

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Evaluasi *System Usability Scale* (SUS)

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi terhadap 10 responden adalah Siswa SMP dan SMA dengan rentang usia dari 12 tahun sampai 18 tahun dari berbagai Sekolah di Surabaya dan sekitarnya yang sedang mengikuti Les Bimbel *Brain Academy* x Ruangguru.

#### 4.1.1 Hasil Rekomendasi Perbaikan Desain Prototype SUS

Adapun 6 hasil rekomendasi perbaikan yang diberikan responden terdiri dari hasil evaluasi *System Usability Scale* (SUS) seperti pada tabel 4.2 sebagai berikut.

Tabel 4.1 Saran dan Masukan oleh Responden

No.	Saran dan Masukan
1	memberikan sebuah Live Chat atau CP untuk pengguna baru.
2	memberikan sebuah pertanyaan umum yang tersedia atau FaQ dan penulis menambahkan fitur Guide Pop Up.
3	Menambahkan fitur yang ada di desktop dan ditambahkan kedalam handphone.
4	Menambahkan fitur yang interaktif dan fitur Quiz interaktif.
5	Menambahkan menu search untuk master teacher atau guru.
6	Menambahkan fitur rating dan ulasan setelah melakukan pembelian pada paket yang dipilih.

## 4.2 Evaluasi Metode *heuristic Evaluation*

Pada tahap ini akan evaluasi terhadap 3 evaluator yang akan melakukan pengujian, seorang yang sudah berpengalaman di dalam bidang UI, evaluator pertama adalah Wildan Zalfi Ramadhan, S.Ds., Fenny Atmawati, S.Ds., Ainul Lutfi Irvany, S.Ds.

### 4.2.1 Hasil Rekomendasi Perbaikan Desain Prototye HE

Berikut rekomendasi perbaikan yang didapat yaitu 6 rekomendasi perbaikan dari evaluasi *heuristic* pada tabel 4.4 sebagai berikut.

Tabel 4.2 Rekomendasi Perbaikan oleh Evaluator

No	Rekomendasi Perbaikan
1	Informasi lebih dipersingkat
2	Memberi informasi yang lebih jelas terkait status member
3	Lebih memilih icon yang mudah dipahami/ icon yang universal
4	Dipersimpel, dihilangkan untuk menu-menu yang seharusnya tidak ada di menu utama
5	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Diselaraskan dengan fitur pelajaran</li><li>2. Informasi lebih dipersingkat dan diberi bagian penting-penting saja</li></ol>
6	Diberikan singkatan dan keterangan penjelas

## 4.3 Pengumpulan Data Rekomendasi Perbaikan dan hasil evaluasi dari *System Usability Scale (SUS)* dan *Heuristic Evaluation*

Hasil perhitungan dari pengujian usability menggunakan *System Usability Scale (SUS)* terhadap aplikasi Ruangguru dengan responden berjumlah 10 orang seperti pada tabel 4.1 sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan System Usability Scale (SUS)

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Nilai (Jml x 2,5)
Resp 1	4.42	3.71	4.28	4.14	4	3.57	4.57	4.14	4	4	102.14

Resp 2	4.28	2.85	4.14	3.42	4.42	3.57	3.85	2.71	3.57	4.28	92.85
Resp 3	4.42	2.42	3.85	2.71	4.28	3.42	4.28	2.71	3.42	4.28	89.64
Resp 4	4.28	2.71	4.14	3.14	4.28	3.42	3.85	2.71	3.28	4.42	90.71
Resp 5	4.42	2.71	4.14	2.85	4.42	3.42	4.14	2.71	3.28	4.42	91.42
Resp 6	3.71	2.57	3.28	2.28	4	2.14	3	2.57	3.14	2.57	73.21
Resp 7	4.14	2.71	3.42	3	4.28	3	3.28	2.42	3.42	3.14	82.14
Resp 8	3.85	3.14	3.28	3.57	3.71	3.71	3.42	3.14	2.85	3.57	85.71
Resp 9	3.85	3.28	3.42	3.42	3.71	3.85	3.28	2.57	3.14	3.42	85
Resp 10	4.28	2.8	4	2.71	3.42	3.42	3.57	2.42	2.85	3.28	82.14
Rata-rata Skor SUS											87.5

