

# Analisis Tingkat Usabilitas Aplikasi Kamus Istilah Psikologi Menggunakan Metode System Usability Scale

Sri Ernawati<sup>\*1</sup>, Sri Huning Anwariningsih<sup>\*2</sup>, Anniez Rachmawati Musslifah<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi S1 Psikologi, Universitas Sahid Surakarta,  
Jalan Adi Sucipto 154 Surakarta, 57144

<sup>2</sup>Program Studi S1 Informatika, Universitas Sahid Surakarta,  
Jalan Adi Sucipto 154 Surakarta, 57144

e-mail: [sri.ernawati@usahidsolo.ac.id](mailto:sri.ernawati@usahidsolo.ac.id), [\\*2huning1706@gmail.com](mailto:*2huning1706@gmail.com),  
[3rachmawatianniez@gmail.com](mailto:3rachmawatianniez@gmail.com)

(artikel diterima: 18-03-2023, artikel disetujui: 31-05-2023)

## Abstrak

Kamus digital istilah psikologi digunakan untuk memudahkan pengguna mencari istilah bidang psikologi. Usabilitas merupakan faktor penting dalam pengembangan aplikasi karena dapat digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi kamus digital istilah psikologi dan menganalisis tingkat usabilitasnya menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Sampel penelitian menggunakan 20 mahasiswa psikologi sebagai responden. Nilai akhir dari SUS adalah 73.5 yang mengindikasikan bahwa penerimaan pengguna (*acceptability ranges*) masuk pada kategori *acceptable* artinya pengguna sudah dapat menerima aplikasi ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *grade scale* masih C. *Adjective ratings* masuk dalam kategori *Good*. Hasil soal positif, skor rata-rata mencapai 4,3 dari skala 5. Hal ini menandakan bahwa adanya keinginan pengguna untuk menggunakan aplikasi (Q1), mengakui adanya kemudahan penggunaan (Q3), fungsi/fitur yang disediakan lengkap (Q5), optimisme bahwa aplikasi akan digunakan orang lain (Q7), dan pengguna merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi ini (Q9). Hasilnya juga merekomendasikan untuk pengembangan selanjutnya, pengembang perlu memperhatikan aspek bantuan teknis dalam penggunaan aplikasi (Q4), mengurangi inkonsistensi dalam aplikasi (Q6), dan pengguna merasa masih banyak yang harus dipelajari sebelum menggunakan aplikasi (Q10), sehingga pengembang kamus digital harus meningkatkan desain / fitur untuk meningkatkan tingkat kepuasan pengguna.

**Kata kunci:** kamus digital, istilah psikologi, kepuasan pengguna, metode SUS, usabilitas

## Abstract

*The digital dictionary of psychological terms is used to make easier for users to search for terms related to psychology. Usability is an important factor in development of application because it can be used to measure user satisfaction. This study aims to build a digital dictionary application of psychological terms and to analyze its usability level using the System Usability Scale (SUS) method. The research used 20 psychology students as respondents. The final value of SUS is 73.5 which indicates that user acceptance (acceptability ranges) is in the acceptable category, meaning that users can accept this application. The results show that the grade scale is still C. Adjective ratings are in the Good category. The test results are positive, the average score reaches 4.3 out of a scale of 5. This indicates that there is a user's desire to use the application (Q1), acknowledges the ease of use (Q3), functions/features provided are complete (Q5), optimism that the application will be used by others (Q7), and users feel confident in using this application (Q9). The results also recommend that for further development, developers need to pay attention to aspects of technical assistance in using applications (Q4), reduce inconsistencies in applications (Q6),*

---

*and users feel there is still much to learn before using applications (Q10), so digital dictionary developers must improve the design / features to increase the level of user satisfaction.*

