

EVALUASI *USABILITY* APLIKASI *MOBILE* IBIS PAINT X MENGGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)

Luthfi Nur Azizah^{1*}

¹Universitas AMIKOM Yogyakarta; Jl. Ring Road Utara, Ngringin, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281; Telp. (0274) 884201

Riwayat artikel:

Received: 11 November 2022

Accepted: 29 Desember 2023

Published: 1 Januari 2024

Keywords:

Ibis Paint X;

SUS;

aplikasi;

Interaksi manusia dan

komputer.

Ibis Paint X menjadi media platform gambar berbasis digital yang sangat populer secara global. Dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, memberikan kemudahan bagi pegiat kreatif untuk mengembangkan imajinasi dan berkarya hanya dengan *smartphone* dan tablet. Perlu dilakukan pengujian untuk menganalisis aplikasi Ibis Paint X menggunakan metode *System Usability Scale* berdasarkan prinsip interaksi manusia dan komputer. Metode *System Usability Scale* digunakan untuk menilai pandangan pengguna dalam menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Hasil pengujian dengan metode *System Usability Scale* terhadap 32 responden mendapatkan nilai 64,61 yang masuk dalam *Grade "C"* dan mendapatkan penilaian "*Okay*" dalam *Adjective Rating*.

Correspondent Email:

linza.0906@gmail.com

Ibis Paint X is a digital-based drawing platform that is very popular globally. With the rapid advancement of science and technology, it makes it easy for creative activists to develop their imagination and work only with smartphones and tablets. Testing is needed to analyze the Ibis Paint X application using the System Usability Scale method based on the principles of human and computer interaction. The System Usability Scale method is used to assess user views in using the Ibis Paint X application. The results of testing with the System Usability Scale method on 32 respondents get a score of 64.61 which is included in Grade "C" and get an "Okay" rating in the Adjective Rating.

1. PENDAHULUAN

Dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, gambar digital sudah melampaui museum dan galeri seni yang mudah untuk diakses oleh publik[1]. Salah satu aplikasi yang menyediakan kemudahan untuk menggambar melalui perangkat *mobile* adalah Ibis Paint X.

Ibis Paint X adalah sebuah *software* pada aplikasi Android dan digunakan untuk menggambar secara digital. Ibis Paint X merupakan aplikasi gambar berbasis digital yang dapat digunakan pada *smartphone*, tablet, dan berbagai perangkat lainnya[2].

Interaksi manusia dan komputer (IMK) atau *human-computer interaction* (HCI) adalah disiplin ilmu yang mempelajari perilaku manusia saat berinteraksi dengan komputer dan mengevaluasi efektifitas antarmuka serta pengembangan antarmuka yang lebih mudah digunakan[3].

Dalam era komputer dan internet yang terus berkembang, gambar digital menunjukkan kemajuan dan memberi kebebasan pada penggiat kreatif untuk berkarya dengan mudah. Salah satu aplikasi gambar berbasis digital yang sangat banyak digunakan saat ini adalah Ibis Paint X. Ibis Paint X sebagai penyedia platform untuk memberikan media atau kanvas digital untuk menghasilkan karya hanya dengan perangkat dalam genggaman.

Melakukan pengujian pada *software* berperan penting untuk memastikan antarmuka pengguna pada suatu aplikasi yang digunakan dapat menunjukkan fungsionalitas pada kebutuhan pengguna dan memastikan kualitas untuk pengalaman pengguna yang baik. Dalam pengujian aplikasi Ibis Paint X, metode yang akan digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS). Metode ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dengan aplikasi dan dapat dianalisis untuk menguji kegunaan serta kemudahan dalam menggunakan aplikasi tersebut[4].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Ibis Paint X merupakan platform gambar digital yang sangat populer bagi pengguna *smartphone* dan tablet dimana aplikasi ini menawarkan banyak fitur setara dengan program gambar digital yang ada pada desktop. Aplikasi ini adalah produk dari perusahaan ibis inc. yang diciptakan pada tahun 2011. Ibis Paint

X menjadi alternatif media gambar digital yang mudah diakses oleh semua orang di seluruh dunia tanpa perlu menggunakan atau memiliki *personal computer*.

Ibis Paint X menawarkan beragam fitur yang banyak di antaranya hanya bisa digunakan pada program aplikasi gambar pada desktop. Ibis Paint X memudahkan pengguna untuk membuat ilustrasi dan komik dengan berbagai fitur di dalamnya seperti *brushes*, *fonts*, *materials*, *screentone* dan dilakukan dengan mudah hanya menggunakan jari[5].