Dari hasil pengujian *usability* yang telah dilakukan, aplikasi Ruangguru memiliki Rata-rata Skor SUS sebesar 87.5 yang berarti aplikasi sudah diterima oleh pengguna dengan tingkatan *acceptability ranges* yaitu *acceptable*, dengan tingkatan *grade scale* yaitu B, dan *Adjective rating* yaitu *excellent*.

Hasil *Severity Ratings* dari pengujian *usability* menggunakan metode *Heuristic Evaluation* terhadap Aplikasi Ruangguru dengan evaluator berjumlah 3 orang yaitu Wildan Zalfi Ramadhan, S.Ds., Fenny Atmawati, S.Ds., Ainul Lutfi Irvany, S.Ds., seperti pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil *Severity Ratings* metode *Heuristic Evaluation*

No	Permasalahan	Alasan	Tempat Detemukan	Saran Perbaikan	Severity Ratings
1	Pop up terlalu cepat	kesulitan membaca informasi	Notifikasi	Informasi lebih dipersingkat	3 ( <i>Major Usability Problem</i> )
2	Informasi pengguna	berlangganan dan tidak masih tidak terlihat informasinya	Status Pengguna	Memberi informasi yang lebih jelas terkait status member	4 ( <i>Usability Catastrophic</i> )
3	Pemilihan icon	kurang Universal	Brain Academy Online, Tryout, Les Privat, Blog Ruang Guru,	Lebih memilih icon yang mudah dipahami/ icon	2.5 ( <i>Minor Usability Problem</i> )

			Perencanaan Kurikulum, Keberagaman dalam..., Lingkungan belajar..., dll.	yang universal	
4	Tata letak atau Layout	terlalu banyak	Menu Utama	Dipersimpel, dihilangkan untuk menu-menu yang seharusnya tidak ada di menu utama	2.75 ( <i>Minor Usability Problem</i> )
5	Warna icon dan Tampilan	kurang selaras	Didalam fitur "Wajib Kamu Coba"	Diselaraskan dengan fitur pelajaran ; Informasi lebih dipersingkat dan diberi bagian penting-penting saja	3 ( <i>Major Usability Problem</i> )
6	Keterangan icon	terlalu panjang dan tidak terbaca semua	Icon Keberagaman dalam..., Lingkungan belajar...	Diberikan singkatan dan keterangan penjas	2.5 ( <i>Minor Usability Problem</i> )

Hasil dari evaluasi *heuristic* yang telah dilakukan oleh evaluator ditemukan total 6 permasalahan yang terdapat pada Aplikasi Ruangguru. Dari permasalahan yang ditemukan terdapat tingkatan *severity ratings* yang berbeda-beda, antara lain 3 permasalahan dengan tingkatan *minor usability problem*, 2 permasalahan dengan tingkatan *major usability problem*, dan 1 permasalahan dengan tingkatan *usability catastrophic*. Kemudian penulis memilah 2 permasalahan dari 6 permasalahan. Karena tidak semua permasalahan yang ditemukan oleh evaluator sinkron dengan hasil nyata pada Aplikasi Ruangguru.