**Keywords:** *digital dictionary, psychological terms, system usability scale, user satisfaction, usability*

## 1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan semakin dekat dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Banyak penelitian menyimpulkan bahwa siswa yang menggunakan TIK (terutama *game*) memiliki motivasi yang lebih tinggi dan lebih percaya diri (Akour, Alsghaier and Aldiabat, 2020). Penggunaan TIK membantu siswa untuk mudah memahami materi pelajaran (misalnya notasi matematika) secara lebih efektif (Zaranis and Exarchakos, 2018). Media pembelajaran berbasis animasi juga mempermudah siswa memahami istilah Bahasa Inggris (Anwariningsih and Anwar, 2022). Siswa kelas rendah mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi ketika dibantu dengan media pembelajaran berbasis TIK (Anwariningsih and Ernawati, 2013). TIK telah menjadi bagian dari media pendidikan. Bahkan banyak penelitian tentang penggunaan TIK bagi siswa berkebutuhan khusus, baik untuk membantu perkembangan siswa di sekolah maupun kehidupan sehari-hari (Soykan and Özdamli, 2019).

Salah satu pemanfaatan TIK dalam pendidikan adalah pengembangan aplikasi berbasis android. Peningkatan jumlah pengguna *smartphone* menambah jumlah aplikasi android yang dibangun. Salah satu aplikasi berbasis android yang digunakan adalah aplikasi kamus digital. Kamus digital digunakan untuk memudahkan pengguna mencari istilah bidang, salah satunya istilah bidang psikologi. Meskipun sudah ada buku kamus istilah psikologi yang ditulis oleh J.P. Chaplin yang telah banyak dialihbahasakan, termasuk bahasa Indonesia, ada kekurangan yaitu pengguna selalu membawa buku kamus dan membutuhkan waktu yang lama untuk mencari definisi istilah tertentu. Keterbatasan inilah yang menjadi latar belakang munculnya penelitian ini. Penelitian ini telah membangun aplikasi kamus istilah psikologi berbasis android. Aplikasi yang telah dibuat akan dianalisis tingkat usabilitas/kegunaannya dan dampaknya terhadap kepuasan pengguna, khususnya di kalangan mahasiswa psikologi.

Usabilitas didefinisikan sebagai tingkat di mana pengguna dapat melakukan tugas secara akurat dan efisien menggunakan sistem. Ada banyak definisi terkait usabilitas yang banyak digunakan sebagai acuan bagi peneliti dalam mengukur kegunaan suatu sistem. Sebagian besar peneliti mendefinisikan usabilitas menurut istilah dari ISO 9241-11 (88%), beberapa merujuk pada ISO 25010 (4,5%), merujuk ISO 9126 (3%), Glosarium IEEE (1,5%), Nielsen (1,5%) dan merujuk pada definisi dari Bevan (1,5%) (Weichbroth, 2020).

Usabilitas merupakan faktor penting dalam pengembangan aplikasi dan keberlanjutan aplikasi. Pengguna akan terus menggunakan aplikasi jika tingkat usabilitasnya tinggi. Usabilitas adalah atribut kualitas yang dapat menilai seberapa mudah antarmuka aplikasi digunakan. Antarmuka yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan dapat membuat pengguna kembali menggunakan aplikasi. Antarmuka yang buruk akan membuat pengguna frustrasi dan ketidakpuasan. Ada hubungan yang signifikan antara kepuasan pengguna dan penggunaan aplikasi yang berkelanjutan (Oppong *et al.*, 2018).

Saat membuat aplikasi (termasuk aplikasi kamus digital), pengembang akan menginginkan aplikasi tersebut memenuhi kebutuhan/keinginan pengguna. Oleh karena itu, banyak pendekatan yang dapat dilakukan oleh pengembang aplikasi, antara lain dengan pendekatan *usability testing*. Banyak pertanyaan yang muncul ketika membahas usability, antara lain apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai untuk menjawab permasalahan pengguna, tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi, tingkat efisiensi aplikasi, dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Beberapa faktor tersebut akan mempengaruhi tingkat keinginan pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut. Jika tingkat kepuasan pengguna diketahui, maka pengembang dapat menggunakan informasi tersebut untuk meningkatkan desain atau fitur aplikasi yang lebih baik untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengukur usability adalah *System Usability Scale (SUS)* (Brooke, 2013).

