

PENGUKURAN *USABILITY* RUANGGURU MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)* DAN *HEURISTIC EVALUATION*

Nama Mahasiswa : Muhammad Faiz Fakhruddin
NIM : 3011610031
Pembimbing : Ruktin Handayani, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di Indonesia saat ini memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya dibidang pendidikan yang bisa disebut juga dengan teknologi pendidikan. Oleh karena itu Ruangguru menghadirkan sebuah produk berbasis aplikasi mobile atau smartpone yaitu aplikasi Ruangguru. Penelitian ini terdapat beberapa tahap yang dilakukan yaitu Studi Literatur, Identifikasi Masalah, Penentuan Responden, Pelaksanaan Testing metode *System Usability Scale (SUS)* dan *Heuristic Evaluation*, Evaluasi, Rekomendasi Perbaikan Desain *Prototype*, dan Evaluasi dan Kesimpulan Hasil Kombinasi Rekomendasi Perbaikan. Hasil evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* ditemukan nilai rata-rata skor SUS 87.5 dan aplikasi sudah diterima oleh pengguna dengan tingkatan *acceptability ranges* yaitu *acceptable*, dengan tingkatan *grade scale* yaitu B, dan *Adjective rating* yaitu *excellent*. Pengujian *usability* pada Aplikasi Ruangguru menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* menyebarkan kuesioner kepada responden yang berjumlah 10 orang dan *Heuristic Evaluation* melakukan wawancara kepada evaluator yang berjumlah 3 orang untuk melakukan pengujian *User Interface* pada Aplikasi Ruangguru. Evaluasi menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dapat menghasilkan rekomendasi lebih terstruktur dibandingkan dengan metode *System Usability Scale (SUS)*. Karena dengan metode *Heuristic Evaluation* dapat menunjukkan alasan dari permasalahan dan tempat adanya masalah, sehingga penulis dapat membuat rekomendasi perbaikan dengan lebih mudah.

Kata Kunci : Ruangguru, SUS, *System Usability Scale*, *Heuristic Evaluation*.

MEASUREMENT OF RUANGGURU'S *USABILITY* USING THE *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)* AND *HEURISTIC EVALUATION METHOD*

Student Name : Muhammad Faiz Fakhruddin
Student ID Number : 3011610031
Supervisor : Ruktin Handayani, S.Kom.,M.Kom.

ABSTRACT

The rapid development of information technology in Indonesia currently has a significant impact in various fields of life, one of which is in the field of education which can also be called educational technology. Therefore Ruangguru presents a product based on a mobile or smartphone application, the Ruangguru application. This research has several stages, namely Literature Study, Problem Identification, Determination of Respondents, Implementation of System Usability Scale (SUS) Testing and Heuristic Evaluation, Evaluation, Recommendations for Prototype Design Improvements, and Evaluation and Conclusion of Combination Results of Improvement Recommendations. The results of the evaluation using the System Usability Scale (SUS) method found an average SUS score of 87.5 and the application has been accepted by users with acceptability ranges, namely acceptable, with a grade scale level of B, and an adjective rating of excellent. Usability testing on the Ruangguru application using the System Usability Scale (SUS) method distributed questionnaires to 10 respondents and Heuristic Evaluation conducted interviews with 3 evaluators to test the User Interface on the Ruangguru application. Evaluation using the Heuristic Evaluation method can produce more structured recommendations than the System Usability Scale (SUS) method. Because the Heuristic Evaluation method can show the reason for the problem and the place of the problem, so the author can make recommendations for improvement more easily.

Keywords : Ruangguru, SUS, *System Usability Scale*, *Heuristic Evaluation*.