

Sistem Skala Kegunaan Untuk Meningkatkan Fitur User Pada Website Ryzenrekber Dengan Evaluasi Kemudahan Pengguna

Alief Lukman Haqiem¹, Odi Nurdiawan¹

¹Sistem Informasi; STMIK IKMI Cirebon; Jl. Perjuangan No.10B, Karyamulya, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia.; [\(0231\) 490480](tel:0231490480)

* Korespondensi: e-mail: alieflukman24@gmail.com

Diterima: 23 Desember 2024; Review: 27 Desember 2024; Disetujui: 31 Desember 2024

Cara sitasi: Haqiem AL, Nurdiawan O. 2024 Sistem Skala Kegunaan Untuk Meningkatkan Fitur User Pada Website Ryzenrekber Dengan Evaluasi Kemudahan Pengguna. Information Management for Educators and Professionals. Vol 9 (2): 161-170

Abstrak: Website Ryzenrekber adalah platform yang digunakan untuk mendukung transaksi jual beli akun *game online*, termasuk *PUBG Mobile*. Keberhasilan website ini sangat bergantung pada tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) dan kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *usability website* Ryzenrekber untuk meningkatkan pengalaman pengguna melalui pengembangan fitur yang lebih optimal. Pendekatan penelitian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yang merupakan instrumen standar untuk mengukur *usability* berdasarkan persepsi pengguna. Penelitian ini memaparkan pentingnya *usability* dalam mendukung keberhasilan transaksi online di platform seperti *ryzenrekber*. Masalah yang ditemukan adalah kurang optimalnya beberapa fitur yang dapat menyebabkan pengalaman pengguna yang tidak memuaskan, seperti navigasi yang kompleks, kecepatan akses, dan efektivitas fitur pencarian. Pengumpulan data melalui kuesioner dan didapatkan 151 responden yang disebarluaskan kepada pengguna aktif website di grup Telegram Ryzenrekber. Responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap 10 pernyataan dengan skala *Likert* 1-5, yang kemudian dianalisis dan dilakukan perhitungan untuk menghasilkan skor *usability*. Hasil analisis menunjukkan bahwa website Ryzenrekber memperoleh rata-rata skor *SUS* sebesar 69, yang berada di bawah ambang batas standar *usability* sebesar 70. Penelitian ini menyimpulkan bahwa evaluasi *usability* menggunakan metode *SUS* efektif untuk mengidentifikasi kekurangan website Ryzenrekber. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh, *bot live chat* sangat diperlukan. Fitur ini akan membantu pengguna dalam mendapatkan informasi secara cepat, memberikan panduan langkah-langkah transaksi, serta menjawab pertanyaan yang sering diajukan secara otomatis. Dengan begitu, pengguna dapat melakukan transaksi dengan lebih mudah, tanpa harus menunggu respons manual dari admin. Hal ini juga dapat meningkatkan efisiensi layanan dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Implementasi perbaikan yang didasarkan pada temuan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan keberhasilan transaksi di platform tersebut.

Kata kunci: *Usability testing, Website, System Usability Scale*

Abstract: The Ryzenrekber website is a platform designed to facilitate transactions for buying and selling online game accounts, including *PUBG Mobile*. The success of this website heavily depends on its usability and user satisfaction. This study aims to evaluate the usability of the Ryzenrekber website to enhance user experience through the development of more optimized features. The research uses the *System Usability Scale (SUS)*, a standard tool for measuring usability based on user perceptions. The study highlights the importance of usability in ensuring the success of online transactions on platforms like *Ryzenrekber*. Issues identified include suboptimal features that can lead to unsatisfactory user experiences, such as complex navigation, slow access speeds, and inefficient search functionality. Data collection was conducted through a questionnaire distributed to 151 active users of the *Ryzenrekber* website in

its Telegram group. Respondents were asked to rate ten statements using a 5-point Likert scale. The responses were analyzed, and the scores were calculated to generate the usability score. The analysis revealed that the Ryzenrekber website achieved an average SUS score of 69, which falls below the standard usability threshold of 70. The study concludes that evaluating usability using the SUS method effectively identifies shortcomings in the Ryzenrekber website. Based on the research findings, implementing a live chat bot is strongly recommended. This feature would assist users in quickly obtaining information, provide step-by-step transaction guidance, and automatically respond to frequently asked questions. Consequently, users could perform transactions more easily without waiting for manual responses from administrators. This improvement is expected to enhance service efficiency and overall user satisfaction. Implementing these recommended improvements based on the study's findings is anticipated to increase user satisfaction and the success of transactions on the platform.