Kuesioner SUS adalah salah satu cara yang tepat untuk mengevaluasi desain antarmuka pengguna. SUS memiliki beberapa atribut yang menjadikannya pilihan yang baik untuk mengukur kegunaan: fleksibel, cepat, dan mudah digunakan, memberikan skor tunggal pada skala yang mudah dipahami, dan *nonproprietary* (Bangor, Kortum and Miller, 2008). Cara ini memiliki keunggulan yaitu cepat dan mudah dalam proses evaluasi serta memberikan rekomendasi perbaikan pada aplikasi yang dibangun. Metode SUS akan memberikan informasi mengenai ukuran persepsi subjektif orang tentang kegunaan suatu sistem (Brooke, 2013). Metode ini mengukur sejauh mana masalah usability dalam perangkat lunak terkait dengan desain antarmuka pengguna, terutama terkait dengan tingkat kepuasan pengguna. Setelah mengevaluasi aplikasi ini, diharapkan desain *user interface* dan fitur-fitur baru dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna yang lebih baik sehingga dapat memberikan dampak positif bagi seluruh pengguna aplikasi dan kelangsungan hidup aplikasi tersebut.

Metode SUS telah banyak digunakan untuk mengukur kegunaan, antara lain pada aplikasi kelulusan seluler (Ahmad and Sazali, 2021), antarmuka otomotif (Chandran *et al.*, 2017), Aplikasi Transkripsi Instan (Ratnawati, 2020), Microsoft Teams (Fitrasari, 2021) (Zainuddin, 2022) (Pal and Vanijja, 2020). Artikel ini bertujuan untuk mengukur kegunaan penerapan kamus istilah psikologi menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen program studi psikologi Universitas XYZ. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner yang diisi secara online. Pengisian kuesioner dilakukan secara *online* karena penelitian dilakukan saat pandemi COVID19 sehingga tidak memungkinkan tatap muka. Sebelum pengisian kuesioner, responden diundang mengikuti pertemuan daring untuk mendapat penjelasan tentang aplikasi kamus digital serta cara menggunakannya. Setelah itu para responden dapat mengunduh dan menginstall sendiri aplikasi kampus digital. Kemudian responden diberi waktu untuk mencoba aplikasi tersebut dan diminta untuk mengisi instrumen penelitian. Dari responden yang hadir hanya 20 responden yang mengisi kuesioner.

Instrumen penelitian menggunakan kuesioner SUS (Brooke, 1996) yang sudah dialihbahasakan ke dalam bahasa Indonesia (Sharfina and Santoso, 2016). Kuesioner SUS yang terdiri dari 10 butir pertanyaan dimana responden diberi skala *Likert* skala

1–5 untuk dijawab berdasarkan seberapa besar mereka setuju dengan setiap pernyataan terhadap penerapan kamus istilah psikologis. Jika responden memberikan skor 1 berarti responden sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Jika responden memberikan skor 5 berarti responden sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Setiap item pernyataan memiliki skor kontribusi yang berkisar dari 1 hingga 5. Soal nomor 1,3,5,7, dan 9 adalah soal positif, sehingga skor kontribusi berkurang skala 1. Sementara item 2, 4, 6, 8, dan 10 adalah pertanyaan negatif, skor kontribusi adalah lima dikurangi skala. Kemudian jumlahkan nilai setiap pernyataan. Langkah selanjutnya adalah mengalikannya dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan dari kegunaan sistem. Skor SUS berkisar dari 0 hingga 100 (Brooke, 1996). Perhitungan skor SUS menggunakan persamaan (1)

$$\text{SUS Score} = (Q1 + Q2 + Q3 + Q4 + Q5 + Q6 + Q7 + Q8 + Q9 + Q10) * 2.5 \quad \dots (1)$$

dimana

- Q1 = (q1-1), q1 adalah skor awal penilaian responden terhadap pertanyaan 1
- Q2 = (5-q2), q2 adalah skor awal penilaian responden pada pertanyaan 2
- Q3 = (q3-1), q3 adalah skor awal penilaian responden pada pertanyaan 3
- Q4 = (5-q4), q4 adalah skor awal penilaian responden pada pertanyaan 4
- Q5 = (q5-1), q5 merupakan skor awal penilaian responden pada pertanyaan 5
- Q6 = (5-q6), q6 adalah skor awal penilaian responden pada pertanyaan 6
- Q7 = (q7-1), q7 adalah skor awal penilaian responden pada pertanyaan 7
- Q8 = (5-q8), q8 adalah skor awal penilaian responden pada pertanyaan 8
- Q9 = (q9-1), q9 adalah skor awal penilaian responden pada pertanyaan 9
- Q10 = (5-q10), q10 adalah skor awal penilaian responden terhadap pertanyaan 10

