

Evaluasi *Usability Testing* Aplikasi Vidio dengan Menggunakan Metode *Usability Testing*

Khairul Ihsan^{1*}, Amren Rahul Satria Harijanja², M. Fahreza³

^{1*,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mikroskil, Indonesia

*Korespondensi email: khairularul38@yahoo.co.id

Abstract: *The Vidio application is a video streaming application platform that has many interesting features. The Vidio application has several advantages and disadvantages, which can be seen in user comments on this application in the Play Store. It is necessary to analyze the level of user satisfaction with the Vidio application. The data collection technique uses task scenarios and the SUS questionnaire distributed to users of the Vidio application, to collect and analyze data on user satisfaction with the Vidio application. The method used to analyze the data is using the Usability Testing method. The results of the evaluation of the Vidio application show an efficiency value of 89% in the efficiency aspect, the memorability aspect has a good memory level, the learnability aspect shows an effectiveness value of 97%, and in the satisfaction aspect, the Vidio application gets a range of f values.*

Keywords: *Usability Testing, SUS Questionnaire, Video streaming, Vidio Application.*

Abstrak: Aplikasi Vidio merupakan platform untuk streaming video yang menawarkan berbagai fitur menarik. Terdapat kelebihan dan kekurangan pada aplikasi ini, sebagaimana tercermin dalam ulasan pengguna di Play Store. Penelitian dilakukan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna terhadap Aplikasi Vidio dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa skenario tugas dan penyebaran kuesioner SUS kepada pengguna. Metode analisis data yang diterapkan adalah Usability Testing. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat efisiensi sebesar 89% pada aspek efisiensi, tingkat memori yang baik pada aspek memorability, efektivitas sebesar 97% pada aspek learnability, dan rentang nilai f pada aspek satisfaction untuk Aplikasi Vidio.

Kata kunci: Aplikasi Vidio, Kuesioner SUS, *Streaming Video, Usability Testing.*

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi informasi modern, semakin banyak bermunculan aplikasi yang memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses berbagai macam hal yang diinginkan, seperti streaming video online, dimana kita bisa bebas untuk mengakses film di mana saja dan kapan saja pengguna inginkan, salah satunya adalah Vidio. Vidio merupakan aplikasi yang menyediakan layanan menonton film secara online dari Indonesia, baik film lokal maupun luar negeri dapat diakses melalui Vidio, bahkan Vidio juga memberikan layanan film eksklusif mereka sendiri ([Wwww.vidio.com](http://www.vidio.com), 2022). Vidio dapat diakses baik melalui web maupun melalui playstore yang telah mencapai hingga 50 juta jumlah unduhan untuk aplikasi tersebut. Pengguna Vidio berasal dari berbagai kalangan mulai kalangan muda, remaja, hingga lanjut usia. Vidio memberikan rekomendasi tontonan sesuai dengan preferensi penggunanya.

Semakin banyak pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut, semakin meningkat pula jumlah pengguna yang menghadapi kendala dalam menggunakan layanan dari aplikasi Vidio. Ulasan bintang rendah di Play Store menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa masalah pada aplikasi Vidio, seperti sulitnya mengakses film dari negara lain, kesulitan menemukan video yang diinginkan, kendala dalam memahami fitur aplikasi, dan keluhan lain dari pengguna (<https://play.google.com/>, 2022). Hingga saat ini, belum diketahui apakah aplikasi Vidio telah melalui evaluasi tingkat *usability*, sehingga belum jelas apakah aplikasi ini memenuhi kriteria *usability*,

termasuk efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

Usability Testing merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menilai tingkat *usability*, efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap suatu aplikasi. Metode ini melibatkan pengujian langsung dengan pengguna untuk mendapatkan evaluasi mendalam terhadap suatu produk (Barnum, 2020). *Usability Testing* mencakup beberapa aspek kritis yang mengukur kualitas suatu produk, seperti *Learnability* yang mencerminkan seberapa mudah pengguna memahami cara menggunakan aplikasi, *Efficiency* yang menilai seberapa cepat pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi, *Memorability* yang menilai seberapa mudah pengguna dapat mengingat cara menggunakan aplikasi, *Errors* yang menilai frekuensi dan tingkat kesalahan yang dibuat oleh pengguna, serta *Satisfaction* yang mencerminkan tingkat kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi (Supriyatna, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, maka topik ini diangkat sebagai tugas akhir dengan judul "Evaluasi *Usability Testing* Aplikasi Vidio Dengan Menggunakan Metode *Usability Testing*".