Keywords: Usability testing, Website, System Usability Scale

1. Pendahuluan



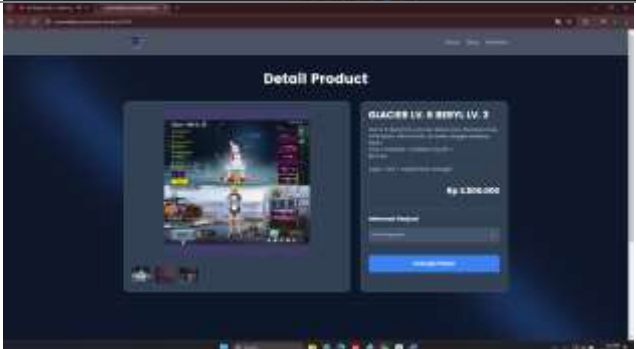
Dalam era globalisasi seperti saat ini teknologi telah menjadi kebutuhan utama dan semakin berkembang dengan pesat dan cepat. Biasanya dibutuhkan sebuah wadah atau tempat untuk melakukan pekerjaan tersebut seperti sebuah aplikasi berbasis *website* [1]. Dalam hal ini metode *System Usability Scale* diperlukan untuk mengevaluasi kekurangan yang ada dalam *website* tersebut. Ryzenrekber adalah sebuah *platform website* atau jasa pihak ketiga yang berfungsi sebagai perantara dalam transaksi jual beli akun game, seperti *PUBG Mobile*, untuk memberikan rasa aman kepada kedua belah pihak (penjual dan pembeli). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan (*usability website*) Ryzenrekber menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan aspek-aspek pada *website* yang perlu diperbaiki agar pengalaman pengguna menjadi lebih baik. Dengan melakukan evaluasi ini, diharapkan dapat membantu mengisi kesenjangan pengetahuan tentang bagaimana *usability* mempengaruhi kepercayaan dan kenyamanan pengguna dalam transaksi online. *System Usability Scale (SUS)* lebih baik dibandingkan metode lain karena sederhana, cepat, dan fleksibel untuk berbagai jenis *usability testing*. *SUS* menggunakan 10 pertanyaan mudah dengan hasil berupa skor yang memudahkan evaluasi dan perbandingan kegunaan. Metode ini telah terbukti valid, andal, hemat biaya, dan menjadi standar industri. Meskipun tidak menggali masalah secara mendalam, *SUS* memberikan gambaran umum tentang pengalaman pengguna dan cocok untuk evaluasi awal. Hasil penelitian ini juga bisa memberikan manfaat praktis bagi pengembang, yang dapat menggunakan temuan tersebut untuk memperbaiki fitur dan antarmuka pengguna pada *website* Ryzenrekber. *Usability* diartikan sebagai proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan dengan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat atau menyelesaikan suatu aktivitas pada aplikasi tersebut dengan lebih baik [2] Pada akhirnya, penelitian ini berkontribusi dalam memperbaiki kualitas *platform rekber* dan mendukung perkembangan teknologi yang lebih *user-friendly* di bidang transaksi *digital*.