Ilustrasi perhitungan skor kontribusi ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1** Ilustrasi perhitungan skor kontribusi

Resp	Jumlah Skor yang Dihitung	Skor SUS
Resp-1	$T_1 = Q1_1 + \dots + Q10_1$	$\text{Skor}_1 = \text{Tot}_1 * 2.5$
Resp-2	$T_2 = Q1_2 + \dots + Q10_2$	$\text{Skor}_2 = \text{Tot}_2 * 2.5$
Resp-n	$T_n = Q1_n + \dots + Q10_n$	$\text{Skor}_n = \text{Tot}_n * 2.5$
	Nilai rata-rata	Rata-rata(Skor <sub>1</sub> -Skor <sub>n</sub> )

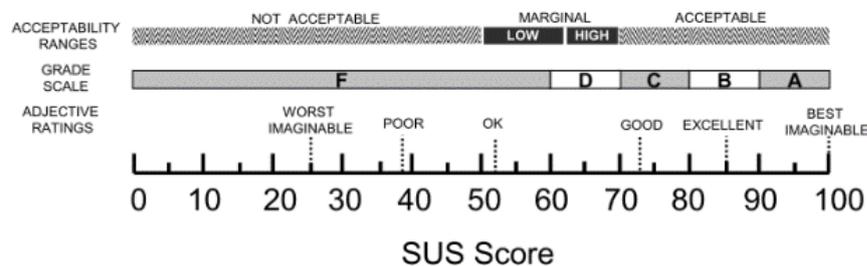
Sebagai contoh, misalkan responden 1 memberikan nilai awal pertanyaan 1 untuk 10 pertanyaan sebagai 4, 2, 4, 2, 4, 2, 4, dan 5, sehingga perhitungan untuk skor hasil perhitungan untuk setiap pertanyaan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 Q1 &= (q1-1) = 4 - 1 = 3; & Q6 &= (5-q6) = 5 - 2 = 3 \\
 Q2 &= (5-q2) = 5 - 2 = 3; & Q7 &= (q7-1) = 4 - 1 = 3 \\
 Q3 &= (q3-1) = 4 - 1 = 3; & Q8 &= (5-q8) = 5 - 2 = 3 \\
 Q4 &= (5-q4) = 5 - 2 = 3; & Q9 &= (q9-1) = 4 - 1 = 3 \\
 Q5 &= (q5-1) = 4 - 1 = 3; & Q10 &= (5-q10) = 5 - 5 = 0
 \end{aligned}$$

Jadi total skor responden 1 adalah 27. Berdasarkan persamaan (1), Skor SUS responden 1 adalah = 27 \* 2,5 = 68. Cara yang sama dilakukan untuk menghitung skor 10 responden.

Jika semua jawaban dari responden sudah diketahui dan dihitung, maka akan diperoleh skor rata-rata semua responden. Skor ini nantinya akan menjadi skor SUS.

Skor SUS akan dikenal sebagai *acceptability ranges*, *grade scale*/skala nilai, dan *adjective ratings* (Gambar 1). Interpretasi skor SUS ini akan menjadi acuan untuk meningkatkan desain dan fitur aplikasi dalam pengembangan selanjutnya.



