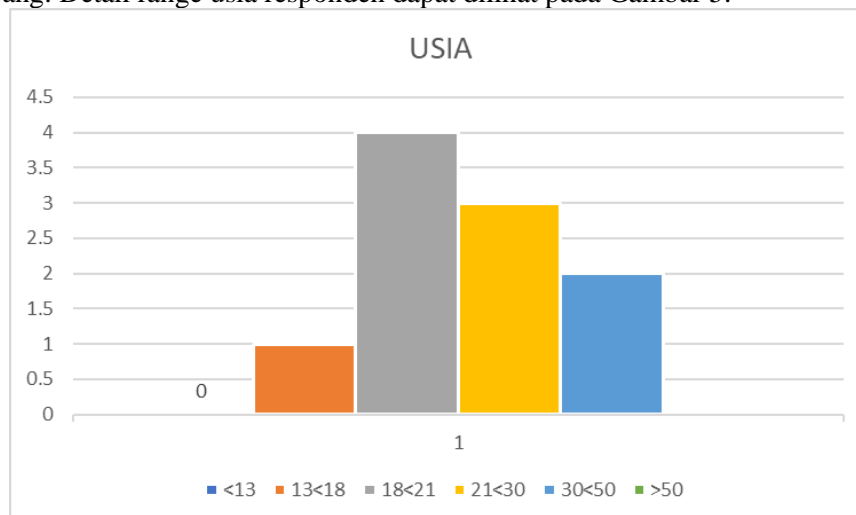
3.1. Pengumpulan Data

Hasil pengambilan data menggunakan menggunakan metode *nonprobability sampling* mendapatkan 10 responden dalam penelitian ini. Rincian data responden dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu jenis kelamin, usia, dan pekerjaan. Gambar 4 menampilkan detail responden berdasarkan jenis kelamin yang terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan.



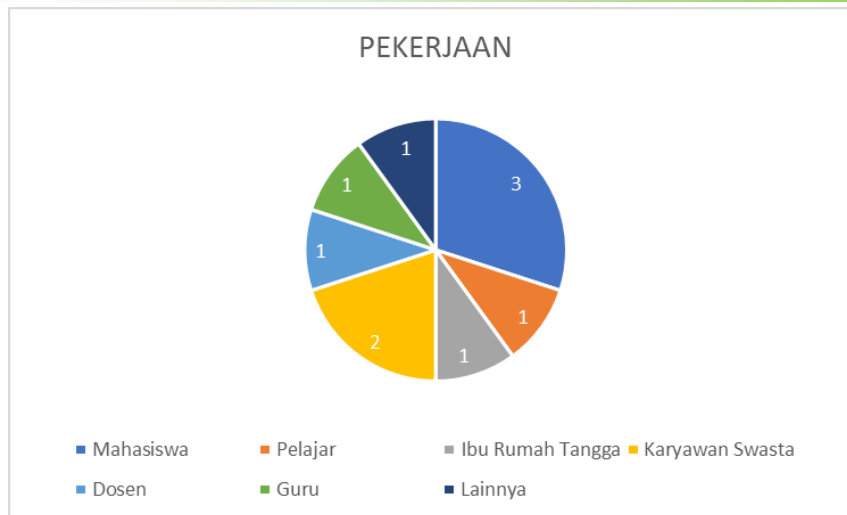
Gambar 4. Jenis Kelamin Responden

Kemudian dapat diketahui juga bahwa usia responden paling banyak diantara usia 18-21 tahun sebanyak 3 orang. Detail range usia responden dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Rentang Usia Responden

Rata-rata latar belakang pekerjaan responden adalah mahasiswa sebanyak 3 orang. Pelajar menempati posisi kedua terbanyak dengan 2 orang. Detail pekerjaan responden dapat di lihat pada Gambar 6.

**Gambar 6.** Pekerjaan Responden

3.2. Implementasi

Tahap ini menampilkan hasil kuesioner *System Usability Scale* yang telah di olah hasil skornya masing-masing responden. pertanyaan yang digunakan adalah 10 pertanyaan *System Usability Scale* seperti pada Tabel 1 yang telah dijawab oleh 10 responden. Detail hasil skor *System Usability Scale* dapat di lihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Skor *System Usability Scale*

Respondent	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	<i>System Usability Scale</i> Score
R1	5	2	3	4	3	1	4	1	4	2	72.5
R2	4	3	3	2	3	3	4	2	2	3	57.5
R3	3	2	3	5	4	2	3	3	3	2	55.0
R4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	60.0
R5	5	2	4	3	4	1	4	3	4	2	75.0
R6	5	2	3	4	4	3	3	2	4	3	62.5
R7	4	3	4	3	5	1	5	2	5	1	82.5
R8	1	1	2	4	1	1	2	3	1	4	35.0
R9	2	2	3	2	2	1	1	3	2	3	47.5
R10	2	1	2	3	1	1	3	4	1	5	37.5
Total <i>System Usability Scale</i> Score											747.5

Berdasarkan Tabel 4 didapatkan Total Score *System Usability Scale* adalah 747.5 yang berasal dari akumulasi total score *System Usability Scale* dari 10 Responden. Adapun beberapa masukan yang dijawab oleh responden dapat di rangkum pada Tabel 5.