METODE PENELITIAN

1. *Tinjauan Pustaka*

1.1. Evaluasi *Usability Testing*

Proses evaluasi *usability* merupakan pendekatan sistematis untuk mengumpulkan data dengan tujuan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengguna dan cara mereka menggunakan sistem untuk menyelesaikan tugas-tugas khusus (Matera et al., 2006). Melalui evaluasi *usability*, kita dapat mengetahui sejauh mana sistem informasi ini dapat digunakan oleh pengguna dengan tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan. Tujuan utama dari evaluasi *usability* adalah mengidentifikasi masalah-masalah *usability* dan merumuskan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan tingkat *usability*. Menurut Nielsen, terdapat lima kriteria standar yang dapat digunakan untuk menilai keusablean suatu produk, yaitu (Sharp et al., 2019).

Learnability mengacu pada seberapa mudah pengguna dapat menggunakan produk atau aplikasi saat pertama kali menggunakannya. *Learnability* dievaluasi dengan memperhatikan hasil secara keseluruhan dari aspek *usability*, yaitu *Effectiveness*, *Efficiency*, *Error*, dan *Satisfaction*. *Effectiveness* dapat diukur dengan menghitung tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, yang hasilnya dinyatakan dalam bentuk persentase. Berikut adalah cara menghitung tingkat efektivitas (Sriwulandari et al., 2014).

$$Effectiveness = \frac{\text{Total tugas sukses}}{\text{total tugas}} \times 100\% \tag{1}$$

Efektivitas harus dinilai berdasarkan pencapaian tujuan yang dapat diwujudkan, bukan konsep tujuan yang paling optimal. Efisiensi diukur dengan menggunakan kriteria yang sesuai dengan standar referensi yang ditetapkan oleh Litbang Depdagri. (Nielsen, 2006).

Tabel 1. Efektifitas Litbang Depdagri

No	Rasio Efektivitas	Tingkat Capaian
1	<40%	Sangat Tidak Efektif
2	40%-59,99%	Tidak Efektif
3	60%-79,99%	Cukup Efektif
4	≥80%	Sangat Efektif

Efficiency, setelah memahami desain, mencakup seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas tersebut. *Efficiency* dapat diukur melalui dua pendekatan, yaitu menggunakan persamaan efisiensi berdasarkan waktu (*time-based efficiency*) dan

efisiensi relatif keseluruhan (*overall relative efficiency*).

$$Time Based Efficiency = \frac{\sum_{j=i}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}}{NR} \tag{2}$$

Keterangan:

N = total tugas

R = total partisipan

Nij= hasil tugas ke I oleh partisipan ke-j

Tij= waktu yang dibutuhkan oleh partisipan ke-j untuk menyelesaikan tugas ke-I dalam satuan detik

$$Overall Relative Efficiency = \frac{\sum_{j=i}^R \sum_{j=1}^N n_{ij} t_{ij}}{\sum_{j=i}^R \sum_{j=1}^N t_{ij}} \times 100\% \tag{3}$$

Keterangan:

Rj = partisipan ke-j pengunjung *usability*

Ni = tugas ke-i

Nij= hasil tugas ke-I oleh partisipan ke-j

Tij=waktu yang dibutuhkan oleh partisipan ke j untuk menyelesaikan tugas ke i dalam satuan detik.

