

UJI KEMUDAHAN PENGGUNAAN WATTPAD: STUDI USABILITY UNTUK PENGGUNA BARU DENGAN METODE SUS

Dina Januarta^{1*}, I Nyoman Tri Anindia Putra²

^{1,2}Sistem Informasi, Universitas Pendidikan Ganesha

Received: 9 Maret 2025

Accepted: 29 Maret 2025

Published: 14 April 2025

Keywords:

Usability;

Wattpad;

SUS;

User experience.

Correspondent Email:

dina.januarta@student.undiks

ha.ac.id

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan aplikasi Wattpad bagi pengguna baru. Wattpad merupakan platform yang menampilkan berbagai cerita populer, namun penting untuk mengkaji apakah platform ini benar-benar bermanfaat bagi penggunanya. Metode System Usability Scale (SUS) digunakan untuk mensurvei 30 responden yang baru pertama kali menggunakan Wattpad. Responden diminta menyelesaikan beberapa tugas dasar sebelum mengisi kuesioner SUS. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 76,5 yang termasuk dalam kategori "baik". Meskipun demikian, ditemukan beberapa masalah pada navigasi pencarian dan perpustakaan yang menyebabkan frustrasi pengguna. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk meningkatkan antarmuka pengguna Wattpad agar lebih mudah digunakan oleh pengguna baru.

This study aims to evaluate the ease of use of the Wattpad app for new users. Wattpad is a platform that features a variety of popular stories, but it is important to assess whether this platform is truly useful for its users. The System Usability Scale (SUS) method was used to survey 30 respondents who were using Wattpad for the first time. Respondents were asked to complete some basic tasks before completing the SUS questionnaire. The results showed an average SUS score of 76.5 which falls into the "good" category. Nonetheless, some problems were found in the search and library navigation that caused user frustration. Based on these findings, the researcher provided some recommendations to improve Wattpad's user interface to make it easier for new users to use.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dunia literasi. Hadirnya platform digital untuk membaca dan menulis telah mengubah cara masyarakat mengakses dan berbagi konten literasi. Wattpad sebagai salah satu platform berbagi cerita terbesar di dunia telah menjadi wadah bagi lebih dari 90 juta pengguna aktif bulanan untuk membaca dan menulis berbagai genre cerita [1]. Namun, di balik popularitasnya, sebuah platform digital perlu memastikan bahwa antarmuka penggunanya memiliki tingkat kegunaan

(*usability*) yang baik untuk mempertahankan pengguna, terutama pengguna baru.

Usability atau kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu [2]. Dalam konteks aplikasi digital seperti Wattpad, aspek kegunaan menjadi sangat krusial karena berpengaruh langsung terhadap pengalaman pengguna (*user experience*) dan tingkat retensi pengguna. Ada 88% pengguna cenderung tidak kembali ke sebuah situs atau aplikasi jika pengalaman pertama mereka buruk [3]. Hal ini

menunjukkan betapa pentingnya mengoptimalkan aspek kegunaan, khususnya bagi pengguna baru.

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan terkait evaluasi kegunaan platform digital. Beberapa peneliti melakukan analisis sentimen terhadap aplikasi media sosial dan menemukan bahwa aspek kegunaan sering menjadi faktor utama dalam sentimen negatif pengguna. Sementara itu, Rahman mengevaluasi kegunaan aplikasi e-commerce menggunakan metode heuristik Nielsen dan menemukan bahwa desain yang kompleks sering menjadi hambatan bagi pengguna baru [4]. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian mengenai kegunaan platform berbagi konten literasi seperti Wattpad, khususnya dari perspektif pengguna baru.