System Usability Scale (SUS) merupakan *instrumen* yang murah tetapi efektif untuk menguji *usability* suatu produk, termasuk *website*, telepon genggam, aplikasi televisi dan yang lainnya. *SUS* memberikan skala yang mudah dipahami dari 0 hingga 100 [3]. *System Usability Scale* atau *SUS* ialah instrumen yang dilakukan guna mampu menyederhanakan serta mengefektifkan pengukuran kemudahan penggunaan *system*, metode ini dikenalkan pada tahun 1986 oleh John Brooke Pengukuran *usability* merupakan komponen penting dalam mengukur *user experience* [4]. Tingkat *usability* menentukan sistem tersebut memiliki manfaat, dapat diterima oleh *user*, dan dapat bertahan lama dalam penggunaannya [5] Apabila penelitian ini berhasil mencapai target yang telah ditetapkan, hasilnya akan memberikan kontribusi signifikan kepada pihak *website* ryzenrekber mengenai pemahaman tentang *usability website* dalam konteks *platform rekber* (rekening bersama) di Indonesia. Evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pengalaman pengguna saat bertransaksi di *website* Ryzenrekber, termasuk area yang memerlukan perbaikan. Temuan ini dapat digunakan oleh praktisi pengembang *website* untuk memperbaiki antarmuka pengguna (*UI/UX*), sehingga menciptakan *platform* yang lebih intuitif dan efisien bagi pengguna. Hasil kuesioner dengan beberapa pertanyaan mengenai *usability testing* pada *website* ryzenrekber akan disajikan dalam bentuk grafik dan tabel lalu dilakukan

perhitungan menggunakan metode *System Usability Scale*. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memberikan wawasan yang jelas mengenai *usability* pada *website* Ryzenrekber dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan fitur-fitur yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Usability disini digunakan untuk menilai sejauh mana produk atau sistem dari suatu perangkat lunak dapat digunakan oleh pengguna tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu [6] SUS juga diartikan sarana pengujian dengan melibatkan *user*. dalam penggunaannya terkesan begitu rumit tapi dapat menggunakan sampling dengan jumlah sedikit [7]. Evaluasi ini juga akan sangat bermanfaat, sebagai salah satu dasar pengembangan situs web yang dimiliki, apabila nanti kedepannya akan menambahkan beberapa fitur [8]. Penelitian ini menggunakan metode *usability testing* dengan menggunakan kuisisioner SUS (*System Usability Scale*) untuk menemukan lebih lanjut apakah situs tersebut telah memenuhi standar *usability*, dan menemukan kesalahan-kesalahan yang ada pada situs tersebut [9]. *System Usability Scale* (SUS) merupakan salah satu metode pengujian yang banyak digunakan untuk mengukur *usability* suatu sistem [4]. Berikut adalah beberapa halaman dan fungsi yang ada pada *website* ryzenrekber :

Tabel 1. Rancangan Halaman Antar Muka

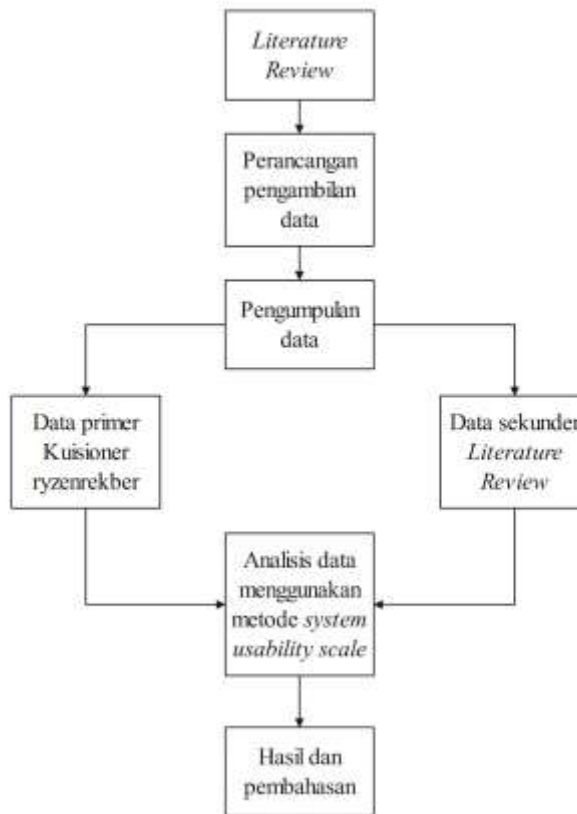
Halaman	Fungsi
	<p>Landing page, halaman awal pada saat pengguna mengakses <i>website</i> https://ryzenrekber.com/</p>
	<p>Kategori berdasarkan game yang di inginkan, untuk saat ini ada 5 diantaranya adalah : Pubg mobile, clash of clans, valorant, free fire, mobile legends.</p>
	<p>Detail produk, berisi deskripsi lengkap berdasarkan akun yang dijual. Biasanya berisi keterangan <i>login</i> dan harga.</p>

Halaman	Fungsi
	Cara melakukan transaksi, mengenai pembayaran dan pembelian.

