

## Analisa Usability Penggunaan Aplikasi Peduli Lindungi Pada Masyarakat Kota Depok Dengan Pendekatan Kuantitatif

Aura Nur Zakiah Putri<sup>1</sup>, Fitri Latifah\*<sup>2</sup>

Program Studi Informatika<sup>1</sup>, Program Studi Informatika<sup>2</sup>,  
Fakultas Teknologi Informasi<sup>1</sup>, Fakultas Teknologi Informasi<sup>2</sup>  
Universitas Nusa Mandiri<sup>1</sup>, Universitas Nusa Mandiri<sup>2</sup>

auranurzakiahputri@gmail.com, fitri.flr@nusamandiri.ac.id

**Received:** September 18, 2022. **Revised:** October 15, 2022. **Accepted:** October 26, 2022.

**Issue Period:** Vol.6 No.4 (2022), Pp.780-791

**Abstrak:** Masyarakat saat ini terbiasa meminai barcode untuk mengakses ruang publik seperti sekolah, kantor, pasar modern, Mall, halte, stasiun dan lain sebagainya. Melalui Aplikasi Peduli Lindungi masyarakat dapat memindai barcode vaksin, melihat status vaksin Covid-19 dan mendapatkan sertifikat vaksin. Masyarakat Depok menjadi fokus utama pada penelitian kali ini. Dengan tujuan mengetahui tingkat efektifitas dan efisiensi dari Aplikasi tersebut serta Memberikan hasil kepuasan masyarakat terhadap Aplikasi Peduli Lindungi yang digunakan Peneliti melakukan enelitian untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna dalam menggunakan aplikasi peduli lindungi . Penelitian yang dilakukan menggunakan model penelitian System Usability Scale dan dengan pendekatan kuantitatif dengan responden sejumlah 400 orang untuk mengisi formulir kuesioner kemudian data yang terkumpul akan di analisa agar mendapatkan hasil penelitian yang valid. Berdasarkan metode penelitian yang digunakan hasil dari penelitian ini yaitu Aplikasi Peduli Lindungi memiliki rating “Good” dengan grade scale “D” serta acceptability ranges “high” dengan artian bahwa Aplikasi Peduli Lindungi sudah memenuhi kriteria usability namun masih diperlukan perbaikan pada beberapa fitur agar aplikasi tersebut semakin maksimal dan handal dalam penggunaannya.

**Kata kunci:** Usability, Peduli Lindungi, System Usability Scale

**Abstract:** People are now accustomed to using barcodes to access public areas such as schools, offices, modern markets, shopping malls, bus stops, train stations, etc. Through the Peduli Protect app, the public can scan the vaccine barcode, view the Covid-19 vaccine status and obtain a vaccination certificate. The people of Depok are at the center of this research. In an effort to know the level of effectiveness and efficiency of the app and to provide the results of community satisfaction with the Care Protect app being used, the researcher conducted research to determine the level of acceptance of users in the use of the Care Protect application. The research was conducted using the System Usability Scale research model and with a quantitative approach with 400 respondents to complete a questionnaire form and then the collected data will be analyzed to obtain valid research results. Based on the research method used, the results of this research are that the Care Protect app has a rating of "Good" with a rating scale of "D" and "high" acceptability ranges, which means that the Care Protect application has met the ease of use criteria but still needs improvements on certain features so that the application is more optimal and reliable in its use.