System Usability Scale (SUS) yang dikembangkan oleh Brooke merupakan salah satu metode evaluasi kegunaan yang telah teruji dan banyak digunakan karena kesederhanaan dan reliabilitasnya. Metode ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert yang menghasilkan skor kegunaan secara keseluruhan [4]. Peneliti menganalisis implementasi SUS dan menemukan bahwa metode ini valid untuk berbagai jenis antarmuka pengguna [5], termasuk aplikasi mobile seperti Wattpad.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (usability) aplikasi Wattpad bagi pengguna baru menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan untuk memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna baru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis berupa rekomendasi perbaikan desain bagi pengembang Wattpad dan kontribusi teoretis berupa pemahaman yang lebih mendalam mengenai kegunaan platform berbagi konten literasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Usability (Kemudahan Penggunaan)

Konsep usability atau kemudahan penggunaan telah menjadi fokus utama dalam pengembangan antarmuka pengguna digital. Para peneliti terdahulu mendefinisikan usability sebagai atribut kualitas yang menilai seberapa mudah antarmuka pengguna digunakan [5].

Usability merujuk pada sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu [6].

Ada yang mengidentifikasi lima komponen utama dari usability, yaitu learnability (kemudahan untuk dipelajari), efficiency (efisiensi penggunaan), memorability (kemudahan untuk diingat), errors (tingkat kesalahan), dan satisfaction (kepuasan pengguna) [7]. Komponen-komponen ini menjadi pertimbangan penting dalam mengevaluasi antarmuka pengguna aplikasi digital termasuk platform berbagi konten seperti Wattpad.

Usability memiliki pengaruh signifikan terhadap adopsi dan retensi pengguna [8]. Penelitian mereka terhadap aplikasi mobile menemukan bahwa aplikasi dengan skor usability tinggi memiliki tingkat retensi pengguna hingga 60% lebih tinggi dibandingkan aplikasi dengan skor usability rendah.

2.2 Platform Wattpad

Wattpad didirikan pada tahun 2006 oleh Allen Lau dan Ivan Yuen sebagai platform berbagi cerita yang memungkinkan pengguna untuk membaca dan menulis konten original. Platform ini telah berkembang pesat dan kini memiliki lebih dari 90 juta pengguna aktif bulanan dengan lebih dari 665 juta cerita yang tersedia dalam 50 bahasa.

Peran Wattpad dalam mendorong literasi digital dan kreativitas di kalangan remaja dan tidak hanya berfungsi sebagai platform membaca, tetapi juga sebagai komunitas sosial yang memfasilitasi interaksi antar pengguna melalui komentar, voting, dan berbagi cerita.

Dari aspek desain antarmuka, seorang peneliti mengatakan bahwa Wattpad mengadopsi pendekatan desain yang familiar dengan aplikasi media sosial untuk menarik pengguna muda. Namun, penelitian juga mengindikasikan bahwa kompleksitas fitur Wattpad dapat menjadi hambatan bagi pengguna baru, terutama yang tidak familiar dengan platform berbagi konten.

2.3 System Usability Scale (SUS)

Metode penelitian System Usability Scale (SUS) dikembangkan oleh Brooke sebagai alat

pengukuran usability yang cepat dan bagus untuk mengukur berbagai produk digital [9], [10], [11]. SUS terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 5 poin, yang menghasilkan skor keseluruhan antara 0 hingga 100. Menurut referensi SUS di atas 68 dapat dianggap sebagai di atas rata-rata, sementara skor di atas 80 menunjukkan usability yang sangat baik [12].

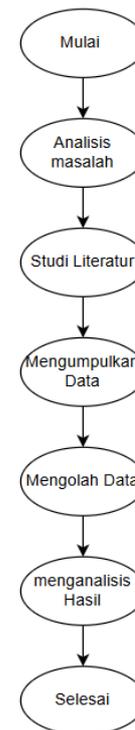
Pengujian SUS menunjukkan bahwa metode ini memiliki reliabilitas tinggi (α Cronbach = 0,91) dan dapat diterapkan pada berbagai jenis antarmuka pengguna dan juga mengonfirmasi validitas SUS dalam mengevaluasi aplikasi mobile, website, dan perangkat lunak desktop.

SUS memberikan hasil yang paling reliabel dengan sampel yang lebih kecil. Hal ini menjadikan SUS sebagai pilihan yang efisien untuk evaluasi usability dalam keterbatasan sumber daya. Beberapa penelitian terdahulu telah menerapkan SUS untuk mengevaluasi aplikasi mobile [13]. Variasi yang signifikan dalam skor usability, dengan aplikasi sosial dan hiburan cenderung memiliki skor lebih tinggi dibandingkan aplikasi produktivitas. Sementara itu, testing dengan metode SUS untuk mengevaluasi aplikasi media sosial di Indonesia dan menemukan korelasi positif antara skor SUS dengan tingkat retensi pengguna.