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan antara 6 data rekomendasi perbaikan yang didapatkan evaluasi SUS dan 6 data rekomendasi perbaikan dari *Heuristic Evaluation*, kemudian total rekomendasi perbaikan akan dipilah sehingga mendapatkan 7 rekomendasi perbaikan dari pengumpulan dua metode. Berikut adalah 7 rekomendasi perbaikan yang telah dikumpulkan dalam tabel 4.5

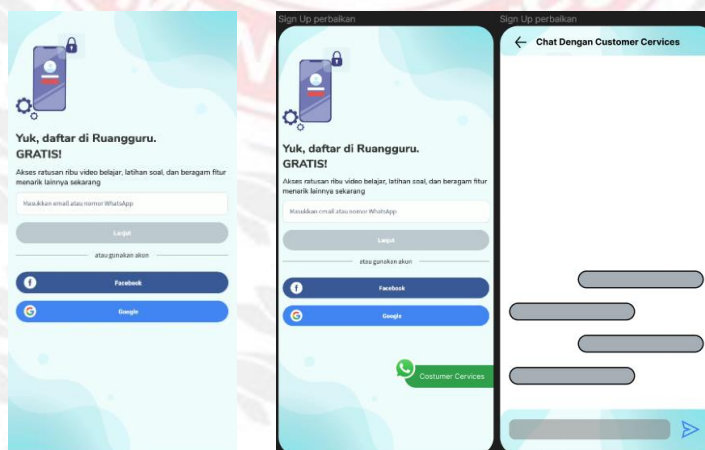
berikut.

Tabel 4.5 Pengumpulan Data Saran Perbaikan Hasil Evaluasi

No.	Saran Perbaikan
1	memberikan sebuah Live Chat atau CP untuk pengguna baru.
2	memberikan sebuah pertanyaan umum yang tersedia atau FaQ.
3	Menambahkan fitur yang interaktif dan fitur Quiz interaktif.
4	Menambahkan menu search untuk master teacher atau guru.
5	Menambahkan fitur rating dan ulasan setelah melakukan pembelian pada paket yang dipilih.
6	Lebih memilih icon yang mudah dipahami atau icon yang universal
7	Dipersimpel, dihilangkan untuk menu-menu yang seharusnya tidak ada di menu utama

Berikut adalah hasil rekomendasi perbaikan desain prototype yang telah penulis kombinasikan dari metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Heuristic Evaluation* pada gambar 4.1 sampai gambar 4.8 sebagai berikut.

### 1. Fitur Sign Up dan Login



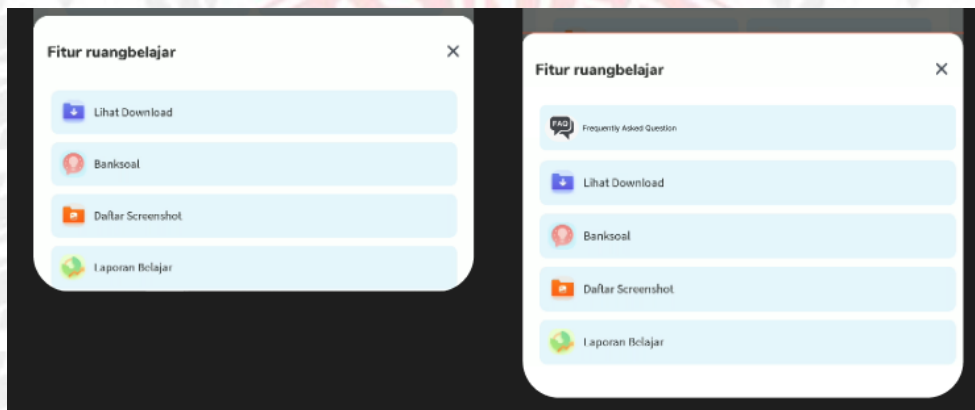
Gambar 4.1 Tampilan awal dan Tampilan perbaikan Sign Up dan Login

Pada gambar 4.1 diatas Responden memberikan saran dan masukkan pada

fitur sign up dan login yaitu: Memberikan sebuah *Live Chat* atau CP untuk pengguna baru. Penulis telah membuat rekomendasi perbaikan desain *prototype* antara lain, membuat button *Customer Services* pada fitur Sign Up, Login dan fitur Chat dengan *Customer Services*.