Tabel 5. Masukan Responden

Respo nden	Saran Tampilan <i>Website</i>	Rangkuman Saran Responden

R3	Tampilan Halaman Home	Sudah Sesuai
	Tampilan Halaman Daftar Produk	Perlu penambahan informasi stok
	Tampilan Halaman Detail Produk	Sudah Sesuai
	Tampilan Halaman Pembelian	Tidak ada tombol langsung ke WA untuk pembelian
R7	Tampilan Halaman Home	Menarik
	Tampilan Halaman Daftar Produk	Perlunya fitur filter
	Tampilan Halaman Detail Produk	Perlu penambahan foto dari berbagai sudut
	Tampilan Halaman Pembelian	Halaman Pembelian tidak ada saat akan melakukan pembelian harus WA dan menyebutkan ulang kita pesan apa
R10	Tampilan Halaman Home	Cukup
	Tampilan Halaman Daftar Produk	Semoga lebih responsif jika di akses dari browser smartphone
	Tampilan Halaman Detail Produk	Cukup simpel
	Tampilan Halaman Pembelian	Mungkin perlu di integrasikan dengan WA API

Berdasarkan Tabel 5 bisa di rangkum bahwa perlunya tombol beli atau *checkout* yang langsung terintegrasi dengan WA API. Kemudian perlunya penambahan foto produk dari berbagai sudut di halaman detail produk. Terakhir tidak adanya informasi stok tentu akan membuat user agak sedikit tidak nyaman karena informasi yang kurang efisien atau tidak satu pintu secara *real-time*.

1. Uji validitas

Pada tahap ini telah dilakukan uji validitas menggunakan software IBM SPSS 23. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas

		Correlations										
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total
Q1	Pearson Correlation	1	.583	.802**	.802**	.272	.152	.408	.612	.491	-.175	.383

	Sig. (2-tailed)	.077	.005	.005	.447	.676	.242	.060	.150	.629	.275	
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
Q2	Pearson Correlation	.583	1	.802**	.802**	.612	-.227	.816**	.612	.764*	-.467	.701*
	Sig. (2-tailed)	.077		.005	.005	.060	.527	.004	.060	.010	.174	.024
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Q3	Pearson Correlation	.802**	.802**	1	1.000**	.582	-.284	.655*	.764*	.758*	-.530	.761*
	Sig. (2-tailed)	.005	.005		.000	.078	.427	.040	.010	.011	.115	.011
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Q4	Pearson Correlation	.802**	.802**	1.000**	1	.582	-.284	.655*	.764*	.758*	-.530	.761*
	Sig. (2-tailed)	.005	.005	.000		.078	.427	.040	.010	.011	.115	.011
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Q5	Pearson Correlation	.272	.612	.582	.582	1	-.371	.667*	.583	.579	-.524	.798**
	Sig. (2-tailed)	.447	.060	.078	.078		.291	.035	.077	.079	.120	.006
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Q6	Pearson Correlation	.152	-.227	-.284	-.284	-.371	1	-.186	-.371	-.298	.504	-.570
	Sig. (2-tailed)	.676	.527	.427	.427	.291		.608	.291	.403	.137	.085
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Q7	Pearson Correlation	.408	.816**	.655*	.655*	.667*	-.186	1	.500	.802**	-.429	.781**
	Sig. (2-tailed)	.242	.004	.040	.040	.035	.608		.141	.005	.217	.008

	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
Q8	Pearson Correlation	.612	.612	.764*	.764*	.583	-.371	.500	1	.802**	-.643*	.755*
	Sig. (2-tailed)	.060	.060	.010	.010	.077	.291	.141		.005	.045	.012
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Q9	Pearson Correlation	.491	.764*	.758*	.758*	.579	-.298	.802**	.802**	1	-.611	.849**
	Sig. (2-tailed)	.150	.010	.011	.011	.079	.403	.005	.005		.061	.002
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Q10	Pearson Correlation	-.175	-.467	-.530	-.530	-.524	.504	-.429	-.643*	-.611	1	-.811**
	Sig. (2-tailed)	.629	.174	.115	.115	.120	.137	.217	.045	.061		.004
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Total	Pearson Correlation	.383	.701*	.761*	.761*	.798**	-.570	.781**	.755*	.849**	-.811**	1
	Sig. (2-tailed)	.275	.024	.011	.011	.006	.085	.008	.012	.002	.004	
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwasanya ada 7 pertanyaan yang dinyatakan valid dan 3 tidak valid karena berada di bawah rTable yang telah ditentukan yaitu >0.632. namun secara keseluruhan kuesioner ini di nyatakan valid karena dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai r hitung > r tabel berdasarkan uji signifikan 0.05, artinya bahwa item-item tersebut diatas valid.