**Keywords:** Usablity, Peduli Lindungi Applications, Useablity Scale systes

### I. PENDAHULUAN



DOI: 10.52362/jisamar.v6i4.913

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Pada awal tahun 2020 hingga saat ini penyebaran virus Covid-19 masih besar, yang menyebabkan masa pandemik belum sepenuhnya berakhir. Masa pandemik yang belum berakhir ini menyebabkan belum pulihnya stabilitas ekonomi di Indonesia. Akan tetapi pemerintah Indonesia selalu berupaya untuk meminimalisir penyebaran virus Covid-19. Dampak pandemi yang dirasakan di Indonesia memberikan permasalahan baru, berbagai kebijakan dilakukan oleh pemerintah dalam rangka mengupayakan meminimalisasikan penyebaran virus Covid-19 mulai dari sistem bekerja dari rumah yang dikenal dengan istilah Work Form Home (WFH), kemudian antisipasi yang dilakukan oleh pemerintah menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB), yang mulai diterapkan pada tahun 2021 dan terbagi menjadi skala daerah yang dikenal dengan istilah Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), aturan penerapan PPKM ini dibagi kedalam level 1-4 disesuaikan dengan zona yang ditetapkan oleh pemerintah berdasarkan warna. Namun pasca ditemukannya vaksin pemerintah berupaya melakukan penekanan jumlah penyebaran virus Covid-19 dengan cara melakukan program vaksinasi massal diseluruh Indonesia. Setelah melakukan program vaksin massal pemerintah Indonesia melalui gugus tugas penganggulangan Covid-19 menetapkan kebijakan seperti melakukan jaga jarak dan gerakan wajib menggunakan masker, melakukan penelusuran kontak erat kasus terpapar, dan melakukan edukasi isolasi mandiri. dari serangkaian kebijakan yang diterapkan penelusuran kontak erat kasus terpapar memiliki kendala karena masih dilakukan secara manual, sehingga mengakibatkan jumlah kasus terpapar yang tidak dapat terdeteksi secara akurat. Dengan adanya kendala ini maka Pemerintah Indonesia melalui kementerian Komunikasi dan Informasi meluncurkan aplikasi yang dikenal dengan nama Peduli Lindungi yang pengelolannya dilakukan oleh PT TELKOM yang terintegrasi dengan data pemerintah, meski Badan Siber dan Sandi Negara dengan hasil evaluasi yang dilakukannya menyatakan bahwa aplikasi Peduli Lindungi memenuhi prinsip perlindungan data data pribadi dan keamanan. Namun dari berbagai penelitian dan survey yang telah dilakukan kepercayaan untuk dapat menerima serta menggunakan aplikasi peduli lindungi ini masih minim hal ini mengakibatkan berbagai kendala dalam pemulihan sektor-publik yang akan dijalankan selama masa pandemik sehingga perlu diketahui kegunaan aplikasi atau *useability* terhadap aplikasi peduli lindungi. Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian mengenai kegunaan dari aplikasi peduli lindungi kali ini mengambil populasi dari masyarakat kota Depok Provinsi Jawa Barat. Dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui tingkat penerimaan aplikasi peduli lindungi agar pemerintah dapat mengupayakan optimalisasi penggunaan aplikasi ini sehingga aplikasi ini dapat digunakan untuk menunjang proses bisnis yang berkelanjutan.

## II. METODE DAN MATERI

Objek penelitian yang dilakukan pada Aplikasi Peduli Lindungi berfokus pada kepuasan pengguna terhadap aplikasi ini sebagai salah satu mitigasi bencana Covid-19 di Indonesia. Peneliti ingin mengetahui apakah aplikasi ini dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

### 1. Pemilihan Tempat Dan Responden

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data primer melalui cara membagikan kuesioner secara daring pada masyarakat kota Depok kemudian mengisi kuesioner tersebut agar peneliti mendapatkan informasi. Pemilihan responden dengan kriteria berusia 12-60 tahun, mengunduh dan menggunakan aplikasi peduli lindungi

### 2. Gambaran Umum Aplikasi Peduli Lindungi

Peduli Lindungi ialah perangkat lunak yang dirancang dan dibuat untuk mempermudah instansi pemerintahan untuk melakukan proses pelacakan penularan Covid-19. Perangkat lunak ini mempercayakan keterlibatan masyarakat dalam memberikan data lokasi ketika bepergian supaya pelacakan riwayat kontak dengan pengidap Covid-19 bisa berlaku. Pengguna sistem inipun akan menerima pemberitahuan bila berada pada kerumunan atau berada pada zona merah, yaitu area atau kelurahan yang telah terdapat orang yang terinfeksi Covid-19 positif atau terdapat orang dalam pengawasan