## 2. Fitur Ruang belajar

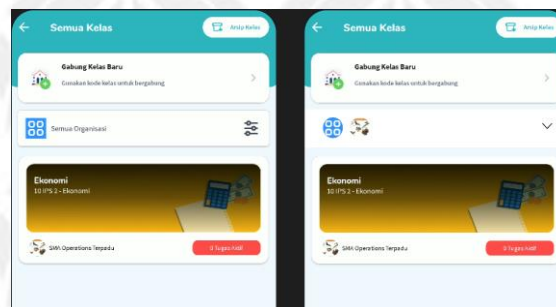
Responden memberikan saran dan masukkan pada fitur ruang belajar yaitu: memberikan sebuah pertanyaan umum yang tersedia atau *Frequently Asked Questions* (FaQ). Penulis telah membuat rekomendasi perbaikan desain *prototype* antara lain, membuat menu *Frequently Asked Questions* (FaQ) pada menu lainnya Ruang belajar seperti gambar 4.2 berikut.



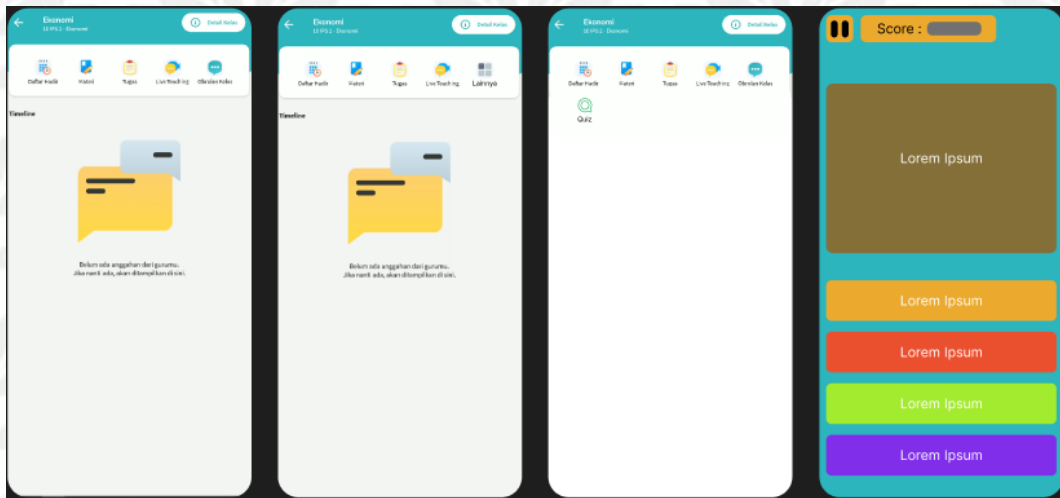
Gambar 4.2 Tampilan awal dan Tampilan perbaikan menu lainnya Ruang belajar

## 3. Fitur Ruang kelas

Responden memberikan rekomendasi perbaikan pada fitur ruang kelas yaitu: ditambahkan fitur yang interaktif dan fitur Quiz interaktif. Penulis telah membuat rekomendasi perbaikan desain *prototype* antara lain, membuat tampilan interaktif pada fitur Ruang kelas seperti gambar 4.3 dan menu Quiz interaktif seperti gambar 4.4 berikut.



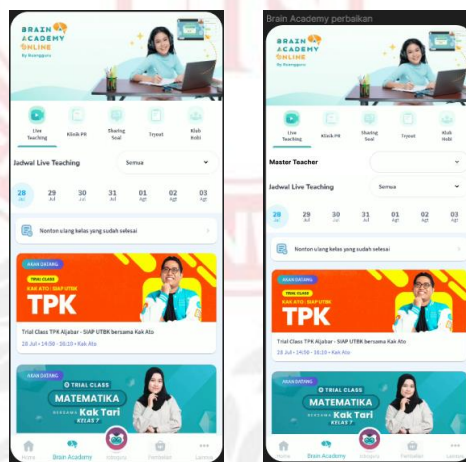
Gambar 4.3 Tampilan awal dan Tampilan perbaikan fitur Ruang kelas