**Gambar 1** Skor SUS

Skor SUS akan menunjukkan beberapa kriteria penilaian, yaitu *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective ratings*. *Acceptability ranges* akan menunjukkan tingkat penerimaan responden dari aplikasi yang sedang diuji. Sauro mengutip pernyataan Bangor, dkk (Bangor, Kortum and Miller, 2008) telah menetapkan persyaratan: Jika skor SUS lebih dari 70 maka akan masuk kriteria *acceptable*. Sedangkan jika skor kurang dari 50 maka masuk kriteria *not acceptable*, dan skor 50-70 termasuk *marginal acceptable* (Lewis and Sauro, 2018). *Grade Scale* menggambarkan penilaian menggunakan nilai huruf seperti penilaian nilai di sekolah. Penilaian *Adjective ratings* menjelaskan kesan pengguna terhadap aplikasi. Skala penilaian ditentukan dengan mengadopsi skala penilaian sekolah (yaitu, seperti 90-100 = A, 80-89 = B, 70-79 = C, 60-69 = D, 0-59=F) (Bangor, Kortum and Miller, 2008). *Adjective Ratings* dibagi menjadi beberapa peringkat, yaitu, di mana peringkat terdiri dari *Best Imaginable*, *Excellent*, *Good*, *OK*, *Poor*, dan *Worst Imaginable*. Dari Tabel 2, tampak bahwa *adjective ratings* akan mencapai peringkat *excellent* jika skor rata-rata skor SUS lebih dari 85.58 (Bangor, Kortum and Miller, 2008).

**Tabel 2** Ringkasan statistik untuk *adjective ratings*

No	Peringkat	Nilai rata-rata
7	Best imaginable	100
6	Excellent	85.58
5	Good	72.75
4	OK	52.01
3	Poor	39.17
2	Awful	N/A (not applicable)
1	Worst Imaginable	25

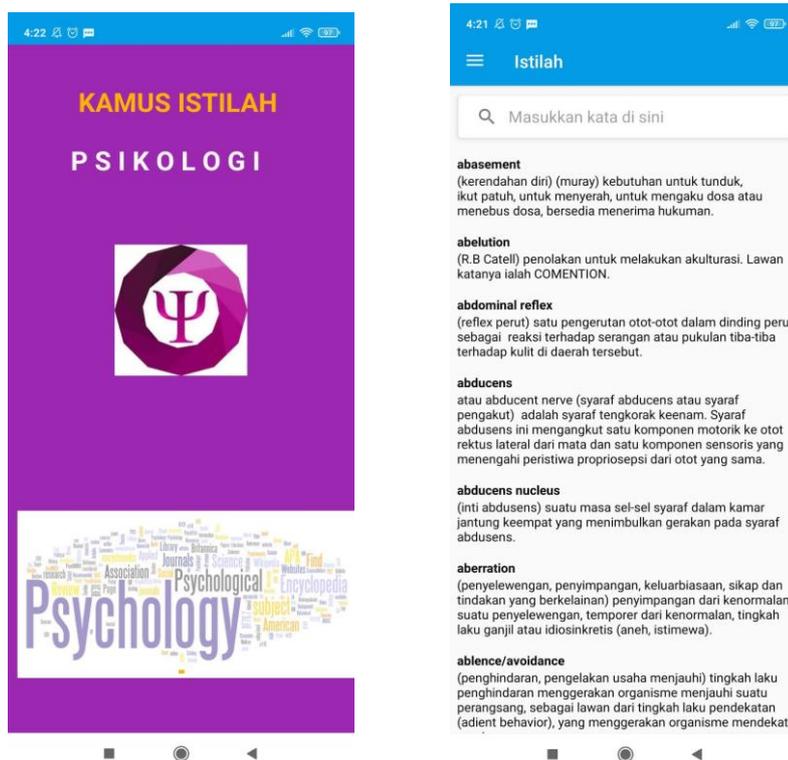
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dapat diuraikan mengenai hasil dari penelitian beserta pengujian yang telah dilakukan. Selain itu, disampaikan juga mengenai pembahasan dari penelitian maupun pengujian yang telah dilakukan.

#### 3.1. Antarmuka aplikasi kamus digital

Aplikasi kamus istilah psikologis berisi lebih dari 1500 istilah. Saat menjalankan aplikasi untuk pertama kalinya, layar *splash* akan ditampilkan (Gambar 2a). Pengguna dapat mencari definisi istilah dengan memasukkan kata kunci di kotak

pencarian. Aplikasi akan menampilkan definisi suatu istilah sesuai dengan kata kunci pencarian pengguna (Gambar 2b).