Meskipun terdapat beberapa penelitian tentang usability aplikasi mobile, masih terdapat kesenjangan dalam literatur mengenai evaluasi usability platform berbagi konten literasi seperti Wattpad, terutama dari perspektif pengguna baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan metode SUS untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan Wattpad bagi pengguna baru.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif melalui wawancara, testing dan juga mengisi kuisioner untuk mengukur tingkat usability Wattpad berdasarkan System Usability Scale (SUS). Metode ini dipilih karena dapat memberikan gambaran statistik tentang pengalaman pengguna dan kemudahan penggunaan aplikasi, yang penting untuk evaluasi desain antarmuka pengguna [14]. Alur dari penelitian ini dapat dilihat pada flowchart pada Gambar 1:



Gambar 1. Flowchart Metode Penelitian

3.1 Analisis Masalah

Pada tahap analisis masalah ini, peneliti melakukan identifikasi masalah untuk menunjukkan bahwa Wattpad masih menghadapi beberapa tantangan dalam aspek pengalaman pengguna. Navigasi yang kurang intuitif dan minimnya panduan pengguna menyebabkan kesulitan bagi pengguna baru dalam memahami fitur-fitur utama. Selain itu, proses registrasi yang rumit dapat menghambat calon pengguna untuk bergabung. Kinerja aplikasi yang terkadang lambat juga menjadi faktor yang mengurangi kenyamanan dalam membaca cerita. Terakhir, fitur antarmuka seperti mode malam dan pengaturan teks yang kurang mudah diakses menunjukkan perlunya peningkatan dalam personalisasi tampilan. Oleh karena itu, pengembang perlu mengoptimalkan navigasi, menyediakan tutorial, menyederhanakan registrasi, dan meningkatkan performa aplikasi agar pengalaman pengguna lebih baik.

3.2 Studi Literatur

Studi literatur tidak hanya mempelajari dan memberikan pemahaman tentang analisis *System Usability Scale* (SUS), namun memberikan pemahaman mengenai penelitian kuantitatif serta kemampuan mengolah data

dari wawancara. Penelitian ini juga berpacu pada penelitian-penelitian terdahulu yang di kasji dan dijadikan atau dikembangkan untuk diteliti.

3.3 Pengumpulan Data

3.3.1 Pengumpulan Partisipan

Pada tahap pengumpulan data ialah tahap yang sangat penting, pengumpulan data ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara dan testing serta mengisi kuisisioner standar *system usability scale* yang sudah ditentukan sebelumnya. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 30 orang dengan kriteria sebagai berikut:

- Mahasiswa atau siswa yang berusia antara 18-25 tahun
- Belum pernah atau jarang menggunakan Wattpad sebelumnya
- Memiliki perangkat (HP/laptop) untuk mengakses aplikasi Wattpad
- Bersedia mengikuti pengujian dan mengisi kuisisioner

Partisipan direkrut dari berbagai universitas dan sekolah di daerah setempat, serta melalui media sosial untuk memastikan keberagaman dalam pengalaman pengguna. Jumlah 30 partisipan dipilih berdasarkan rekomendasi yang menyatakan bahwa ukuran sampel minimal 20 orang dapat memberikan hasil yang reliabel dalam studi usability menggunakan metode SUS [15]. Partisipan direkrut melalui media sosial, komunitas online, dan pengumuman di kampus atau sekolah. Informasi mengenai penelitian disebarikan untuk menarik minat mahasiswa dan siswa yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan [16].