Gambar 4.4 Tampilan awal dan Tampilan menu perbaikan menu pada fitur Ruang kelas

#### 4. Menu *Brain Academy*

Responden memberikan rekomendasi perbaikan pada menu *brain academy* yaitu: ditambahkan menu search untuk master teacher atau guru. Penulis telah membuat rekomendasi perbaikan desain *prototype* antara lain, menambahkan menu search untuk Master Teacher atau Guru pada menu *Brain Academy* seperti gambar 4.5 berikut.

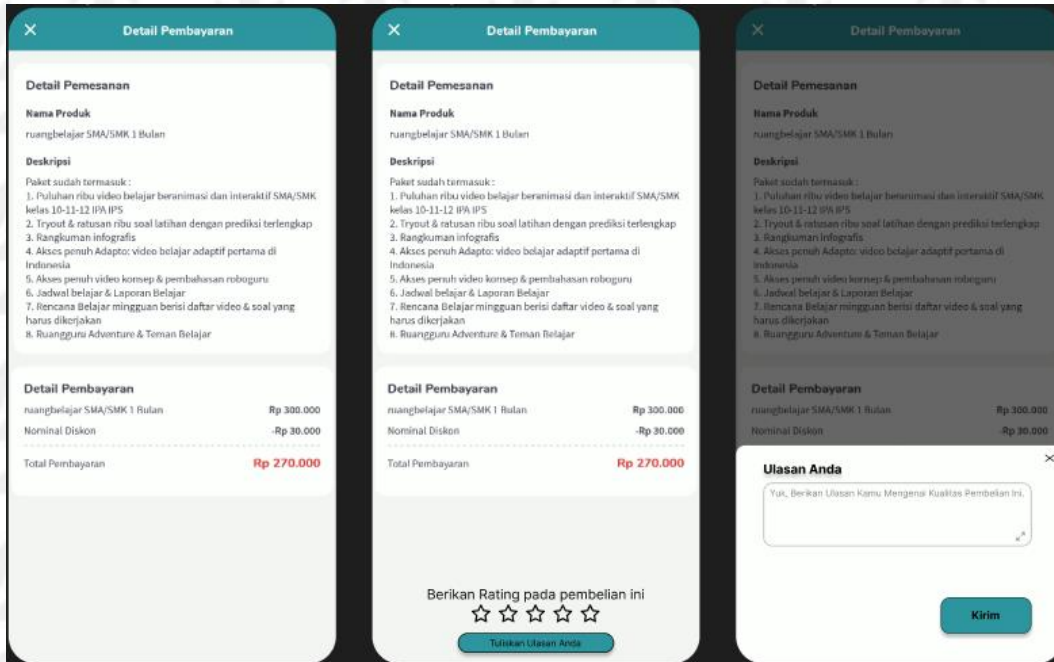


Gambar 4.5 Tampilan awal dan Tampilan Perbaikan menu *Brain Academy*

#### 5. Menu Pembelian

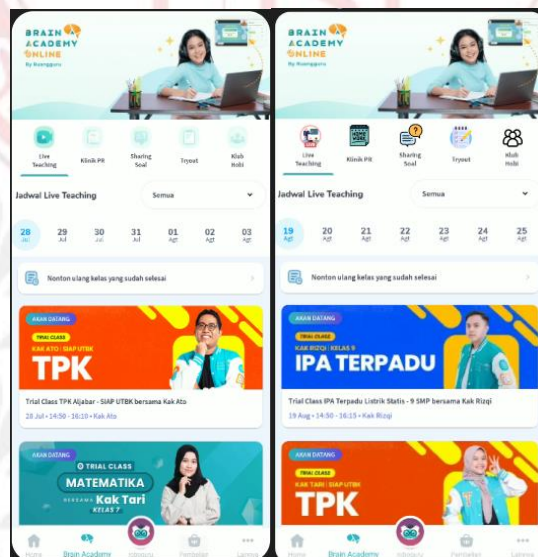
Responden memberikan rekomendasi perbaikan pada menu pembelian yaitu: ditambahkan fitur rating dan ulasan setelah melakukan pembelian pada