Memorability, setelah pengguna tidak aktif menggunakan aplikasi tersebut selama beberapa waktu, mencakup seberapa baik mereka dapat mengingat cara menggunakan kembali aplikasi. *Memorability* dapat diukur melalui dua percobaan, yang pertama untuk menilai tingkat kemampuan pengguna, dan yang kedua untuk menilai kembali kemampuan pengguna. Oleh karena itu, tingkat *memorability* dapat dihitung dengan membandingkan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas pada percobaan pertama dan percobaan kedua.

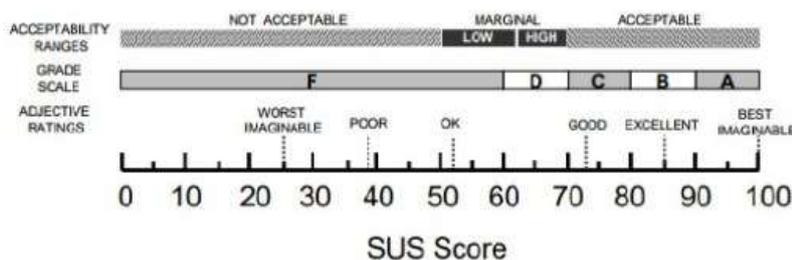
Errors, mencakup seberapa banyak kesalahan yang dibuat oleh pengguna, seberapa serius kesalahan tersebut, dan bagaimana mereka memperbaiki kesalahan tersebut. Tingkat error dapat diukur dengan menghitung tingkat *error rate* (Krueger, 2016). *Error rate* dihitung dengan mengidentifikasi setiap tugas, kemudian menghitung jumlah kegagalan atau kesalahan yang dilakukan oleh responden.

$$Error rate = (Total error)/(Total opportunities) \tag{4}$$

Satisfaction, seberapa puas pengguna dalam menggunakan produk atau aplikasi yang telah digunakan oleh pengguna. Pengukuran dalam satisfaction dapat dilakukan dengan cara memberikan kuesioner SUS (*System Usability Scale*).

1.2. Kuesioner SUS

Kuesioner *System Usability Scale* (SUS) merujuk pada *Standard Usability Questionnaires*. SUS dikenal sebagai alat pengukur kepuasan pengguna yang bersifat "*quick and dirty*," yang berarti kuesioner SUS memberikan hasil dengan cepat dan informasinya dapat diandalkan. Untuk menentukan skor SUS, dapat digunakan sistem peringkat sebagai berikut.



Gambar 1. Skor Penilaian SUS

Dalam perhitungan hasil kuesioner *System Usability Scale (SUS)*, terdapat aturan khusus. Pada item 1, 3, 5, 7, dan 9, skala yang diberikan oleh partisipan akan dikurangi 1. Sedangkan pada item 2, 4, 6, 8, dan 10, skala yang diberikan oleh partisipan akan dihitung dengan cara mengurangkan skala dari angka 5. Selanjutnya, hasil dari semua perhitungan tersebut dijumlahkan dan dikalikan dengan 2,5. Skor akhir dari SUS memiliki rentang skala dari 0 hingga 100. [11]. Apabila skor memiliki nilai diatas 90 hingga 100, aplikasi memiliki nilai A, apabila memiliki nilai 80 hingga 89 aplikasi memiliki nilai B, apabila memiliki nilai 70 hingga 79 aplikasi memiliki nilai C, apabila memiliki nilai 60 hingga 79 aplikasi memiliki nilai D, dan apabila nilai berada dibawah 60 maka skor yang dimiliki aplikasi adalah F.