2. Uji Reliabilitas

Selanjutnya ada uji reliabilitas pada kuesioner *System Usability Scale* yang telah dimodifikasi. Sama halnya dengan uji validitas, pengujian ini menggunakan software IBM SPSS 23. Adapun hasil *Cronbach's Alpha* berada diatas 0.757 seperti yang dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items

.757

10

Kemudian untuk detail item masing-masing pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 8. Hasilnya seluruh variable pertanyaan yang berjumlah 10 memiliki nilai *Cronbach's Alpha* diatas 0.60. Dapat disimpulkan bahwa kuesioner ini dikatakan reliable karena nilai masing-masin variabelnya >0.60.

Tabel 8. Detail Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	<i>Cronbach's Alpha</i> if Item Deleted
Q1	29.90	8.100	.726	.698
Q2	31.90	7.878	.813	.685
Q3	29.80	7.956	.848	.685
Q4	31.80	7.956	.848	.685
Q5	30.30	8.233	.514	.723
Q6	32.40	10.933	-.201	.814
Q7	30.00	8.000	.745	.694
Q8	31.70	8.678	.662	.714
Q9	30.30	6.900	.719	.681
Q10	32.40	12.711	-.524	.877

3.3. Analisis dan Pembahasan

Pada Tabel 8 dapat di lihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada semua variabel penelitian > 0.60. Hal ini menunjukkan bahwa pertanyaan kuesioner *System Usability Scale* yang telah dimodifikasi telah memenuhi nilai *Cronbach's Alpha* karena memiliki nilai > 0.60 sehingga dapat di simpulkan bahwa kuesioner tersebut dapat diandalkan (*reliable*).

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

Evaluasi *Website* ini menggunakan *System Usability Scale* dengan menggunakan 10 responden yang diberikan pertanyaan untuk mengetahui score hasil akhir dalam *Website* ini. Jumlah *System Usability Scale* score didapat dengan cara menjumlahkan semua skor *System Usability Scale* dari responden dan membagi sesuai jumlah respoden seperti pada Rumus (1). Berdasarkan tabel 5 skor rata-rata sebesar 74.75 yang merepresentasikan *Acceptability Ranges* dengan nilai *Acceptable*. Kemudian adjective rating dengan nilai Good serta *Letter Grade* dengan nilai B.

4. Kesimpulan

Hasil usability testing menggunakan *System Usability Scale* untuk *Website UMKM Lancar Jaya Food* mendapatkan rata-rata skor *System Usability Scale* sebesar 74.75 dari 10 responden. Skor ini

mempresentasikan Acceptability Ranges dengan nilai Acceptable. Kemudian adjective rating dengan nilai Good serta Letter Grade dengan nilai B. Berdasarkan hasil kuesioner juga didapatkan beberapa masukan dari user tentang Website ini antara lain, perlunya tombol beli atau checkout yang langsung terintegrasi dengan WA API. Kemudian perlunya penambahan foto produk dari berbagai sudut di halaman detail produk. Terakhir tidak adanya informasi stok tentu akan membuat user agak sedikit tidak nyaman karena informasi yang kurang efisien atau tidak satu pintu secara real-time. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk pengembangan Website ini kedepannya khususnya UI/UX.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini dapat terlaksana atas bantuan berbagai pihak. Untuk itu ucapan terima kasih diberikan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang telah memberikan hibah penelitian serta mahasiswa S1 Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Teknik Informatika Universitas Boyolali yang telah membantu mengumpulkan data (Eka Damayanti, Bagas Mustakim, Yudha Pratama, Muhammad Dani Prasetya dan Nadia Putri Prasukma).