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

2. Metode Penelitian

Berikut adalah tahapan dalam metode penelitian menggunakan metode *system usability scale* :



Sumber : Hasil penelitian (2024)

Gambar 1. Tahapan Metode Penelitian

Tabel 2. Deskripsi aktivitas metode penelitian

Tahapan	Aktivitas	Deskripsi Aktivitas
1. <i>Literature review</i>	Mempelajari susunan penelitian dari hasil <i>literature review</i> .	Mereview beberapa jurnal yang berkaitan dengan <i>usability testing</i> dan <i>system usability scale</i>
2. Perencanaan pengambilan data	Menyusun 10 pertanyaan kepada responden pengguna <i>website</i> ryzen rekber.	Menggunakan kuisisioner SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengukur pengalaman pengguna.
3. Pengumpulan data	Membagikan link kuisisioner yang telah disusun pada tahapan ke 2.	Data dikumpulkan melalui survei <i>online</i> seperti <i>Google Forms</i> .
4. Analisis Data menggunakan metode	Menghitung nilai hasil dari kuisisioner yang telah mengisi <i>google form</i> .	Melakukan analisis statistik sederhana dari hasil kuisisioner untuk melihat tingkat

Tahapan	Aktivitas	Deskripsi Aktivitas
SUS		kegunaan website
5. Hasil dan pembahasan	Memberikan Kesimpulan.	Menjelaskan hasil analisis dengan melihat temuan terkait kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

Sumber : Hasil penelitian (2024)

Dalam tahapan melakukan *usability testing* pada *website* Ryzen Rekber menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), hal pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data *primer* melalui survei. Survei ini berisi kuesioner standar SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan terkait kemudahan penggunaan. Responden akan memberikan penilaian pada skala tertentu, dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

Partisipan ini akan memberikan umpan balik yang representatif mengenai pengalaman mereka menggunakan situs tersebut. Setelah itu, kuesioner SUS dapat disebarluaskan melalui *platform Google Forms*, di mana responden bisa menjawab secara *anonim* agar merasa nyaman memberikan penilaian jujur. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis terhadap kualitas data yang diperoleh. Perlu diperhatikan apakah setiap responden telah mengisi kuesioner dengan benar dan apakah jawabannya konsisten. Ini untuk memastikan validitas dan keakuratan hasil penelitian. Langkah terakhir adalah menghitung skor SUS. Setiap pertanyaan memiliki cara penghitungan tersendiri, dan dari situ akan diperoleh skor akhir yang menggambarkan seberapa baik pengalaman pengguna dengan *website* Ryzen Rekber. Hasil dari skor ini akan memberikan gambaran umum tentang tingkat kegunaan *website* tersebut dari sudut pandang pengguna.

Populasi penelitian ini menggunakan random sampling mencakup pengguna yang pernah melakukan transaksi baik yang pernah melakukan penjual maupun pembelian di *website* ryzenrekber. Responden didapatkan dari grup resmi *telegram* yang didirikan sendiri oleh admin ryzen rekber yang ditujukan untuk berbagi informasi maupun transaksi walaupun tidak menggunakan *website* ryzenrekber tetapi tetap menggunakan pihak ketiga ryzenrekber pada saat melakukan transaksi baik jual maupun beli. Populasi *website* ryzenrekber di cek menggunakan [tools seo ubersuggest](#).