Interaksi manusia dan komputer merupakan suatu studi yang mempelajari hubungan interaksi manusia, komputer, dan penugasan. Konsepnya pada bagaimana manusia dan komputer bisa menyelesaikan tugas dan bagaimana sistem itu dapat dibangun[6]. Interaksi manusia dan komputer bertujuan untuk memberikan manfaat yang menghasilkan sistem yang aman dan berfungsi dengan baik[7].

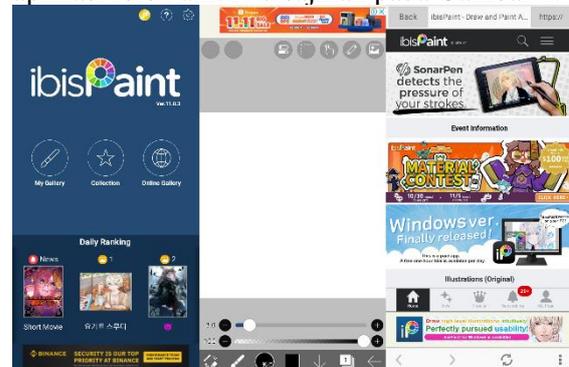
System Usability Scale (SUS) adalah metode yang digunakan untuk mengukur kebergunaan (*usability*) suatu aplikasi. *System Usability Scale* sangat populer dan mudah digunakan untuk melakukan perhitungan data[8].

3. METODE PENELITIAN

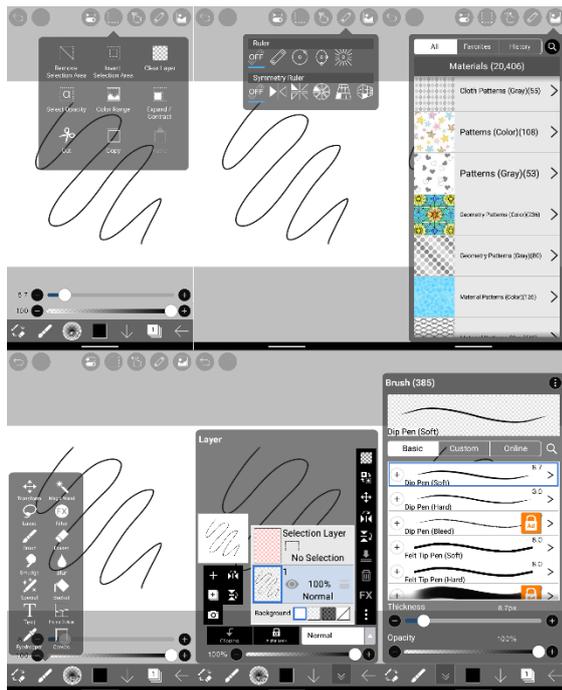
3.1. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah aplikasi *mobile* Ibis Paint X, yaitu sebuah *software* pada aplikasi Android dan digunakan untuk menggambar secara digital. Ibis Paint X sangat populer karena fitur yang ditawarkan memudahkan pengguna untuk membuat ilustrasi dan komik.

Berikut gambaran singkat mengenai fitur aplikasi Ibis Paint X disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Gambaran *user interfaces* dan fitur aplikasi



Gambar 2. Beberapa fitur pada canvas pada aplikasi Ibis Paint X

3.2. Persiapan Instrument

Instrument yang digunakan dalam evaluasi aplikasi Ibis Paint X terdapat kuesioner yang berisi pertanyaan. Setiap responden akan memberikan jawaban pada setiap pertanyaan menggunakan skala 1-5 dari “sangat tidak setuju” hingga “tidak setuju”[9]. Berikut adalah tabel yang berisi pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner untuk pengujian *System Usability Scale* dengan skala 1-5.

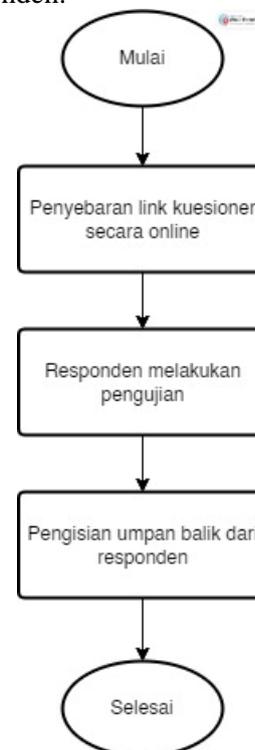
Tabel 1. Pertanyaan Instrument Kuesioner *System Usability Scale*