#### a. Tahapan Penelitian



DOI: 10.52362/jisamar.v6i4.913

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

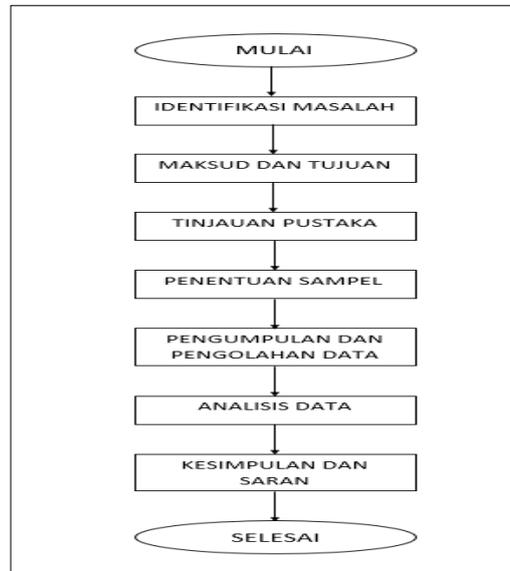
1. Identifikasi Masalah  
Langkah pertama yang ada dalam penelitian ini yaitu identifikasi masalah. Mencari tahu permasalahan yang ada disekitar untuk di analisa agar tidak keluar dari ruang lingkup penelitian yaitu penelitian analisa usability pada aplikasi peduli lindungi terhadap aktifitas masyarakat kota Depok.
2. Tujuan Penelitian  
Tahapan yang kedua di penelitian ini yaitu menentukan tujuan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis komponen-komponen usability seperti learnability, memorability, efficiency, error, user satisfaction dari Aplikasi Peduli Lindungi. Kemudian penelitian ini juga memiliki tujuan untuk memahami kesulitan yang dihadapi dan memberikan hasil dari kepuasan para pengguna Aplikasi Peduli Lindungi.
3. Tinjauan Pustaka  
Tahapan selanjutnya yaitu tinjauan pustaka. Pada tahap ini peneliti mencari teori-teori menurut para ahli yang bisa mendukung penelitian ini. Dalam tahapan tinjauan pustaka ini peneliti melakukan dua cara untuk mendapatkan teori agar penelitian ini bersifat logis dan tetap terarah. Cara yang pertama yaitu melalui buku-buku teori dan yang kedua melalui jurnal-jurnal terkait.
4. Penentuan Sampel Penelitian  
Pada tahap ini peneliti menentukan sampel untuk penelitian yaitu masyarakat kota Depok yang menggunakan Aplikasi Peduli Lindungi dalam aktifitas sehari-hari pada tanggal 8 April 2022 – 14 April 2022 melalui sosial media Instagram.
5. Pengumpulan Data dan Pengolahan Data  
Pada tahap yang kelima peneliti melakukan akumulasi dan olah data. Peneliti menggunakan data primer yang selanjutnya akan diolah. Data primer tersebut didapat dari penyebaran kuesioner kepada 400 responden di kota Depok. Selanjutnya diolah agar menjadi informasi yang valid sebagai bentuk pemecahan masalah.
6. Analisis Data  
Dalam tahap keenam ini peneliti focus kepada model penelitian System Usability Scale. Hasil olah data di tahap sebelumnya akan digunakan sebagai bahan analisis. Dari pengumpulan data dengan kuesioner dilakukan tabulasi data di Microsoft excel lalu selanjutnya data tabulasi diolah menggunakan software SPSS untuk di analisa validitas dan reliabilitasnya. Secara garis besar tahapan ini menjelaskan tahap – tahap perhitungan data yang ada menggunakan model SUS. Perhitungan skala usability menggunakan Microsoft excel bertujuan mengetahui skor usability dari Aplikasi Peduli Lindungi. Hasil pemecahan masalah ini diharapkan dapat menjadi perbaikan untuk para pengembang aplikasi terutama Aplikasi Peduli Lindungi.
7. Kesimpulan dan Saran  
Pada tahap paling akhir adalah kesimpulan dan saran terdapat simpulan hasil olah data dan analisis data menggunakan model penelitian SUS. kemudian saran bagi para pengembang Aplikasi Peduli Lindungi sebagai tindak lanjut dari kesimpulan yang berkaitan dengan penelitian agar memberikan hasil yang maksimal.