2. Analisis Proses

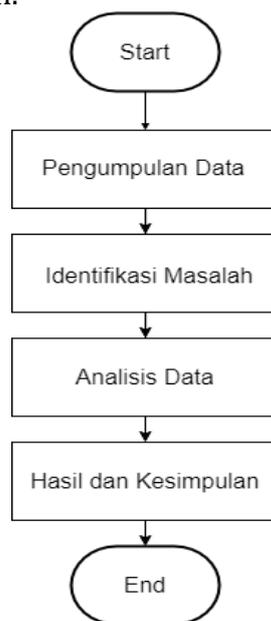
2.1. Populasi dan Sampel

Populasi yang akan diambil melibatkan pengguna yang pernah menggunakan layanan dalam aplikasi Vidio secara daring, dengan pengumpulan data dilakukan melalui aplikasi Google Form yang terlampir. Kuesioner yang harus diisi oleh responden mencakup data diri seperti alamat email, jenis kelamin, dan umur. Setelah mengisi data diri, responden diminta untuk menjawab pertanyaan seberapa sering mereka menggunakan aplikasi Vidio dalam sebulan, serta mengisi 10 pertanyaan dalam kuesioner *System Usability Scale (SUS)*.

Tujuan dari pengisian kuesioner adalah untuk menilai tingkat kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi Vidio. Sesuai dengan rekomendasi Nielsen, jumlah responden yang disarankan untuk pengumpulan data kuantitatif adalah sebanyak 20 orang.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini akan diuraikan secara terstruktur dengan menjelaskan langkah-langkah yang terdapat dalam proyek ini. Langkah-langkah ini akan menjadi panduan untuk menanggapi permasalahan proyek. Evaluasi akan dilakukan melalui serangkaian tahap, termasuk identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, serta penarikan hasil dan kesimpulan berdasarkan evaluasi yang telah dilaksanakan.



Gambar 2. Flowchart Pelaksanaan Evaluasi

Dalam pelaksanaan penelitian, tahap ini akan memfokuskan pada pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian tersebut. Pengujian usability akan dilaksanakan untuk mengidentifikasi permasalahan terkait dengan usability dalam aplikasi. Selain itu, pengujian ini juga bertujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat kemudahan pemahaman (*learnability*), efisiensi penggunaan (*efficiency*), tingkat kesalahan (*error*), kemampuan mengingat informasi (*memorability*), dan tingkat kepuasan (*satisfaction*).

Tahap yang akan dilakukan dalam pengumpulan data yaitu :

1. Menyusun Skenario Pengujian

Skenario pengujian disusun berdasarkan interaksi terhadap aplikasi Vidio.

2. Menyusun kuesioner

Kuesioner disusun dengan pertanyaan-pertanyaan terkait pengguna Vidio

3. Melakukan Pengujian Skenario

Pengujian akan dilakukan dan dipantau secara langsung dengan memberikan tugas yang telah dipersiapkan terlebih dahulu kepada para responden. Pengujian dilakukan 2 kali dengan rentang waktu yang berbeda.

4. Menyebarkan kuesioner

Kuesioner akan dirancang menggunakan Google Form dan akan dilakukan penyebaran kuesioner ke responden.

Pada tahap analisis data, untuk mengukur efektifitas, data yang diperoleh melalui skenario pengujian akan diolah, dimana waktu pengerjaan tugas akan digunakan untuk mendapatkan tingkat kecepatan (*efficiency*), jumlah kesalahan dalam melaksanakan tugas untuk mendapatkan tingkat kesalahan (*error*), kemudian perbedaan waktu antara pengujian pertama dengan pengujian kedua untuk mendapatkan tingkat ingatan (*Memorability*), dan kuesioner SUS akan digunakan untuk mendapatkan tingkat kepuasan (*satisfaction*). Untuk mendapatkan tingkat kemudahan (*learnability*) akan diukur berdasarkan hasil dari ke 4 nilai yang sudah di dapatkan terlebih dahulu.

2.3. Rancangan Skenario Pengujian

Untuk mengukur tingkat *usability* aplikasi Vidio, dibutuhkan sejumlah tugas yang akan digunakan saat melakukan interaksi dengan aplikasi Vidio. Tugas tersebut akan diberikan kepada 20 responden yang aktif dalam menggunakan aplikasi Vidio. Tugas berikut yang akan digunakan untuk pengukuran tingkat *usability*.