3.3.2 Pelaksanaan Usability Testing

Pengujian dilaksanakan dalam lingkungan yang terkontrol untuk memastikan konsistensi kondisi bagi semua partisipan. Setiap partisipan diminta untuk menyelesaikan serangkaian tugas yang mencerminkan aktivitas umum pengguna Wattpad, meliputi:

1. Membuat akun atau login ke Wattpad
2. Mencari cerita berdasarkan genre tertentu (misalnya: fantasi, romansa)

3. Membaca cerita dan navigasi antar bab
4. Memberikan vote atau komentar pada cerita
5. Menyimpan cerita ke perpustakaan pribadi

Selama proses pengujian, observer mencatat waktu penyelesaian tugas, jumlah kesalahan yang dilakukan, dan kesulitan yang dialami oleh partisipan. Metode think-aloud juga diterapkan di mana partisipan diminta untuk mengungkapkan pikiran mereka selama menggunakan aplikasi, memberikan wawasan tambahan tentang persepsi dan pengalaman mereka.

3.3.3 Pengisian Kuisisioner

Setelah menyelesaikan rangkaian tugas, partisipan mengisi kuisisioner System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan berikut:

1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk menggunakan sistem ini
5. Saya merasa fitur-fitur di sistem ini berjalan dengan semestinya
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) di sistem ini
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8. Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan
9. Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini

10. Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan sistem ini dengan baik

Setiap pernyataan dinilai dengan skala Likert 5 poin (1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju).

3.4 Teknik Analisis Data

Data dari kuesioner SUS dianalisis menggunakan rumus standar SUS sebagai berikut:

1. Untuk item bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9), skor kontribusi adalah skala posisi dikurangi 1
2. Untuk item bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10), skor kontribusi adalah 5 dikurangi skala posisi
3. Jumlahkan skor kontribusi dan kalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor SUS (rentang 0-100)

Hasil skor SUS diinterpretasikan berdasarkan kategori yang diusulkan oleh Bangor et al. (2009):

- Skor > 80: Sangat Baik (Grade A)
- Skor 68-80: Baik (Grade B)
- Skor 68: Rata-rata (Grade C)
- Skor 51-67: Cukup (Grade D)
- Skor < 51: Buruk (Grade F)

Selain analisis kuantitatif dari SUS, data kualitatif dari observasi dan komentar partisipan dikategorikan berdasarkan tema-tema umum untuk mengidentifikasi pola dan isu spesifik dalam penggunaan aplikasi. Analisis gabungan ini memungkinkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang aspek usability Wappad bagi pengguna baru.

Metodologi ini dipilih karena menggabungkan pendekatan kuantitatif dengan observasi langsung, memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang komprehensif mengenai usability aplikasi [17]. Dengan jumlah partisipan 30 orang, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data yang

representatif dan relevan dalam konteks pengguna muda.

Metode SUS dipilih karena beberapa keunggulan dan kemudahannya yaitu:

1. Mudah diadministrasikan dan dinilai
2. Dapat memberikan hasil yang reliabel bahkan dengan ukuran sampel yang relatif kecil
3. Efektif membedakan antara sistem yang usable dan tidak usable
4. Telah divalidasi melalui banyak penelitian sebelumnya

Potensi kelemahan dalam metodologi ini mencakup kemungkinan bias dalam pemilihan partisipan dan keterbatasan dalam menangkap semua aspek pengalaman pengguna melalui SUS semata [18]. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, penelitian ini melengkapi SUS dengan observasi langsung dan komentar kualitatif dari partisipan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

Hasil pengujian usability Wappad menggunakan metode SUS terhadap 30 partisipan menghasilkan skor rata-rata sebesar 76,5 (SD = 8,3). Berdasarkan kategori yang diusulkan oleh Bangor [19], skor ini termasuk dalam kategori "Baik" (Grade B), yang menunjukkan bahwa secara umum Wappad memiliki tingkat usability yang memuaskan bagi pengguna baru.

Tabel 1 menunjukkan distribusi skor SUS berdasarkan kategori:

Tabel 1. Distribusi Skor SUS Wappad

Kategori Skor	Rentang Skor	Jumlah Partisipan	Persentase
Sangat Baik	> 80	8	26,70%
Baik	68-80	16	53,30%
Rata-rata	68	2	6,70%
Cukup	51-67	4	13,30%
Buruk	< 51	0	0%

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas partisipan (80%) memberikan penilaian rata-rata hingga sangat baik terhadap usability Wattpad, dengan hanya 13,3% partisipan yang memberikan penilaian cukup, dan tidak ada yang memberikan penilaian buruk.