Tahapan dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut :



DOI: 10.52362/jisamar.v6i4.913

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Gambar II.1. Tahapan dalam penelitian

**b. Metode Penelitian**

Pada penelitian kali ini peneliti akan menguji tingkat usability Aplikasi Peduli Lindungi. Dalam rangka penyelesaian masalah untuk memenuhi tujuan penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian *System Usability Scale* dengan pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini akan disajikan berupa *statistic data*

**c. Metode Pengumpulan data**

Metode pengumpulan data pada penelitian kali ini yang digunakan yaitu metode sampel dimana peneliti terlebih dahulu menentukan populasi untuk dijadikan elemen penelitian kemudian menghitung atau menentukan sampel penelitian yang selanjutnya sampel tersebut akan menghasilkan informasi yang dibutuhkan guna pemecahan masalah. Instrumen yang digunakan dengan menggunakan kuesioner/angket/daftar pertanyaan. Pertanyaan pada kuesioner yang dibuat sudah mewakili lima kriteria usability karena butir – butir pernyataan pada kuesioner ini sudah terbentuk di dalam model penelitian yang di buat oleh Jhon Brooke

**III. PEMBAHASA DAN HASIL**

Hasil penelitian berdasarkan penelitian yang dianalisis dengan menyebar kuesioner kepada masyarakat kota Depok yang diolah menggunakan aplikasi olah data SPSS. Peneliti menyajikan hasil penelitian dengan tabel. Tabel yang akan di sajikan berupa tabel statistik dari tiap pertanyaan, tabel uji validitas dan reliabilitas, tabel hasil hitung menggunakan *system usability scale*. Pada penelitian ini data yang diperoleh berasal dari data primer berupa kuesioner yang telah disebar kepada masyarakat kota Depok. Kuesioner yang disebar berupa *link google form* yang dibagikan di sosial media seperti *instagram, facebook* dan *whatsapp*. Dengan jumlah kuesioner dan responden yang dibutuhkan pada penelitian ini sebanyak 400 responden.

**a. Demografi Responden**

Dengan 400 kuesioner yang dapat diolah, peneliti mendapatkan informasi mengenai demografi responden. pada demografi responden ini bertujuan untuk mengetahui apakah responden sudah sesuai dengan kriteria dibutuhkan oleh peneliti dalam mencari informasi penelitian. Adapun demografi responden pada penelitian ini berupa nama responden, usia, jenis kelamin dan tingkat pendidikan. Lebih rinci dapat dilihat pada Tabel III.1 berikut :



Tabel III.1 Tabel Responden

Keterangan	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
Jenis Kelamin :		
<b>Laki-Laki</b>	<b>215</b>	<b>53,8</b>
<b>Perempuan</b>	<b>185</b>	<b>46,3</b>
Usia :		
<b>13-17 Tahun</b>	<b>26</b>	<b>6,5</b>
<b>18-22 Tahun</b>	<b>220</b>	<b>55,0</b>
<b>23-27 Tahun</b>	<b>87</b>	<b>21,8</b>
<b>28-32 Tahun</b>	<b>21</b>	<b>5,3</b>
<b>33-37 Tahun</b>	<b>10</b>	<b>2,5</b>
<b>38-42 Tahun</b>	<b>9</b>	<b>2,3</b>
<b>43-47 Tahun</b>	<b>12</b>	<b>3,0</b>
<b>48-52 Tahun</b>	<b>9</b>	<b>2,3</b>
<b>53-57 Tahun</b>	<b>3</b>	<b>0,8</b>
<b>58-60 Tahun</b>	<b>3</b>	<b>0,8</b>
Tingkat Pendidikan :		
<b>SD Sederajat</b>	<b>3</b>	<b>0,8</b>
<b>SMP Sederajat</b>	<b>16</b>	<b>4,0</b>
<b>SMA Sederajat</b>	<b>186</b>	<b>46,5</b>
<b>D1/D2/D3</b>	<b>30</b>	<b>7,5</b>
<b>S1/S2/S3</b>	<b>76</b>	<b>19,0</b>

Dari Tabel III.1 diatas dapat diketahui bahwa persentase pada jenis kelamin memiliki perbedaan yang cukup signifikan, jumlah persentase responden laki-laki (53,8%) lebih banyak daripada perempuan (46,3%). Jika melihat dari bagian usia terdapat 10 kelompok usia, dengan kelompok usia paling banyak yaitu 18-22 Tahun dengan jumlah persentase sebanyak 55,0% dan sebanyak 220 responden. Sedangkan dari tingkat pendidikan terlihat bahwa tingkat pendidikan SMA Sederajat (46,5%) lebih unggul dari yang lain seperti SD Sederajat (0,8%), SMP Sederajat (4,0%), D1/D2/D3 (7,5%), S1/S2/S3 (19,0%). Sebagian besar responden memiliki tingkat pendidikan setara SMA Sederajat.