Tabel 2. Skenario Pengujian

No	Tugas
1	Membuka aplikasi Vidio, Kemudian melakukan login, dan melakukan logout
2	Menonton siaran langsung pada aplikasi Vidio
3	Melakukan pencarian video dan memutar video yang sudah dicari
4	Melakukan pergantian dan menggunakan mode anak
5	Melakukan pembelian terhadap fitur berlangganan

Dengan rincian masing masing tugas sebagai berikut:

Tugas 1 : Responden melakukan login kedalam aplikasi Vidio sebagai user, kemudian responden melakukan pengisian form pendaftara di menu login untuk masuk ke halaman akun, kemudian melakukan logout dan melakukan login Kembali.

Tugas 2 : Responden diminta untuk membuka fitur live yang berada di menu aplikasi Vidio, kemudian memilih salah satu live yang tersedia hingga live berjalan.

Tugas 3 : Responden diminta untuk melakukan pencarian terhadap video tertentu, kemudian memilih video yang dicari untuk dimainkan hingga video tersebut

berjalan.

Tugas 4 : Responden diminta untuk masuk ke menu, kemudian menghidupkan fitur mode anak

Tugas 5 : Responden diminta untuk melakukan pembelian terhadap fitur berlangganan hingga masuk ke metode pembayaran.

2.4. Rancangan Kuesioner

Kuesioner ini akan dilakukan dengan berdasarkan SUS (*System Usability Scale*) merupakan sebuah kuesioner yang mengacu pada *Standard Usability Questionnaires* yang dilakukan untuk mendapatkan nilai kepuasan pengguna dan hasilnya dapat menggambarkan tingkat kepuasan terhadap aplikasi Vidio.

Tabel 3. Rancangan Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi Vidio lagi					
2	Saya merasa aplikasi Vidio rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa aplikasi Vidio mudah digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain untuk dapat menggunakan aplikasi Vidio					
5	Saya merasa fitur aplikasi Vidio berjalan dengan seharusnya					
6	Saya merasa aplikasi Vidio memiliki banyak hal yang tidak konsisten					
7	Saya merasa orang lain akan mudah untuk memahami aplikasi Vidio					
8	Saya merasa sistem aplikasi Vidio membingungkan					
1	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi Vidio					
10	Saya perlu untuk membiasakan diri terlebih dahulu untuk bisa menggunakan aplikasi Vidio					

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Kuesioner ini menggunakan representasi nilai dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5, dengan nilai Sangat Setuju (5), Setuju (4), Ragu-Ragu (3), Tidak Setuju (2), Sangat Tidak Setuju (1).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data diperoleh setelah melakukan dua kegiatan pengumpulan data. Kegiatan pertama menggunakan tugas dan kegiatan kedua mendistribusikan kuesioner SUS. Penyebaran kuesioner dan skenario tugas berdasarkan metode *usability testing* kepada 20 responden aktif yang menggunakan aplikasi Vidio. Responden dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan usia dan jenis kelamin.

1. Evaluasi dan Pembahasan

Evaluasi usability dilakukan kepada responden pengguna aktif aplikasi Vidio

dengan jumlah 20 responden dengan melakukan analisa data terhadap hasil skenario tugas dan kuesioner SUS oleh responden. Data tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat evaluasi usability dengan mengukur tingkat *Efficiency, Memorability, Error, Satisfaction*, beserta tingkat learnability dari aplikasi Vidio. Berikut adalah analisis dari data pengujian Evaluasi *Usability*.

2. *Tingkat Efisiensi*

Pada aspek efisiensi, waktu yang diperlukan oleh responden untuk menjalankan dan menyelesaikan tugas akan dicatat secara teliti. Pengukuran waktu dimulai sejak diberikannya tugas hingga responden menyelesaikan tugas tersebut. Dalam penghitungan waktu, setiap detik yang dibutuhkan oleh responden, termasuk saat menghadapi kendala, akan dicatat. Perhitungan waktu dilakukan dalam satuan detik, dimulai dari saat penulis memberikan tugas hingga responden mulai menggunakan aplikasi. Waktu dihentikan saat responden menyatakan tugas selesai atau menyerah.