Analisis lebih lanjut terhadap skor per item kuesioner SUS memberikan wawasan tentang aspek spesifik dari usability Wattpad yang dinilai baik dan yang memerlukan perbaikan. Hasil analisis ditunjukkan pada Tabel 2:

Tabel 2. Rata-rata Skor Kontribusi

Item	Deskripsi	Rata-rata Skor Kontribusi
1	Keinginan menggunakan sistem kembali	3,8
2	Kerumitan sistem	3,5
3	Kemudahan penggunaan	3,9
4	Kebutuhan bantuan teknis	3,8
5	Integrasi fungsi	3,7
6	Inkonsistensi dalam sistem	3,4
7	Kecepatan pembelajaran oleh orang lain	3,2
8	Kerumitan untuk digunakan	3,6
9	Kepercayaan diri dalam menggunakan sistem	3,5
10	Kebutuhan belajar sebelum menggunakan	3,1

Dari tabel di atas, terlihat bahwa Item 3 (kemudahan penggunaan) mendapatkan skor kontribusi tertinggi (3,9), menunjukkan bahwa partisipan umumnya menganggap Wattpad mudah digunakan. Sementara itu, Item 10 (kebutuhan belajar sebelum menggunakan) mendapatkan skor kontribusi terendah (3,1), yang mengindikasikan bahwa beberapa partisipan merasa perlu waktu untuk

mempelajari Wattpad sebelum dapat menggunakannya dengan efektif.

Waktu penyelesaian tugas memberikan gambaran objektif tentang efisiensi dan kemudahan penggunaan aplikasi. Tabel 3 menunjukkan rata-rata waktu yang dibutuhkan partisipan untuk menyelesaikan setiap tugas:

Tabel 3. Rata-rata Waktu Penyelesaian

Tugas	Rata-rata Waktu (detik)	Standar Deviasi
Membuat akun/login	78,3	15,6
Mencari cerita berdasarkan genre	55,7	23,4
Membaca dan navigasi antar bab	32,1	8,2
Memberikan vote/komentar	41,5	12,8
Menyimpan cerita ke perpustakaan	62,4	28,7

Dari data ini, terlihat bahwa partisipan memerlukan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas membuat akun/login (78,3 detik) dan menyimpan cerita ke perpustakaan (62,4 detik) dibandingkan tugas lainnya. Standar deviasi yang tinggi pada tugas menyimpan cerita ke perpustakaan (28,7) juga menunjukkan variasi yang besar dalam waktu penyelesaian di antara partisipan, yang mengindikasikan potensi masalah usability pada fitur tersebut.

4.2 Pembahasan

Skor SUS rata-rata 76,5 menunjukkan bahwa Wattpad memiliki tingkat usability yang baik, berada di atas rata-rata industri adalah 68. Hasil ini sejalan dengan popularitas Wattpad sebagai platform berbagi cerita yang telah menarik jutaan pengguna. Namun, terdapat beberapa aspek yang masih memerlukan perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna baru.

Hasil analisis menunjukkan bahwa partisipan umumnya menganggap Wattpad mudah digunakan (Item 3, skor 3,9), tetapi merasa perlu belajar sebelum dapat menggunakan platform ini dengan efektif (Item 10, skor 3,1). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun antarmuka Wattpad cukup user-friendly,

terdapat kompleksitas tertentu yang memerlukan kurva pembelajaran bagi pengguna baru. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang mengindikasikan bahwa kompleksitas fitur Wattpad dapat menjadi hambatan bagi pengguna baru.

Waktu penyelesaian tugas menunjukkan bahwa membuat akun/login dan menyimpan cerita ke perpustakaan memerlukan waktu lebih lama dibandingkan tugas lainnya. Hal ini sejalan dengan komentar kualitatif partisipan yang melaporkan kesulitan dalam navigasi perpustakaan. Temuan ini juga konsisten dengan prinsip usability yang menekankan pentingnya konsistensi dan kemudahan navigasi dalam desain antarmuka [20].