#### b. Statistik Deskriptif Penelitian

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan mengenai pernyataan pada penelitian yang mewakili poin-poin dari variabel *usability* seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, *satisfaction*. Adapun tabel statistik deskriptif dari 400 responden yang sudah peneliti buat sebagai berikut :

Tabel III.2. Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Q1	400	1	5	3,88	0,985
Q2	400	1	5	2,31	1,160



DOI: 10.52362/jisamar.v6i4.913

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Q3	400	1	5	4,19	0,907
Q4	400	1	5	2,52	1,356
Q5	400	1	5	4,01	0,886
Q6	400	1	5	2,62	1,115
Q7	400	1	5	3,95	1,018
Q8	400	1	5	2,24	1,096
Q9	400	1	5	3,88	1,071
Q10	400	1	5	3,16	1,276
Valid N (listwise)	400				

Dari output data di atas dapat dijelaskan jumlah pengukuran (N), nilai minimum (Minimum), nilai maksimum (Maximum), nilai rata-rata (*Mean*) dan standar deviasi (*Std. Deviation*) dari masing masing pernyataan yang telah dibuat. Selanjutnya akan disajikan tabel frekuensi dari masing-masing pertanyaan yaitu sebagai berikut :

Tabel III.3. Tabel frekuensi kuesioner

Pernyataan			Frequency	Percent (%)
Saya Merasa Aplikasi Peduli Lindungi Mudah Untuk Digunakan	Valid	1	12	3,0
		2	13	3,3
		3	109	27,3
		4	142	35,5
		5	124	31,0
		<b>Total</b>	<b>400</b>	<b>100,0</b>
Saya Merasa Orang Lain Akan Memahami Penggunaan Aplikasi Peduli Lindungi ini dengan cepat	Valid	1	115	28,8
		2	134	33,5
		3	90	22,5
		4	36	9,0
		5	25	6,3
		<b>Total</b>	<b>400</b>	<b>100,0</b>
Saya Berpikir Akan Menggunakan Aplikasi Peduli Lindungi Lagi	valid	1	9	2,3
		2	7	1,8
		3	59	14,8
		4	151	37,8
		5	174	43,5
		<b>Total</b>	<b>400</b>	<b>100,0</b>
Saya Membutuhkan Bantuan Dari Orang Lain Dalam Menggunakan Aplikasi Peduli Lindungi	Valid	1	120	30,0
		2	98	24,5
		3	87	21,8
		4	44	11,0
		5	51	12,8
		<b>Total</b>	<b>400</b>	<b>100,0</b>
Saya Merasa Fitur	Valid	1	5	1,3



Pada Aplikasi Peduli Lindungi Berjalan Dengan Semestinya		2	15	3,8
		3	79	19,8
		4	172	43,0
		5	129	32,3
	<b>Total</b>	<b>400</b>	<b>100,0</b>	
Saya Merasa Aplikasi Peduli Lindungi Sulit Untuk Digunakan	<b>Valid</b>	1	77	19,3
		2	92	23,0
		3	167	41,8
		4	34	8,5
		5	30	7,5
	<b>Total</b>	<b>400</b>	<b>100,0</b>	
Saya Merasa Aplikasi Peduli Lindungi Membingungkan	<b>Valid</b>	1	12	3,0
		2	21	5,3
		3	83	20,8
		4	144	36,0
		5	140	35,0
	<b>Total</b>	<b>400</b>	<b>100,0</b>	
Saya Merasa Ada Hal Yang Tidak Konsisten Pada Aplikasi Peduli Lindungi	<b>Valid</b>	1	119	29,8
		2	131	32,8
		3	102	25,5
		4	30	7,5
		5	18	4,5
	<b>Total</b>	<b>400</b>	<b>100,0</b>	
Saya Merasa Tidak Ada Hambatan Dalam Penggunaan Aplikasi Peduli Lindungi	<b>Valid</b>	1	15	3,8
		2	30	7,5
		3	75	18,8
		4	147	36,8
		5	133	33,3
	<b>Total</b>	<b>400</b>	<b>100,0</b>	
Saya Perlu Beradaptasi Sebelum Menggunakan Aplikasi Peduli Lindungi	<b>Valid</b>	1	50	12,5
		2	76	19,0
		3	106	26,5
		4	96	24,0
		5	72	18,0
	<b>Total</b>	<b>400</b>	<b>100,0</b>	