No	Pertanyaan
Q1	Saya merasa ibis Paint X mudah digunakan
Q2	Saya berpikir untuk terus menggunakan ibis Paint X
Q3	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan ibis Paint X
Q4	Saya merasa ibis Paint X rumit digunakan
Q5	Saya merasa fitur-fitur ibis Paint X memudahkan dalam berkarya
Q6	Saya merasa ibis Paint X tidak beroperasi dengan baik
Q7	Saya merasa orang lain cepat memahami cara menggunakan ibis Paint X

- Q8 Saya merasa fitur ibis Paint X membingungkan
- Q9 Saya merasa tidak ada hambatan ketika menggunakan ibis Paint X
- Q10 Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu untuk menggunakan ibis Paint X dengan nyaman

3.3. Menentukan Responden

Pengujian aplikasi Ibis Paint X menggunakan metode *System Usability Scale*. Responden pada penelitian ini adalah pengguna Ibis Paint X sebagai media untuk membuat karya ilustrasi dan komik. Kuesioner disebar secara online dan acak dan mendapatkan 32 orang responden.



Gambar 3. Alur pengujian metode *System Usability Scale*

3.4. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara atau metode dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Kuesioner

Kuesioner adalah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang didapatkan dari jawaban responden[10].

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan melakukan mengumpulkan, mempertimbangkan, dan memadukan data dari berbagai sumber, pengetahuan, dan wawasan yang berkaitan dengan topik penelitian[11]. Informasi dan data yang digunakan berasal dari jurnal-jurnal dan buku terkait dengan penggunaan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) sebagai sumber acuan dalam penelitian ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian terhadap aplikasi Ibis Paint X yang dilakukan oleh 32 responden, maka hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini. Proses perhitungan data menggunakan metode *System Usability Scale* akan menggunakan Microsoft Excel secara manual dan mengikuti rumus atau perhitungan pada *System Usability Scale*. Hal pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data semua nilai dari kuesioner yang sudah diisi oleh responden untuk dilakukan proses hitung. *System Usability Scale* berupa data yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan skala 1-5 untuk penilaian.

Tabel 2. Hasil data jawaban responden

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	5	1	1	5	4	4	1	5	3
2	5	5	1	2	5	2	4	2	2	5
3	4	4	2	2	5	3	4	2	2	3
4	4	5	3	2	4	2	4	2	5	1
5	5	3	2	1	5	3	5	1	4	4
6	5	5	3	2	4	3	3	2	4	4
7	5	3	1	1	4	1	5	1	5	5
8	5	4	1	1	4	1	5	1	4	3
9	5	5	3	1	5	1	4	1	5	4
10	5	3	2	2	4	2	4	2	3	3
11	4	3	2	2	3	2	5	3	3	3
12	5	4	2	1	5	1	3	2	4	5
13	5	4	2	1	5	3	4	2	4	1
14	4	5	5	4	5	3	2	3	3	5
15	5	5	3	2	4	1	4	1	4	2
16	5	5	1	3	5	1	3	3	5	5
17	5	4	3	2	4	2	4	3	4	3
18	5	5	2	1	4	2	4	1	5	1
19	4	3	2	2	5	3	4	2	3	4
20	5	5	4	1	5	1	4	2	4	4
21	5	5	3	2	4	1	3	2	3	1
22	5	5	3	2	4	2	5	3	4	2
23	5	3	1	1	5	2	5	1	5	4
24	5	5	3	2	5	1	3	2	5	4
25	5	3	1	2	4	3	5	3	3	2
26	4	4	2	2	3	2	4	3	3	4
27	3	2	4	3	5	2	4	3	3	4
28	5	5	2	2	5	1	3	2	1	4

29	5	2	2	2	5	1	4	2	3	3
30	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4
31	5	5	1	1	4	1	3	1	5	1
32	4	3	3	2	4	2	3	3	2	5

Keterangan skala:

Nilai 1 : Sangat Tidak Setuju

Nilai 2 : Tidak Setuju

Nilai 3 : Netral

Nilai 4 : Setuju

Nilai 5 : Sangat Setuju

Nilai dari responden pada Tabel 2 akan dilanjutkan proses perhitungan sesuai dengan rumus *System Usability Scale*. Perhitungan *System Usability Scale* memiliki aturan untuk mencari nilai atau skor dari *System Usability Scale* di antaranya sebagai berikut:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, nilai dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, 5 dikurangi nilai.
3. Nilai SUS yang didapatkan dari hasil penjumlahan nilai setiap pertanyaan akan dikali 2,5.