(a)

(b)

**Gambar 2** Antarmuka aplikasi  
(a) *Splash Screen* (b) *Pencarian istilah*

### 3.2. Pengukuran usabilitas

Pada pengukuran usabilitas, penelitian ini menggunakan sampel 20 responden mahasiswa dan dosen program studi psikologi Universitas XYZ. Responden diminta untuk mencoba aplikasi tersebut dan kemudian diminta untuk menilai aplikasi tersebut menggunakan kuesioner SUS. Daftar pertanyaan pada kuesioner menggunakan SUS (Sharfina and Santoso, 2016) disajikan pada Tabel 3. Hasil penilaian awal responden disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 3** Kuesioner SUS

No	Item Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini
5.	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada aplikasi ini
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat.
8.	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.

No	Item Pertanyaan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.

**Tabel 4** Skor awal responden

Resp	Skor awal									
	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10
R-1	4	2	4	2	4	2	4	2	4	5
R-2	4	2	4	4	4	2	4	4	2	5
R-3	4	4	4	4	4	2	2	2	4	5
R-4	4	2	5	5	4	2	5	2	4	4
R-5	4	2	5	5	4	4	4	2	4	5
R-6	5	1	5	2	5	2	4	1	5	4
R-7	5	2	4	2	4	2	5	2	4	5
R-8	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2
R-9	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
R-10	5	2	4	2	4	2	4	4	4	2
R-11	4	2	4	2	5	4	4	2	4	4
R-12	5	2	4	4	5	2	4	2	4	5
R-13	4	1	5	1	5	2	5	1	5	2
R-14	4	2	5	2	4	2	4	1	4	2
R-15	5	1	4	1	5	2	5	1	5	2
R-16	4	1	4	4	4	1	5	1	5	5
R-17	5	1	5	1	5	1	5	2	4	1
R-18	4	2	4	2	4	2	2	1	4	5
R-19	5	1	5	4	4	2	5	2	4	2
R-20	2	1	5	1	5	1	5	1	5	4

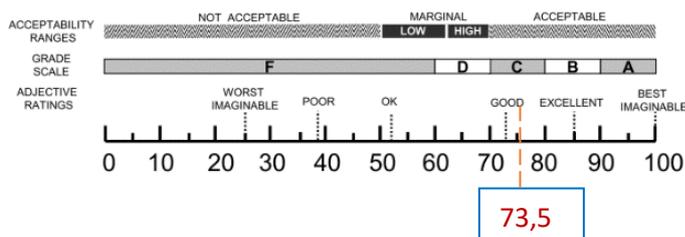
Berdasarkan penilaian kuesioner, nilai-nilai responden kemudian diproses berdasarkan persamaan (1). Hasil pengujian dari 20 responden memperoleh skor SUS dengan rata-rata 73,5 (Tabel 5).

**Tabel 5** Skor peringkat responden

Res	Nilai terhitung										Total	Skor SUS
	Q											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R-1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	27	68
R-2	3	3	3	1	3	3	3	1	1	0	21	53
R-3	3	1	3	1	3	3	1	3	3	0	21	53
R-4	3	3	4	0	3	3	4	3	3	1	27	68
R-5	3	3	4	0	3	1	3	3	3	0	23	58
R-6	4	4	4	3	4	3	3	4	4	1	34	85
R-7	4	3	3	3	3	3	4	3	3	0	29	73
R-8	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	78
R-9	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
R-10	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	29	73
R-11	3	3	3	3	4	1	3	3	3	1	27	68

Res	Nilai terhitung										Total	Skor SUS
	Q											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R-12	4	3	3	1	4	3	3	3	3	0	27	68
R-13	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	37	93
R-14	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	32	80
R-15	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	37	93
R-16	3	4	3	1	3	4	4	4	4	0	30	75
R-17	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	95
R-18	3	3	3	3	3	3	1	4	3	0	26	65
R-19	4	4	4	1	3	3	4	3	3	3	32	80
R-20	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	34	85
Nilai Rata-rata											73,50	

Berdasarkan pembagian (Bangor, Kortum and Miller, 2009), skor 73,5 menunjukkan tingkat penerimaan pengguna (*acceptability ranges*) pada kategori *Acceptable* (Gambar 4). Artinya, pengguna sudah dapat menerima adanya aplikasi kamus digital istilah psikologis. Jika dilihat dari *grade scale*, nilainya masih C. *Adjective ratings* termasuk dalam kategori *Good*. Dari penilaian ini, meskipun pengguna telah menerima adanya aplikasi kamus digital, namun perlu ditingkatkan agar skala nilai minimum bisa mendapatkan B dan *adjective ratings* dapat meningkat.