Berdasarkan Tabel III.3 di atas dapat dijelaskan bahwa pada pertanyaan pertama responden terbanyak memilih skala 4 sejumlah 142 orang artinya masyarakat cenderung akan menggunakan aplikasi peduli lindungi berulang kali. Pertanyaan kedua responden terbanyak memilih skala 2 sejumlah 134 orang artinya masyarakat tidak merasa rumit dalam menggunakan aplikasi peduli lindungi. Pertanyaan ketiga responden terbanyak berada diskala 5 sejumlah 174 orang artinya masyarakat sangat mudah untuk menggunakan aplikasi peduli lindungi. Pertanyaan keempat responden terbanyak berada diskala 1 sejumlah 120 orang artinya masyarakat cenderung tidak membutuhkan bantuan orang lain



DOI: 10.52362/jisamar.v6i4.913

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

dalam mengoperasikan aplikasi peduli lindungi. Pertanyaan kelima responden terbanyak berada diskala 4 sejumlah 172 orang artinya masyarakat merasakan bahwa aplikasi peduli lindungi ini berjalan dengan baik selama penggunaan berlangsung. Pertanyaan keenam responden terbanyak pada skala 3 sejumlah 167 orang artinya masyarakat masih ragu-ragu terhadap hal yang tidak konsisten pada aplikasi peduli lindungi atau dengan kata lain masyarakat bersikap netral terhadap ketidak serasian pada aplikasi peduli lindungi. Pertanyaan ketujuh responden terbanyak pada skala 4 sejumlah 144 orang yang artinya masyarakat merasa orang lain bahkan orang terdekat mereka akan mudah memahami cara penggunaan aplikasi peduli lindungi. Pertanyaan kedelapan responden terbanyak berada pada skala 2 sejumlah 131 orang yang berarti masyarakat tidak merasa kesulitan menggunakan aplikasi peduli lindungi. Pertanyaan kesembilan responden terbanyak pada skala 4 sejumlah 147 orang artinya masyarakat tidak memiliki hambatan selama penggunaan aplikasi peduli lindungi dan berjalan lancar. Pertanyaan kesepuluh responden terbanyak pada skala 3 sejumlah 106 orang yang artinya masyarakat cenderung ragu-ragu atau netral dalam proses adaptasi menggunakan aplikasi peduli lindungi.

### c. Pengujian Data

Pengujian kualitas data pada penelitian sangat penting untuk dilakukan. Karena dengan menguji kualitas data peneliti akan tau sejauh mana kualitas dari data pada penelitiannya. Pada uji kualitas data kali ini peneliti melakukan dua uji yaitu uji validitas data dan uji reliabilitas data. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan 30 responden untuk diambil informasinya melalui data-data dari kuesioner yang telah disebar ke 30 responden kemudian setelah menghasilkan uji validitas dan reliabilitas peneliti menyebarkan kuesioner lebih luas lagi sesuai banyaknya sampel yang dibutuhkan. Uji validitas data untuk menguji validitas dari suatu data penelitian. Analisis yang digunakan yaitu *pearson correlation*. Cara untuk menganalisa suatu data validitas yaitu dengan mengkorelasikan antara skor yang diperoleh pada masing-masing instrument. Penelitian kali ini untuk menganalisa suatu data valid peneliti dibantu dengan tools yang bernama SPSS. Nilai signifikansi yang diambil sebesar 5% untuk 400 responden. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai pada  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sebesar 0,098 maka data akan disebut valid atau sebaliknya. Data tersebut sudah peneliti sajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel III.4. Hasil Uji Validitas

butir	Nilai $r_{hitung}$	$r_{tabel}$	kriteria
1	0,435	0,098	valid
2	0,384	0,098	valid
3	0,239	0,098	valid
4	0,618	0,098	valid
5	0,448	0,098	valid
6	0,352	0,098	valid
7	0,400	0,098	valid
8	0,419	0,098	valid
9	0,393	0,098	valid
10	0,589	0,098	valid

Sumber : data primer diolah

Dari Tabel III.4 dapat dijelaskan bahwa butir – butir pertanyaan pada kuesioner yang sudah disebar memiliki kriteria valid untuk semua item kuesioner. Hal ini dikarenakan nilai yang ada pada  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Nilai yang didapatkan dari  $r_{tabel}$  berasal dari tabel distribusi nilai signifikansi yang sudah tersedia.