Berdasarkan analisis kesulitan dan kendala, dua area utama yang memerlukan perbaikan adalah sistem pencarian dan navigasi perpustakaan. Lebih dari setengah partisipan mengalami kesulitan dalam kedua aspek ini, yang dapat berdampak negatif pada retensi pengguna baru bahwa 88% pengguna cenderung tidak kembali ke aplikasi jika pengalaman pertama mereka buruk.

Beberapa rekomendasi untuk meningkatkan usability Wattpad bagi pengguna baru berdasarkan temuan penelitian ini adalah:

1. **Penyederhanaan Sistem Pencarian**

- Menempatkan filter pencarian pada posisi yang lebih terlihat
- Menyediakan saran kata kunci yang populer atau relevan
- Menambahkan tutorial singkat tentang penggunaan fitur pencarian lanjutan

2. **Peningkatan Navigasi Perpustakaan**

- Membuat pembedaan visual yang lebih jelas antara cerita yang disimpan dan yang sedang dibaca
- Menyederhanakan proses penyimpanan cerita ke perpustakaan
- Menambahkan konfirmasi visual ketika cerita berhasil disimpan

3. **Konsistensi Antarmuka**

- Menyeragamkan tata letak dan tombol antar versi platform

- Menggunakan ikon yang lebih intuitif dan konsisten
- Menyediakan bantuan kontekstual untuk fitur yang kompleks

4. **Reorganisasi Halaman Utama**

- Mengurangi kepadatan informasi dengan pengelompokan yang lebih baik
- Menonjolkan kategori cerita populer untuk memudahkan navigasi
- Memperkenalkan personalisasi konten berdasarkan preferensi pengguna

Rekomendasi ini sejalan dengan prinsip desain antarmuka yang menekankan pentingnya konsistensi, visibilitas status sistem, pengendalian pengguna, serta pencegahan kesalahan.

5. **Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat usability aplikasi Wattpad bagi pengguna baru menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Berdasarkan hasil pengujian terhadap 30 partisipan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Wattpad memiliki tingkat usability yang baik dengan skor SUS rata-rata 76,5, yang berada di atas rata-rata industri (68).
2. Mayoritas partisipan (80%) memberikan penilaian rata-rata hingga sangat baik terhadap usability Wattpad, menunjukkan bahwa platform ini cukup ramah bagi pengguna baru.
3. Aspek kemudahan penggunaan secara umum mendapatkan penilaian tinggi, namun terdapat beberapa area yang masih memerlukan perbaikan, terutama terkait sistem pencarian dan navigasi perpustakaan.
4. Waktu penyelesaian tugas menunjukkan bahwa membuat akun/login dan menyimpan cerita ke perpustakaan memerlukan waktu lebih lama dibandingkan tugas lainnya,

mengindikasikan adanya potensi masalah usability pada area tersebut.

5. Kendala utama yang dihadapi pengguna baru meliputi sistem pencarian yang kurang intuitif, navigasi perpustakaan yang membingungkan, inkonsistensi antarmuka, dan informasi berlebih pada halaman utama.

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pengembang Wattpad dan platform literasi digital serupa dalam merancang antarmuka yang lebih ramah bagi pengguna baru, serta bagi penelitian di bidang usability dengan memberikan wawasan spesifik tentang kebutuhan pengguna platform berbagi konten literasi.

DAFTAR PUSTAKA.