paket yang dipilih. Penulis telah membuat rekomendasi perbaikan desain *prototype* antara lain, menambahkan fitur rating dan ulasan pada Detail pembelian seperti gambar 4.6 berikut.



Gambar 4.6 Tampilan awal dan Tampilan Perbaikan Detail pembayaran pada menu pembelian

## 6. Icon yang *Universal* pada menu *Brain Academy*



Gambar 4.7 Tampilan awal dan Tampilan Perbaikan menu *Brain Academy*

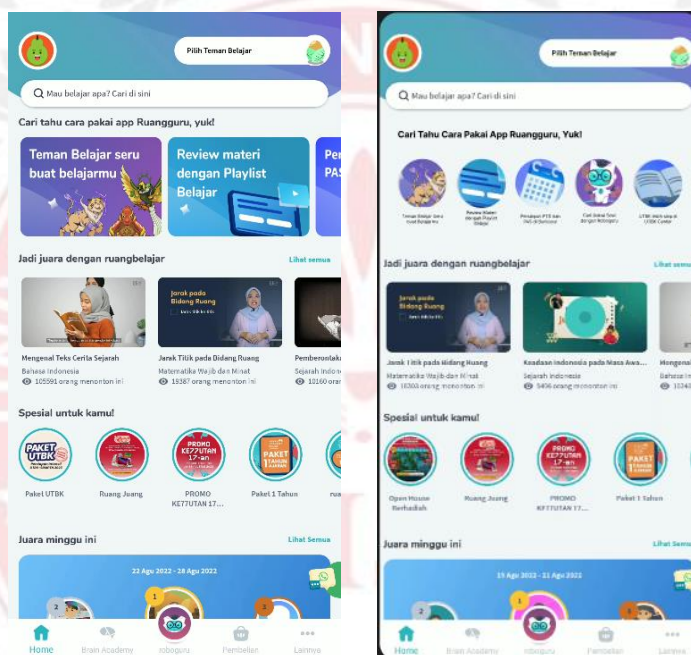
Dari gambar 4.7 diatas, evaluator memberikan saran perbaikan pada menu



*Brain Academy* yaitu: Lebih memilih icon yang mudah dipahami atau icon yang *universal*. Penulis telah membuat rekomendasi perbaikan desain *prototype* antara lain, mengganti icon pada menu *Brain Academy* yang lebih mudah dipahami atau *universal*.

## 7. Menu-menu yang dipersimplen

Evaluator memberikan saran perbaikan pada Dashboard yaitu: Dipersimplen, dihilangkan untuk menu-menu yang seharusnya tidak ada di menu utama. Penulis telah membuat rekomendasi perbaikan desain *prototype* antara lain, mempersimplen menu yang ada pada dashboard seperti gambar 4.8 berikut.



Gambar 4.8 Tampilan awal dan Tampilan Perbaikan dashboard

Berdasarkan hasil dari pengumpulan rekomendasi perbaikan desain *prototype* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Heuristic Evaluation*, ditemukan 7 rekomendasi perbaikan yang meliputi 5 rekomendasi dari *System Usability Scale* (SUS) terdiri dari fitur Sign Up dan Login, Ruang belajar, Ruang kelas, Brain Academy, dan Pembelian. Kemudian ada 2 rekomendasi perbaikan dari *Heuristic Evaluation* terdiri dari menggunakan icon yang *universal* pada menu *Brain Academy* dan mempersimplen tampilan menu yang ada di Dashboard.



**Halaman Ini Sengaja Dikosongkan**