Efisiensi diukur berdasarkan waktu, dengan memperhitungkan keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa waktu paling efisien untuk menyelesaikan seluruh tugas adalah 132 detik. Efisiensi relatif keseluruhan dihitung dengan menggunakan data keberhasilan responden dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas. Persamaan efisiensi relatif keseluruhan mengukur persentase total waktu pengerjaan seluruh responden yang berhasil menyelesaikan tugas, dibagi dengan total waktu pengerjaan seluruh responden. Hasil perhitungan menunjukkan nilai efisiensi relatif keseluruhan Aplikasi Vidio sebesar 89%.

3. *Tingkat Memorability*

Pada tingkat kesan ingatan, efisiensi umum dihitung berdasarkan data keberhasilan responden yang diukur dalam penelitian ini, yakni seberapa mudah responden dapat menggunakan aplikasi tanpa memerlukan bantuan tambahan. Tingkat ini akan dievaluasi dengan mengukur waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, dan akan dibandingkan antara pengerjaan tugas pertama kali dengan pengerjaan tugas kedua kali yang melibatkan jeda waktu.

Tabel 4. Hasil Selisih Rata-Rata Tiap Tugas

	T1	T2	T3	T4	T5
Sesi 1	37,45	26,95	37,05	8,75	21,85
Sesi 2	27,55	22,65	29,95	7,45	19,35
Selisih	9,9	4,3	7,1	1,3	2,5

Dari tabel hasil pengujian waktu, terlihat bahwa rata-rata waktu penyelesaian tugas mengalami penurunan pada setiap tugasnya, menunjukkan peningkatan kecepatan rata-rata sebesar 19%. Hal ini mengindikasikan bahwa responden memerlukan waktu yang lebih singkat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebagai hasilnya, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, aplikasi ini memiliki tingkat ingatan yang baik.

4. *Tingkat Error*

Tingkat kesalahan mengindikasikan jumlah kesalahan yang dilakukan oleh responden. Perhitungan tingkat kesalahan ini menggunakan persamaan error rate. Beberapa responden mengalami kesalahan, terutama dalam memasukkan email dan password dengan benar. Kesalahan yang umum terjadi adalah dalam mengetik ulang password dari awal, begitu juga dengan kesalahan saat mencari video yang diinginkan.

Terdapat kemungkinan bahwa video yang dicari tidak tersedia, menyebabkan terjadinya kesalahan. Tingkat kesalahan pada tugas 1 mencapai 15%, sementara tingkat kesalahan pada tugas 3 juga sebesar 15%.

5. *Tingkat Satisfaction*

Tingkat kepuasan diukur melalui pengisian kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang diberikan kepada 20 pengguna. Pertanyaan kuesioner direpresentasikan sebagai P1-P20. Hasil jawaban dari kuesioner SUS yang telah diisi disajikan dalam tabel.

Tabel 5. Hasil Kuesioner SUS

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor
5	5	4	3	0	4	4	4	4	4	37
5	5	4	3	3	4	4	5	4	4	41
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41
4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	46
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	47
4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	37
5	4	1	1	5	4	1	4	5	4	34
5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	45
4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	44
5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	47
5	5	4	5	4	4	4	5	3	4	43
4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	44
4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	42
4	5	5	4	5	4	4	2	4	4	41
4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	44
5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	47
4	5	4	5	5	1	3	5	5	4	41
5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	45
Rata-rata										43,25

Berdasarkan nilai rata-rata skor yang diberikan oleh responden, hasil tersebut memiliki nilai F. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata pengguna dapat dinyatakan kurang puas dengan aplikasi Vidio tersebut.