- [1] Wattpad, *Wattpad Platform Statistics*, 2023. [Online]. Available: Internal company data.
- [2] Analisis Front End Sistem Informasi Website PT. Bali Swakanraya Cipta Sejahtera dengan Metode System Usability Scale,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTII)*, vol. 6, no. 2, 2021.
- [3] I. A. G. R. W. Astari and I. T. N. Yohan Putra, “Analisis Sistem Informasi KEMDIKBUD pada SD Negeri 2 Dawan Klod dengan System Usability Scale,” *Jurnal Informatika dan Komputer Akreditasi KEMENRISTEKDIKTI*, vol. 4, no. 1, 2021. doi: 10.33387/jiko.
- [4] A. P. Mulia, P. R. Piri, and C. Tho, “Usability Analysis of Text Generation by ChatGPT OpenAI Using System Usability Scale Method,” *Procedia Computer Science*, Elsevier B.V., 2023, pp. 381–388. doi: 10.1016/j.procs.2023.10.537.
- [5] T. A. Cahyono, “Analisa Pengaruh Komponen Desain UI/UX Konten Learning Management System (LMS) terhadap Kognitif dan Afektif Pengguna,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024.
- [6] I. M. A. R. Putra, M. W. A. Asmita, and I. G. M. Darmawiguna, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di Kelas X SMKN 1 Manggis,” *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, vol. 12, no. 1, pp. 17–25, 2023. [Online]. Available: <https://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET>.
- [7] P. Y. Pratiwi, I. M. Ardwi Pradnyana, and N. K. Winda Damayanti, “Usability Analysis on Digital Library Information System using System Usability Scale (SUS),” in *Proceedings - IEIT 2023: 2023 International Conference on Electrical and Information Technology*, Sep. 2023, pp. 293–298. doi: 10.1109/IEIT59852.2023.10335582.
- [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),” *JTINFO*, vol. 2, no. 2, 2023.
- [9] K. Kusuma Wardana et al., “Usability Testing Pada Aplikasi Mobile E-Ganesha Undiksha Menggunakan Metode System Usability Scale,” *Jurnal Ilmiah SINUS*, vol. 22, no. 1, p. 1, Dec. 2023. doi: 10.30646/sinus.v22i1.765.
- [10] I. N. T. A. Pratiwi, N. L. G. E. Aprilianti, and I. M. A. Pradnyana, “Analisis Sistem Informasi SMA Negeri 1 Kerambitan Menggunakan System Usability Scale,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 1, no. 2, pp. 89–96, 2021.
- [11] N. Huda, F. Habrizons, A. Satriawan, and T. Pramuda, “Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee,” *Simkom*, vol. 8, no. 2, pp. 208–218, 2023. doi: 10.51717/simkom.v8i2.158.
- [12] I. N. T. A. Putra et al., “Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *International Journal of Natural Science and Engineering*, vol. 5, pp. 25–29, 2021. doi: 10.23887/ijnse.v5i.
- [13] L. A. T. Arakian, I. G. M. Darmawiguna, and I. G. A. A. D. Indradewi, “Evaluation of User Satisfaction Using the Pieces Framework in the

- Teman Bus Application,” *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, vol. 19, no. 1, pp. 11–18, 2023. doi: 10.33480/pilar.v19i1.3948.
- [14] K. S. Kartini and I. N. T. A. Putra, “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, vol. 4, no. 1, p. 12, 2020. doi: 10.23887/jpk.v4i1.24981.
- [15] N. Tri et al., “Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation Serta Pengaruh Skin dalam Kepercayaan Diri untuk Meningkatkan Probabilitas Kemenangan,” *FIKOM – UNASMAN*, vol. 9, no. 2, 2023. [Online]. Available: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>.
- [16] S. Criollo-C, A. Guerrero-Arias, D. Buenano-Fernandez, and S. Lujan-Mora, “Usability and Workload Evaluation of a Cybersecurity Educational Game Application: A Case Study,” *IEEE Access*, vol. 12, no. October 2023, pp. 12771–12784, 2024. doi: 10.1109/ACCESS.2024.3352589.
- [17] I. G. W. Rudiarta, I. M. A. Pradnyana, and P. Y. Pratiwi, “Evaluasi Usability Sistem Taring Dukcapil Menggunakan Metode Usability Testing dan Pendekatan UCD,” *Techno.Com*, vol. 23, no. 2, pp. 433–445, 2024. doi: 10.62411/tc.v23i2.10079.
- [18] I. D. N. M. Suputera, I. M. A. Pradnyana, and I. K. R. Arthana, “Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik New Generation (SIK-NG) Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Ditinjau dari Pengguna Mahasiswa,” *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 14–27, 2022. doi: 10.23887/insert.v3i1.43173.
- [19] W. Chen and L. Zhang, “User Experience Design in Digital Reading Platforms: A Comprehensive Review,” *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 45, no. 2, pp. 112–129, 2024.
- [20] I. P. A. S. Putra et al., “Pengujian dan Evaluasi Lont-Ar ‘Prasi Berteknologi Augmented Reality,’” *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 75–81, 2022.