Daftar Pustaka

- [1] S. Sarfiah, H. Atmaja, and D. Verawati, "UMKM Sebagai Pilar Membangun Ekonomi Bangsa," *J. REP (Riset Ekon. Pembangunan)*, vol. 4, no. 2, pp. 137–146, 2019, doi: 10.31002/rep.v4i2.1952.
- [2] A. Halim, "Pengaruh Pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Mamuju," *GROWTH J. Ilm. Ekon. Pembang.*, vol. 1, no. 2, pp. 157–172, 2020, [Online]. Available: <https://stiemmamuju.ejournal.id/GJIEP/article/view/39>
- [3] H. Y. Roida, N. A. Sunarjanto, N. A. Sunarjanto, W. Jayaprana, and W. Jayaprana, "Internasionalisasi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Ditinjau Dari Tipe Kepemilikan: Studi Empiris Di Jawa Timur," *J. Manaj. Teor. dan Ter. J. Theory Appl. Manag.*, vol. 3, no. 2, pp. 158–170, 2010, doi: 10.20473/jmtt.v3i2.2399.
- [4] R. J. Naimah, M. W. Wardhana, R. Haryanto, and A. Pebriyanto, "Penerapan Digital marketing Sebagai Strategi Pemasaran UMKM," *J. IMPACT Implement. Action*, vol. 2, no. 2, p. 39, 2020, doi: 10.31961/impact.v2i2.844.
- [5] M. A. Sanjaya, Y. C. Legono, A. Pranayama, and R. P. Sutanto, "Perancangan Website Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Anak Kelas Enam Sekolah Dasar," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 18, 2021.
- [6] A. R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, 2020.
- [7] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [8] M. Indra Gunawan, R. Indah Rokhmawati, and N. Hendrakusma Wardani, "Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan User Centered Design (UCD) dan Card Sorting (Studi Kasus: Website Awake Project Malang)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 5, pp. 4835–4845, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] D. Salsabila, A. Hanifah, and A. Hamid, "Web Based Portfolio sebagai Asesmen Alternatif pada Masa Pembelajaran Daring," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 2176–2184, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i4.897.
- [10] N. P. Shita and Yulistiana, "Pengembangan E-Portfolio Fashion Design sebagai Media

- Personal Branding,” *J. Tata Busana*, vol. 7, no. 2, pp. 136–141, 2018.
- [11] D. Setiawati and T. S. Lestari, “Penerapan Metode UTAUT pada Perilaku UMKM dalam Pemanfaatan Website: Studi Kasus pada CV. Lancar Jaya Food Boyolali,” in *Prosiding SEMMAU 2021*, 2021, pp. 137–142. [Online]. Available: <https://publikasi.uyelindo.ac.id/index.php/semmau/article/view/237>
- [12] A. R. Bahtiar and M. A. Gustalika, “Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Mobile Apps Gamification Tari Rakyat di Indonesia,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 1, pp. 491–499, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3510.
- [13] E. C. Shirvanadi and M. Idris, “Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center),” *Automata*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [14] S. F. Novitasari, Y. T. Mursityo, and A. N. Rusydi, “Evaluasi Pengalaman Pengguna pada E-Commerce sociolla.com Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Sist. Informasi, Teknol. Informasi, Dan Edukasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 57–62, 2020, doi: 10.25126/justsi.v1i2.9.
- [15] M. A. Yahya, T. Wahyuningrum, and N. A. Prasetyo, “Perancangan Prototype Aplikasi Mobile PlayKids Menggunakan User Experience Lifecycle dan Usability Testing (USE Questionnaire),” *J. Appl. Comput. Sci. Technol. (JACOST)*, vol. 3, no. 1, pp. 169–178, 2022.
- [16] F. H. A. Putro, F. T. Wulandari, and D. Setiawati, “Perilaku dalam Pemanfaatan Communication Technology pada UMKM di Kota Boyolali dengan Pendekatan UTAUT,” *Jesya (Jurnal Ekon. dan Ekon. Syariah)*, vol. 5, no. 1, pp. 827–834, 2022, doi: 10.36778/jesya.v5i1.657.
- [17] W. Sanjaya and S. Donna, “Peran E-Commerce dalam Mendukung Peluang Usaha Mandiri pada Masa Pandemi Covid 19 (Studi Kasus UMKM Abon di Kota Boyolali),” *Intelektiva J. Ekon. Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 12, pp. 150–155, 2021, [Online]. Available: <https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/665>
- [18] J. R. Lewis, “The System Usability Scale: Past, Present, and Future,” *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 34, no. 7, pp. 577–590, 2018, doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.
- [19] S. Borsci, S. Federici, S. Bacci, M. Gnaldi, and F. Bartolucci, “Assessing User Satisfaction in the Era of User Experience: Comparison of the SUS, UMUX, and UMUX-LITE as a Function of Product Experience,” *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 31, no. 8, pp. 484–495, 2015, doi: 10.1080/10447318.2015.1064648.
- [20] A. Bangor, P. T. Kortum, and J. T. Miller, “An empirical evaluation of the system usability scale,” *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 24, no. 6, pp. 574–594, 2008, doi: 10.1080/10447310802205776.
- [21] A. Bangor, T. Staff, P. Kortum, J. Miller, and T. Staff, “Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale,” *J. usability Stud.*, vol. 4, no. 3, pp. 114–123, 2009.