Traffic Overview : ryzenrekber.com



Sumber : Hasil penelitian (2024)

Gambar 2. Traffic overview pengguna website ryzenrekber

Dalam penelitian ini, menggunakan kuesioner *online* yang dibuat melalui *Google Forms* sebagai alat utama untuk mengumpulkan data. Kuesioner ini kemudian disebarluaskan kepada sejumlah responden yang pernah melakukan transaksi di *website* ryzenrekber. Metode pengumpulan data secara online ini dianggap lebih efisien dan efektif karena dapat menjangkau responden dalam jumlah yang lebih besar dan dalam waktu yang relatif singkat. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* untuk mengukur pendapat responden. Skala *Likert* memberikan beberapa pilihan jawaban yang bergradasi, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Dengan menggunakan skala ini, responden dapat memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan dalam kuesioner secara lebih objektif.

Kuesioner yang digunakan terdiri dari 10 pertanyaan yang dirancang khusus untuk mengukur 5 aspek penting dalam *usability*, yaitu: **Learnability**: Kemudahan pengguna dalam belajar dan memahami cara menggunakan sistem, **Memorability**: Kemudahan pengguna dalam mengingat cara menggunakan sistem setelah beberapa waktu tidak menggunakannya, **Efficiency**: kecepatan dan kemudahan pengguna dalam mencapai tujuannya saat menggunakan sistem, **Errors**: Jumlah dan tingkat keparahan kesalahan yang dilakukan pengguna saat menggunakan sistem, **Satisfaction**: Tingkat kepuasan pengguna terhadap keseluruhan pengalaman menggunakan sistem. 10 pertanyaan dalam kuesioner ini mengacu pada kerangka kerja yang dikembangkan oleh **John Brooke**, seorang ahli dalam bidang *usability*.

Tabel 2. Tabel kuesioner oleh John Brooke

No	Pertanyaan John Brooke	Kode
1.	Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan website ini	Q1
2.	Saya menemukan bahwa website ini tidak perlu dibuat serumit ini Saya	Q2
3.	Saya pikir website mudah untuk digunakan	Q3
4.	Sayapikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan website ini	Q4
5.	Saya menemukan berbagai fungsi di website ini terintegrasi dengan baik	Q5
6.	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian di dalam website ini	Q6
7.	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari website ini dengan sangat cepat	Q7
8.	Saya menemukan website ini sangat rumit untuk digunakan	Q8
9.	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan website ini	Q9
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan website ini	Q10

Sumber : Hasil penelitian (2024)

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, khususnya skala pengukuran *System Usability Scale* (SUS). SUS merupakan metode yang umum digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan suatu produk atau sistem.

Proses perhitungan SUS ini melibatkan beberapa langkah: **Skala Penilaian**: Responden diminta untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam kuesioner menggunakan skala Likert 5-point, mulai dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju". **Pembalikan Skor**: Untuk pernyataan bernomor ganjil, skor langsung digunakan. Namun, untuk pernyataan bernomor genap, skor dibalik (misalnya, jika responden memilih "sangat setuju" pada pernyataan genap, maka skor yang digunakan adalah "sangat tidak setuju"). Pembalikan skor ini bertujuan untuk menjaga konsistensi dalam interpretasi data. **Perhitungan Skor Total**: Seluruh skor dari setiap pernyataan, baik yang telah dibalik maupun tidak, kemudian dijumlahkan. Hasil penjumlahan ini kemudian dikalikan dengan 2,5. **Perhitungan Rata-rata**: Untuk mendapatkan nilai rata-rata SUS, jumlah total skor dari semua responden dibagi dengan jumlah total responden.

Rumus umum untuk menghitung skor SUS: $((Q1-1)+(5-Q2)+(Q3-1)+(5-Q4)+(Q5-1)+(5-Q6)+(Q7-1)+(5-Q8)+(Q9-1)+(5-Q10)) \times 2,5$

Keterangan: Q1, Q2, ..., Q10: Skor yang diberikan responden untuk setiap pertanyaan.