**Gambar 4** Hasil dari kategori *acceptable*

Secara rinci, nilai responden dapat dipetakan berdasarkan nilai rata-rata per item pertanyaan, seperti pada Tabel 6.

**Tabel 6** Nilai rata-rata per item pertanyaan

Pertanyaan	Rerata	Group Pertanyaan	Rerata Group
Q1 Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	4,30	Positif	4,30
Q3 Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan	4,40	Positif	
Q5 Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya	4,40	Positif	
Q7 Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat	4,20	Positif	
Q9 Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	4,20	Positif	
Q2 Saya merasa aplikasi ini tidak perlu dan rumit untuk digunakan	1,80	Negatif	2,44

	<b>Pertanyaan</b>	<b>Rerata</b>	<b>Group Pertanyaan</b>	<b>Rerata Group</b>
Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini	2,70	Negatif	
Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada aplikasi ini	2,10	Negatif	
Q8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	1,90	Negatif	
Q10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini	3,70	Negatif	

Tabel 6 menunjukkan bahwa untuk pertanyaan positif, nilai rata-rata mencapai 4,3 pada skala 5, sedangkan nilai rata-rata untuk pertanyaan negatif mendapat nilai 2,44 dari skala 5. Kondisi ini menandakan bahwa aplikasi sudah baik untuk indikator terkait keinginan pengguna untuk menggunakan (Q1), kemudahan penggunaan (Q3), fungsi/fitur yang disediakan (Q5), optimisme orang lain akan menggunakan aplikasi ini (Q7), dan pengguna merasa tidak mempunyai hambatan dalam menggunakan aplikasi ini (Q9). Sedangkan berdasarkan hasil penilaian responden dari pertanyaan negatif, terlihat perlunya perbaikan/pengembangan untuk aplikasi kamus psikologi digital ini yaitu pengguna merasa masih membutuhkan bantuan orang lain/teknisi dalam menggunakan aplikasi ini (Q4), pengguna menemukan ada beberapa hal yang tidak konsisten/tidak serasi dalam aplikasi ini (Q6), pengguna masih merasa bingung ketika menggunakan aplikasi ini (Q8).

#### 4. KESIMPULAN

Pengukuran usability akan memberikan gambaran kepada pengembang aplikasi tentang kepuasan pengguna aplikasinya dan memberikan rekomendasi penyempurnaan bagi pengembang aplikasi yang serupa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerimaan pengguna terhadap istilah psikologi kamus digital sudah termasuk dalam kategori *Acceptable*, artinya pengguna telah menerima aplikasi. Aplikasi kamus digital juga telah masuk ke kategori *Good*, artinya secara keseluruhan, pengguna sudah menganggap bahwa aplikasi tersebut bagus. Namun, untuk meningkatkan kepuasan pengguna, pengembang kamus digital, terutama kamus istilah psikologis, harus memperhatikan banyak aspek. Mereka membutuhkan bantuan teknis dalam penggunaan aplikasi, untuk meminimalkan inkonsistensi dalam aplikasi, dan pengguna merasa bahwa mereka masih belajar banyak sebelum menggunakan aplikasi kamus digital.

Pada penelitian selanjutnya, pengujian usability dapat diintegrasikan dengan metode pengujian dari sisi tampilan, layanan, dan keamanan sehingga dapat memenuhi dimensi kepuasan pengguna aplikasi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Universitas Sahid Surakarta yang telah memberikan dana penelitian internal. Selain itu, terima kasih kepada ketua program studi Informatika dan Psikologi, seluruh dosen dan mahasiswa program studi