**DISTRIBUSI NILAI  $r_{\text{tabel}}$  SIGNIFIKANSI 5% dan 1%**

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Gambar III.1 Distribusi Frekuensi

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah butir pada kuesioner penelitian tersebut konsisten atau tidak. Tingkat reliabel suatu butir atau variabel dapat dilihat dari hasil *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ). Menurut Ghazali (2011) suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) > 0,6. Variabel kuesioner juga dapat dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas memiliki poin-poin untuk menentukan suatu *test* berhasil atau tidak dengan merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi dan akurasi. Pengukuran reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Hasil dari pengujian reliabilitas pada variabel penelitian ini sebagai berikut :

Tabel III.5. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		Keterangan
Cronbach's Alpha	N of Items	
0,659	10	

Sumber : Data Primer Diolah, 2022

Dari Tabel III.5 di atas dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas untuk 10 item kuesioner dengan hasil *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ) sebesar 0,659 dimana nilai tersebut > 0,6 yang artinya pengujian untuk 10 item ini membuktikan bahwa semua pertanyaan dalam kuesioner variabel ini dinyatakan reliabel. Pengujian skala usability menggunakan model penelitian yang sudah digunakan yaitu *system usability scale*. Bertujuan untuk mengetahui tingkat *usability* suatu sistem. Pada pembuatan *System Usability Scale Questionnaire*, tools yang digunakan yaitu Google Formulir yang bisa diakses pada <https://forms.gle/WL7S8uaz9FDdb658> . Peneliti menggunakan Google Form sebagai alat pengumpul informasi dari

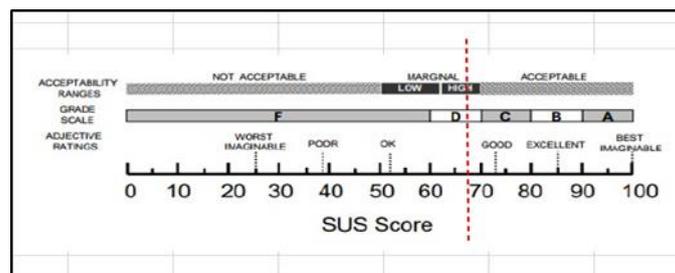


para responden guna untuk mempermudah dan mempercepat penyebaran kuesioner serta bisa menjangkau lebih banyak responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan cara menjumlahkan keseluruhan *score* dan dibagi dengan jumlah responden. Rumus perhitungannya sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$	=	skor rata-rata
$\sum x$	=	jumlah skor SUS
$n$	=	jumlah responden

Gambar III.2.  
Rumus perhitungan skor rata-rata SUS



Gambar III.3.  
Hasil Perhitungan SUS Score

Berdasarkan Tabel IV.8 di atas dapat diketahui bahwa hasil akhir perhitungan skor rata-rata untuk Aplikasi Peduli Lindungi menggunakan rumus hitung rata-rata SUS yaitu sebesar 67,65 dengan rating “Good”, grade scale “D” dan *acceptability ranges* “High” dengan kata lain Aplikasi Peduli Lindungi sudah baik dalam penggunaannya. Dari kuesioner yang diberikan terdapat beberapa fitur yang harus diubah atau ditambah agar tingkat kepuasan dan kegunaan dari Aplikasi Peduli Lindungi semakin maksimal dalam penggunaan sehari-hari.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada masyarakat kota Depok bahwa penggunaan aplikasi peduli lindungi tingkat useabilitynya cukup baik , dengan rating ‘Good’ menjadikan aplikasi peduli lindungi menjadi aplikasi yang user friendly serta dapat diterima oleh pengguna, aplikasi peduli lindungi dapat dikategorikan sebagai aplikasi yang telah memenuhi kriteria useability. Berkaitan dengan penelitian ini disarankan agar pihak pengembang aplikasi peduli lindungi dapat terus berinovasi seiring perkembangan IPTEK sehingga aplikasi dapat lebih handal dan tetap mempertahankan kualitas aplikasi ini dimasa yang akan datang.