Kemudian untuk menghitung rata-rata skor sus dengan cara menjumlahkan semua skor sus lalu dibagi dengan jumlah responden yang didapat yaitu sebanyak 151 responden. Dengan jumlah responden yang ¼ dari populasi total pengguna aktif *website* ryzenrekber dapat menghasilkan jawaban cukup beragam dan hasil yang maksimal. Persamaan umum untuk menghitung rata-rata dapat dilihat seperti pada persamaan di bawah ini:

$$x = \frac{\sum x}{N} \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan: [7]

- X = Rata-rata
- ∑ X = Jumlah seluruh skor responden
- N = Jumlah responden

3. Hasil dan Pembahasan

Evaluasi *Usability* terhadap *website* ryzenrekber dengan menggunakan metode SUS, peneliti melakukan penyebaran kuesioner menggunakan metode *random sampling* yang

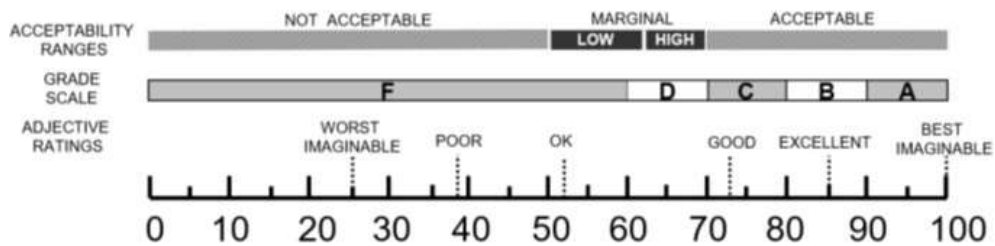
melibatkan 151 responden selanjutnya para responden memberikan tanggapan terhadap pernyataan terhadap SUS dengan memperhatikan panduan yang sudah tersusun secara sistematis pada kuesioner. Hasil rata-rata skor sus sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Perhitungan Rata-Rata Skor System Usability Scale

Responden	Jumlah Skor
R1	55
R2	70
R3	57.5
R4	50
R5	47.5
R6	55
R7	75
R8	75
R9	62.5
R10	70
R...151	80
Rata Rata Skor	69.7

Sumber : Hasil penelitian (2024)

Skala penilaian SUS menggunakan angka dari 0 hingga 100 untuk mengukur kemudahan penggunaan suatu produk atau layanan. Skala ini bisa kita bandingkan dengan skala lain seperti: **Adjective Rating:** Menggunakan kata-kata untuk menggambarkan kualitas, mulai dari "terburuk" hingga "terbaik". **Scale Grade:** Memberikan nilai huruf, seperti F (sangat buruk) hingga A (sangat baik). Dalam kasus *website* Ryzenrekber, hasil penilaian SUS menunjukkan bahwa *website* ini mendapatkan nilai **D** pada skala *Grade*. Artinya skor 68 merupakan batas rata-rata dianggap baik, secara umum *website* sudah cukup fungsional, namun kurang memuaskan secara emosional atau estetis. Pihak *website* ryzenrekber perlu melakukan perbaikan untuk mencapai kategori "**Sangat Baik**". Meskipun demikian, jika dilihat dari sisi lain, *website* ini dinilai "**OK**" dari segi kualitas dan termasuk dalam kategori "**High**" dalam hal penerimaan pengguna. Meningkatkan *usability* dapat membantu memperkuat posisi produk di pasar dan memberikan keunggulan kompetitif yang lebih besar. Ini berarti *website* sudah cukup memuaskan bagi sebagian besar pengguna, namun masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar bisa diterima oleh semua pengguna. Setelah mengumpulkan semua jawaban dari pengguna yang biasa menggunakan *website* Ryzenrekber untuk bertransaksi, langkah selanjutnya adalah menghitung skor untuk setiap jawaban menggunakan metode SUS. Setelah semua skor dihitung, didapatkan nilai rata-rata. Nilai rata-rata kemudian dibandingkan dengan berbagai skala penilaian yang sudah ada, seperti skala *Grade* (F, D, C, B, A) atau skala penerimaan (*Not Acceptable, Marginal, Acceptable*). Dengan membandingkan nilai rata-rata bisa mengetahui seberapa mudah dan nyaman pengguna saat menggunakan *website* Ryzenrekber. Dari data responden yang telah dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah mengolah data tersebut dengan menghitung skor untuk setiap kuesioner memakai teknik SUS atau *System Usability Scale*. Kemudian hasil rata-rata skor, diinterpretasi menggunakan skala interpretasi skor SUS dan Arti Skor SUS [10]