6. *Tingkat Learnability*

Tingkat *Learnability* diukur dengan melihat performa responden dari skenario percobaan pertama dengan percobaan kedua. dilihat dari berkurangnya jumlah error yang terjadi pada sesi ke 2. Nilai efektifitas aplikasi Vidio didapatkan dengan membandingkan total tugas berhasil dengan total tugas keseluruhan. Didapatkan persamaan nilai efektifitas pada sesi 1 adalah 97%, Sebagian besar tugas tidak mengalami kegagalan, dan pada sesi ke 2 memiliki persamaan nilai efektifitas sebesar 100%, responden tidak mengalami kegagalan sama sekali. Hal ini membuktikan bahwa tingkat *learnability* dari aplikasi Vidio cukup baik.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada aplikasi Vidio yang melibatkan 20 responden dengan menggunakan metode usability testing, Aplikasi Vidio mendapatkan hasil *Usability* yang cukup baik, berikut adalah tingkat *usability* pada aplikasi Vidio:

1. Dari segi efficiency, tingkat kecepatan pengguna saat menggunakan aplikasi menunjukkan nilai efisiensi relatif keseluruhan dari Aplikasi Vidio adalah 89 %. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat efisiensi dari aplikasi Vidio cukup baik.
2. Pada aspek error, error yang dilakukan pengguna saat menggunakan aplikasi Vidio sebesar 15% sesuai dengan hasil error rate yang didapat, error terjadi pada saat pengerjaan task 1 dan task 3. Hal ini menunjukkan nilai error dari aplikasi Vidio adalah rendah.
3. Pada aspek memorability dilakukan 2 kegiatan pengumpulan data yang bertujuan untuk melakukan perbandingan antara kegiatan pertama dengan kegiatan kedua, tugas mengalami peningkatan rata-rata 19%. Dari perbandingan yang sudah dilakukan maka aspek memorability mengalami peningkatan pada setiap tugas yang diselesaikan oleh responden. Oleh karena itu aplikasi Vidio memiliki tingkat memorability yang baik.
4. Pada aspek satisfaction tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Vidio diperoleh dengan skor dibawah 50, hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi Vidio mendapatkan nilai F(Buruk). Hal ini menunjukkan pengguna kurang puas terhadap aplikasi Vidio.
5. Pada aspek learnibility tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi Vidio cukup baik dengan mengalami peningkatan dari sesi satu memiliki success rate sebesar 97% dan mendapatkan nilai success rate 100% pada sesi kedua, sesuai hasil success rate yang didapat, hal ini menunjukkan bahwa pengguna lebih banyak berhasil dibanding gagal saat melakukan tugas.

2. Rekomendasi

Dari temuan penelitian ini, jelas bahwa aplikasi Vidio masih memiliki kelemahan yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, berdasarkan evaluasi ketergunaan yang melibatkan 20 responden dalam menyelesaikan tugas di aplikasi Vidio, disarankan untuk melakukan uji coba ulang dengan melibatkan responden yang lebih banyak. Ini dapat meningkatkan validitas hasil dan memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai pengalaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnum, C. M. (2020). *Usability testing essentials: Ready, set... test!* Morgan Kaufmann. <https://play.google.com/>. (2022). *No Title*. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vidio.android&hl=en&gl=ID>
- Krueger, G. P. (2016). *Book Review: Handbook of Human Factors and Ergonomics*. SAGE Publications Sage CA: Los Angeles, CA.
- Matera, M., Rizzo, F., & Carughi, G. T. (2006). Web usability: Principles and evaluation methods. *Web Engineering*, 143–180.
- Nielsen, J. (2006). *Quantitative Studies: How Many Users to Test?*
- Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2019). *Interaction design: beyond human-computer interaction*. John Wiley & Sons, Inc.
- Sriwulandari, A., Hidayati, H., & Pudjoatmojo, B. (2014). Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing.

- EProceedings of Engineering*, 1(1).
Supriyatna, A. (2019). Penerapan Usability Testing Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan Web Media of Knowledge. *Teknois: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 8(1), 1–16.
Www.vidio.com. (2022). *No Title*. <https://www.vidio.com/>