Psikologi Universitas Sahid Surakarta yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N.A.N. and Sazali, P.N.N.M. (2021) 'Performing User Acceptance Test with System Usability Scale for Graduation Application', in *Proceedings - 2021 International Conference on Software Engineering and Computer Systems and 4th International Conference on Computational Science and Information Management (ICSECS-ICOCSIM 2021)*. IEEE, pp. 86–91. Available at: <https://doi.org/10.1109/ICSECS52883.2021.00023>.
- Akour, M., Alsghaier, H. and Aldiabat, S. (2020) 'Game-based learning approach to improve self-learning motivated students', *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 12(2), pp. 146–160. Available at: <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2020.106283>.
- Anwaringsih, S.H. and Anwar, A.K. (2022) *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX sebagai Pendukung Pembelajaran Daring*. 1st edn. Surakarta: CV Catur Berlian Media Tama.
- Anwaringsih, S.H. and Ernawati, S. (2013) 'Development of interactive media for ict learning at elementary school based on student self learning.', *Journal of Education and Learning*, 7(2), pp. 121–128.
- Bangor, A., Kortum, P. and Miller, J. (2009) 'Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale', *Journal of Usability Studies*, 4(3), pp. 114–123.
- Bangor, A., Kortum, P.T. and Miller, J.T. (2008) 'An Empirical Evaluation of the System Usability Scale', *International Journal of Human-Computer Interaction*, 24(6), pp. 574–594. Available at: <https://doi.org/10.1080/10447310802205776>.
- Brooke, J. (1996) 'SUS - A Quick and Dirty Usability Scale', in P.W. Jordan et al. (eds) *Usability evaluation in industry*. London: Taylor & Francis, pp. 189–194. Available at: <https://doi.org/10.5948/upo9781614440260.011>.
- Brooke, J. (2013) 'SUS : A Retrospective', *Journal Of Usability Studies (JUS)*, 8(2), pp. 29–40.
- Chandran, S.K. et al. (2017) 'Sample Size in the Application of System Usability Scale to Automotive Interfaces', *SAE Technical Papers*, 2017-March(March). Available at: <https://doi.org/10.4271/2017-01-1383>.
- Fitrasari, B.D. (2021) 'User satisfaction analysis of instant transcription application using the system usability scale (SUS) method: A case study on teenaged and adult deaf users', *Proceedings - 2021 7th International Conference on Education and Technology, ICET 2021*, pp. 7–10. Available at: <https://doi.org/10.1109/ICET53279.2021.9575092>.
- Lewis, J.R. and Sauro, J. (2018) 'Item Benchmarks for the System Usability Scale', *Journal of Usability Studies*, 13(3), pp. 158–167. Available at: <https://doi.org/10.5555/3294033.3294037>.
- Oppong, E. et al. (2018) 'The effect of mobile health service quality on user satisfaction and continual usage', *Total Quality Management and Business Excellence*, 32(1–2), pp. 177–198. Available at: <https://doi.org/10.1080/14783363.2018.1541734>.
- Pal, D. and Vanijja, V. (2020) 'Perceived Usability Evaluation of Microsoft Teams as an Online Learning Platform During COVID-19 using System Usability Scale

- and Technology Acceptance Model in India’, *Children and Youth Services Review* [Preprint]. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105535>.
- Ratnawati, S. (2020) ‘Evaluation of Digital Library’s Usability Using the System Usability Scale Method of (A Case Study)’, *2020 8th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2020* [Preprint]. Available at: <https://doi.org/10.1109/CITSM50537.2020.9268801>.
- Sharfina, Z. and Santoso, H.B. (2016) ‘An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS)’, in *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, (ICACISIS 2016)*. Malang: IEEE, pp. 145–148. Available at: <https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2016.7872776>.
- Soykan, E. and Özdamlı, F. (2019) ‘Development process of instructional mobile application for special needs children’, *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 11(3), pp. 259–278. Available at: <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2019.100482>.
- Weichbroth, P. (2020) ‘Usability of Mobile Applications: A Systematic Literature Study’, *IEEE Access*, 8, pp. 55563–55577. Available at: <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2981892>.
- Zainuddin, N.M.M. (2022) ‘Measuring Satisfaction on Augmented Reality Courseware for Hearing-Impaired Students: Adjustment Formula form System Usability Scale’, *Asian Journal of University Education*, 18(2), pp. 348–360. Available at: <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i2.17990>.
- Zaranis, N. and Exarchakos, G.M. (2018) ‘Does ICT affect the understanding of ellipsoids, cylinders and cones among students from University of Applied Sciences?’, *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 10(4), pp. 269–288. Available at: <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2018.095123>.