Sumber : Hasil penelitian (2024)

Gambar 3. Interpretasi Skor SUS
Tabel 4. Arti Skor SUS

Skala	Peringkat
-------	-----------

<i>Acceptability ranges</i>	<i>Marginal HIGH</i>
<i>Grade Scale</i>	D
<i>Adjective Ratings</i>	OK

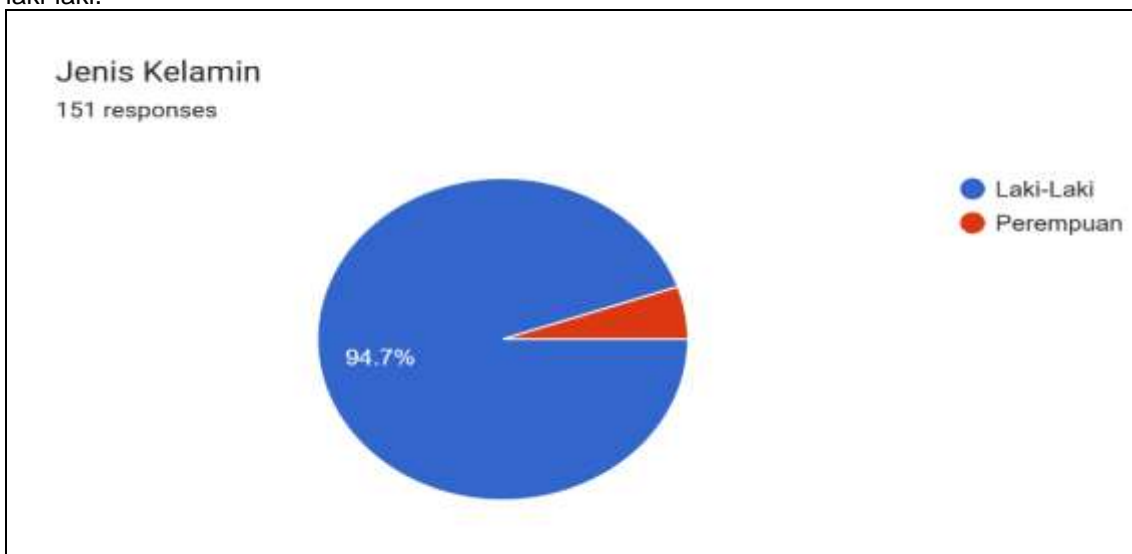
Sumber : Hasil penelitian (2024)

3.1 Karakteristik Responden

Sebanyak 151 responden telah membantu memberikan tanggapan mengenai pengalaman ketika menggunakan *website* ryzenrekber. Adapun karakteristik para responden, digolongkan ke dalam jenis kelamin, usia, dan pengalaman penggunaan *website* ryzenrekber. Berikut adalah hasil analisis data demografisnya.

Jenis Kelamin

Mayoritas responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah Laki-Laki, dengan jumlah mencapai 144 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna utama *website* Ryzenrekber didominasi oleh laki-laki. Sementara itu, responden Perempuan tercatat hanya sebanyak 7 orang, yang menunjukkan bahwa jumlah pengguna perempuan relatif lebih sedikit dibandingkan laki-laki.



Sumber : Hasil penelitian (2024)

Gambar 4. Diagram menampilkan jenis kelamin

Usia

Dari segi usia, sebagian besar pengguna *website* berada dalam rentang usia 19 hingga 29 tahun. Rentang usia ini menunjukkan bahwa pengguna *website* Ryzenrekber didominasi oleh kalangan muda dewasa, yang kemungkinan merupakan kelompok usia yang aktif dalam transaksi jual beli akun *game online*.