Dari ketentuan 1, 2, dan 3 maka hasil perhitungan akan ditampilkan pada Tabel 3. Pada Tabel 2 dan Tabel 3 merupakan hasil jawaban awal dan hasil jawaban akhir yang telah dilakukan perhitungan.

Tabel 3. Hasil data responden dengan perhitungan *System Usability Case*

Responden	Jumlah	X 2,5
R1	26	65
R2	21	52.5
R3	23	57.5
R4	28	70
R5	29	72.5
R6	23	57.5
R7	29	72.5
R8	29	72.5
R9	30	75
R10	26	65
R11	24	60
R12	26	65
R13	29	72.5
R14	19	47.5
R15	29	72.5
R16	22	55
R17	26	65
R18	30	75

R19	24	60
R20	29	72.5
R21	27	67.5
R22	27	67.5
R23	30	75
R24	27	67.5
R25	25	62.5
R26	21	52.5
R27	25	62.5
R28	22	55
R29	29	72.5
R30	22	55
R31	29	72.5
Nilai rata-rata		64.61

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 3 menggunakan metode *System Usability Scale* didapatkan nilai rata-rata 65,61. Hasil akhir lalu dikonversikan ke dalam bentuk *Grade*, dan *Adjective Rating*[12]. Interpretasi nilai SUS yang dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Interpretasi nilai SUS

Nilai SUS	<i>Grade</i>	<i>Adjective Rating</i>
90-100	A	<i>Excellent</i>
80-90	B	<i>Good</i>
70-80	C	<i>Okay</i>
60-70	D	<i>Poor</i>
<60	F	<i>Awful</i>

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 3 dan melihat interpretasi nilai *System Usability Scale* pada Tabel 4 maka dapat dikatakan bahwa Ibis Paint X memiliki *grade* pada kelompok C dan *Adjective Rating* pada kelompok “*Okay*”.

5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dalam melakukan evaluasi *usability* aplikasi *mobile* Ibis Paint X menggunakan *System Usability Scale* (SUS), dapat ditarik kesimpulan bahwa Ibis Paint X mendapatkan nilai 64,61. Nilai tersebut masuk dalam *Grade* nilai C dan *Adjective Rating* pada kelompok *Okay*. Maka dapat dilihat jika pengguna berpandangan Ibis Paint X masih perlu untuk dievaluasi dan dikembangkan lebih lanjut agar pemakaian aplikasi ini bisa berjalan lebih optimal

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Gu, C. Liu, and S. Zhong, “A study on the development of urbanization in China.,” *Chin J Popul Sci*, vol. 10, no. 3, pp. 251–265, 1998.
- [2] R. Sholikhah and S. Nurmasitah, “International Journal of Active Learning Development of Digital Fashion Illustration Media Using Ibis Paint X Software to Improve The Competence of UNNES Fashion Students,” vol. 8, no. 2, pp. 130–140, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ija/article/view/47411>
- [3] A. Suprpto, *Dasar-dasar Interaksi Manusia dan Komputer*, no. December, 2021.
- [4] P. S. Rosiana, A. R. Nurhidayat, A. A. Mohsa, and A. A. Ridha, “Analisis Aplikasi Tiktok Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer Menggunakan Evaluasi Heuristic,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3271.
- [5] R. S. F. Khadar, D. Rahmat, and L. Saepuloh, “Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sukabumi,” *Berajah Journal*, vol. 2, no. 3, pp. 410–418, 2022.
- [6] A. Z. Al Luthfi, “Analisa Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Metode Use Questionary Pada Aplikasi Duolingo,” *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, vol. 5, no. 2, pp. 267–275, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/589>
- [7] I. Hamidah, Bangkit Indarmawan Nugroho, and Sarif Surejo, “Penerapan Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Antarmuka Sistem Informasi Akademik,” *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, vol. 5, no. 1, pp. 111–120, 2023, doi: 10.51401/jinteks.v5i1.2467.
- [8] N. Tri, A. Putra, I. Gede, A. Chandra Wijaya, I. Kadek, and D. Saputra, “Usability Testing Game Pubg Mobile Dengan Metode System Usability Scale (Sus),” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 113–120, 2023.

- [9] L. Bayu Herdianto, "Evaluasi Sistem E-Learning PT. Otak Kanan Melalui Pengujian Blackbox Testing Dan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, 2023, [Online]. Available: <https://journal.eng.unila.ac.id/index.php/jitet/article/view/3065>
- [10] M. Makbul, "Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian," vol. 10. p. 6, 2021.
- [11] Ardiansyah, Risnita, and M. S. Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 1–9, 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- [12] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, "Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s," *International Journal of Natural Science and Engineering*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.