#### REFERENSI

- [1] I. Mahendra, N. Septiany, and S. Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta, “Analisa Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Penggunaan Aplikasi Grab (Studi Kasus : Mahasiswa Stmik Nusa Mandiri Jakarta),” *J. Ilmu Pengetah.*, vol. 44, no. 1, pp. 9–16, 2018, [Online]. Available: <http://www.nusamandiri.ac.id>.
- [2] E. Haerani and A. Rahmatulloh, “Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan,” *J. SATIN (Sains dan Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 2, pp. 01–10, 2021, doi: 10.33372/stn.v7i1.762.
- [3] S. R. Henim, R. A. Putri, and R. P. Sari, “Analisis Usability Existing Product dan Development Product Menggunakan Pendekatan User Centered Design pada E-Commerce,” *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 4, no.



DOI: 10.52362/jisamar.v6i4.913

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

- 2, p. 93, 2019, doi: 10.33372/stn.v4i2.407.
- [4] A. Sidik, "Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile," *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, p. 83, 2018, doi: 10.31602/tji.v9i2.1371.
- [5] B. W. Bambang Warsita, "Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran," *J. Teknodik*, vol. XV, pp. 84–96, 2014, doi: 10.32550/teknodik.v0i0.91.
- [6] B. Muslim, *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- [7] I. Purnama, U. Labuhanbatu, S. Z. Harahap, U. Labuhanbatu, I. R. Munthe, and U. Labuhanbatu, *OR*, no. January. 2021.
- [8] J. Andi, "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [9] R. Komalasari and M. I. Fudsy, "Jurnal Sistem Informasi , J-SIKA Volume 03 Nomor 02 , Desember 2021 ISSN : 2716 – 4195 PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENGENDALIAN PANDEMI COVID-19 Jurnal Sistem Informasi , J-SIKA Volume 03 Nomor 02 , Desember 2021 ISSN : 2716 – 4195," vol. 03, 2021.
- [10] Z. Munawar, "Zen Munawar Manajemen Informatika, Politeknik LP3I Bandung," vol. 03, 2021.
- [11] W. Sudiarsa and G. B. Wiraditya, "Heuristic Evaluation Usability Analisys on Information and Tracking Covid-19 Application Peduli Lindungi Using Heuristic Evaluation," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 2, pp. 354–364, 2020.
- [12] J. A. Muda, "20 20 722-4414," no. 51.
- [13] M. Ningsih and A. Muzakir, "Mengevaluasi User Interface Untuk Meningkatkan User Experience (Ux) Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)," *Bina Darma Conf. Comput. Sci.*, pp. 365–374, 2021.
- [14] D. P. Kesuma, "Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 212–222, 2020, doi: 10.35957/jtsi.v1i2.518.
- [15] D. Setiawan and S. L. Wicaksono, "Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale," *Walisono J. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, p. 71, 2020, doi: 10.21580/wjit.2020.2.1.5792.
- [16] N. Huda, "IMPLEMENTASI METODE USABILITY TESTING DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE DALAM," vol. 06, no. 01, pp. 36–48, 2019.
- [17] Sugiyono, *cara mudah menyusun : skripsi, tesis dan disertasi*. Bandung: ALFABETA, cv, 2014.
- [18] Solimun dkk, *metodologi penelitian kuantitatif perspektif sistem*. Malang: UB Press, 2018.
- [19] Y. I. Maulana, "Perancangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Pendataan Guru Dan Sekolah (SINDARU) Pada Dinas Pendidikan Kota Tangerang Selatan," *J. Pilar Nusa Mandiri*, vol. 13, no. 1, pp. 21–27, 2017.
- [20] Y. Murniawan, "Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar anak Taman Kanak-Kanak Perwanida di Kabupaten Barito Utara," 2018, [Online]. Available: <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/1981>.
- [21] R. Tanjung, O. Arifudin, Y. Sofyan, and Hendar, "Pengaruh Penilaian Dan Efikasi Diri Terhadap Kepuasan Kerja Serta Implikasinya Terhadap Kinerja Guru," *J. Ilm. MEA (Manajemen, Ekon. dan Akuntansi)*, vol. 4, no. 1, pp. 380–391, 2020.



- [22] S. Silaen, *METODOLOGI PENELITIAN SOSIAL UNTUK PENULISAN SKRIPSI DAN TESIS*. Bogor: IN MEDIA, 2018.
- [23] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: ALFABETA, cv, 2015.



DOI: 10.52362/jisamar.v6i4.913

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).