Pengalaman

Ketika dilihat dari pengalaman penggunaan *website* Ryzenrekber, mayoritas responden memiliki pengalaman menggunakan *website* selama lebih dari 6 bulan. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar pengguna sudah sangat familiar dengan berbagai fitur yang tersedia di *website* Ryzenrekber. Baik untuk melakukan penjualan maupun pembelian akun, mereka telah memiliki pemahaman yang baik mengenai cara kerja platform ini. Keseluruhan data ini memberikan gambaran demografis yang jelas mengenai pengguna *website* Ryzenrekber. Informasi ini dapat menjadi dasar penting untuk meningkatkan layanan dan fitur pada *website* agar lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna, diagram pada gambar 5 berikut:



Sumber : Hasil penelitian (2024)

Gambar 5. Diagram Pengalaman

4. Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan pada penelitian, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut: **Hasil Evaluasi Usability:** Website Ryzenrekber memiliki performa yang cukup baik, dengan skor SUS berada pada Grade D, OK dalam *Adjective Ratings*, dan High dalam *Acceptability Ranges*. Namun, masih ada ruang untuk perbaikan agar website lebih dapat diterima pengguna. **Rekomendasi Perbaikan:** menambahkan fitur *feedback* untuk memungkinkan pengguna memberikan masukan. Mengimplementasikan fitur *bot live chat* untuk mempermudah transaksi dan meningkatkan kepuasan pengguna. Meningkatkan kecepatan akses dan menyederhanakan navigasi untuk pengalaman pengguna yang lebih baik. **Tindakan Spesifik dan Penelitian Lanjutan:** melakukan evaluasi berkala menggunakan metode SUS untuk memantau perbaikan, Melibatkan pengguna melalui *user testing* untuk menguji fitur baru. Menggunakan metode tambahan, seperti *heuristic evaluation*, untuk analisis lebih mendalam. **Keterbatasan Penelitian:** Sampel responden terbatas pada pengguna aktif di grup *Telegram* Ryzenrekber. Penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan responden yang lebih beragam. Metode SUS hanya memberikan gambaran umum. Penelitian berikutnya dapat menggunakan pendekatan kualitatif untuk analisis lebih mendetail. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan *website* Ryzenrekber dapat terus berkembang dan memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih efektif.

Referensi

- [1] A. M. Nur Fauzi, A. Triayudi, and I. D. Sholihati (2022), "Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Kearsipan Menggunakan System Usability Scale Dan Pieces Framework," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 231–239, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i1.2452.
- [2] N. W. Utami, I. K. R. Arthana, and I. G. M. Darmawiguna (2020), "Evaluasi Usability Pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, p. 107, 2020, doi: 10.23887/janapati.v9i1.23663.
- [3] D. W. Ramadhan (2019), "Penguujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS) (sTUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO)," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 4, no. 2, p. 139, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.977.
- [4] Y. Jumaryadi and D. Mahdiana (2022), "Usability Testing of Budi Luhur University E-Learning System Using System Usability Scale," *J. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 4, pp. 1099–1108, 2022.

- [5] W. Anggraini (2020), "Analisis Pada Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. Saintek*, vol. 25, no. 2, pp. 184–194, 2020.
- [6] V. Novika et al. (2023), "Pengaruh Usability Aplikasi Transaksi Antar Bank (Studi Kasus: Fintech Payment)," *Madani J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 9, pp. 364–375, 2023.
- [7] I. M. Herawati and D. Azahra (2024), "Evaluasi Usability Website Jasuda.Net Menggunakan System Usability Scale (Sus)," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 9, no. 2, pp. 994–1000, 2024, doi: 10.29100/jipi.v9i2.4328.
- [8] P. Sukmasetya et al. (2020), "Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.)*, vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020, doi: 10.23887/jstundiksha.v9i1.24691.
- [9] B. Beny et al. (2019), "Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi dengan Metode Usability Test dan System Usability Scale," *Res. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 2, no. 1, p. 30, 2019, doi: 10.25273/research.v2i1.4282.
- [10] Aziz Saputra (2023), "Analisis Pengguna Aplikasi Mobile Banking Sumsel Babel Menggunakan Metode System Usability Scale," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 12, no. 5, pp. 3115–3126, 2023, doi: 10.33022/ijcs.v12i5.3455.