

## **BAB 4**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1 RINGKASAN HASIL PENELITIAN**

Pada bab ini merupakan hasil implementasi dari tahapan *design thinking* sebelumnya berdasarkan analisis kebutuhan pengguna yaitu *empathize*, *define* dan *ideate*. Bab ini membahas tentang pembuatan desain *user interface* yaitu tahap *prototype* dan *usability testing*.

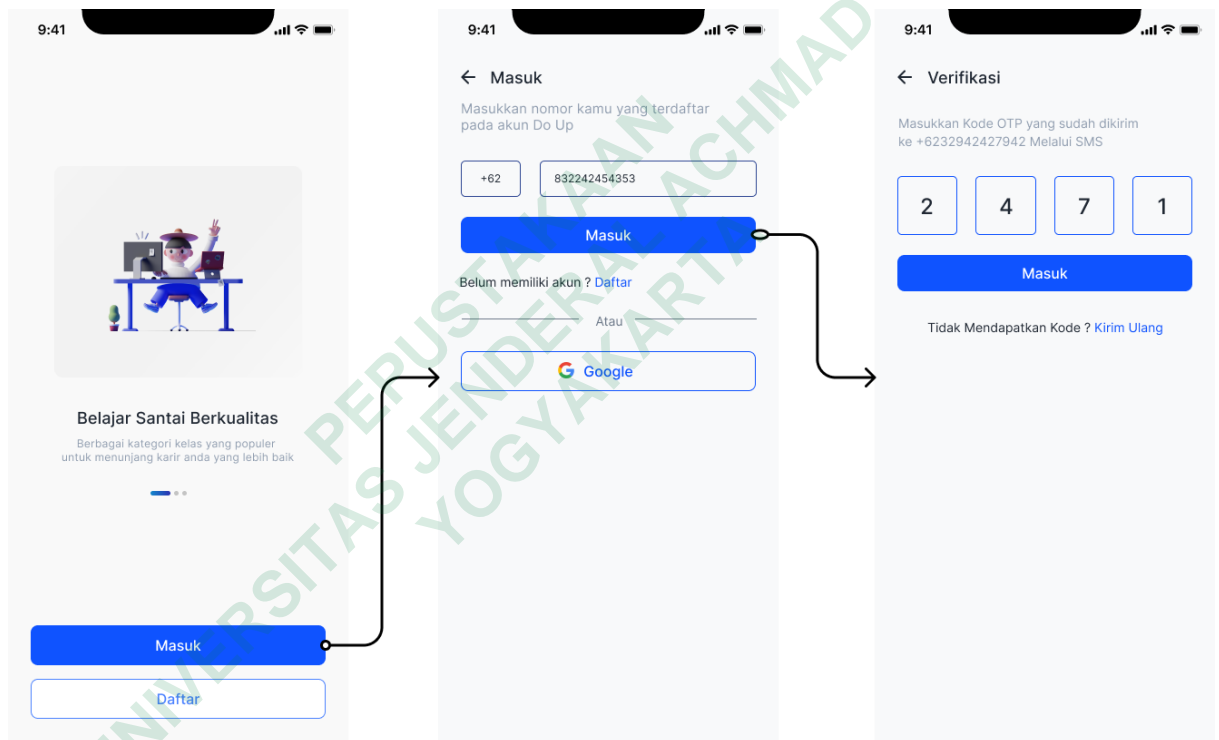
##### **4.1.1 Prototype**

Pada tahap keempat yaitu *prototype* merupakan pembuatan tampilan *high fidelity user interface mobile learning Do Up* yang mengacu pada hasil berdasarkan identifikasi kebutuhan pengguna pada tahapan sebelumnya yaitu *empathize*, *define* dan *ideate*.

Menggunakan *software* Figma dalam pembuatan *high fidelity prototype mobile learning Do Up*. Tampilan *High fidellity* merupakan desain dengan tingkatan presisi yang tinggi seperti warna, ukuran, jarak dan bentuk elemen yang juga telah dilakukan secara detail. Pada tahap *prototype* sendiri sudah *clickable* dan *interactive* sehingga nantinya akan digunakan pada tahap *design thinking* fase kelima yaitu *usability testing* terhadap desain *user interface mobile learning Do Up*.

### 1. High-Fidelity Login

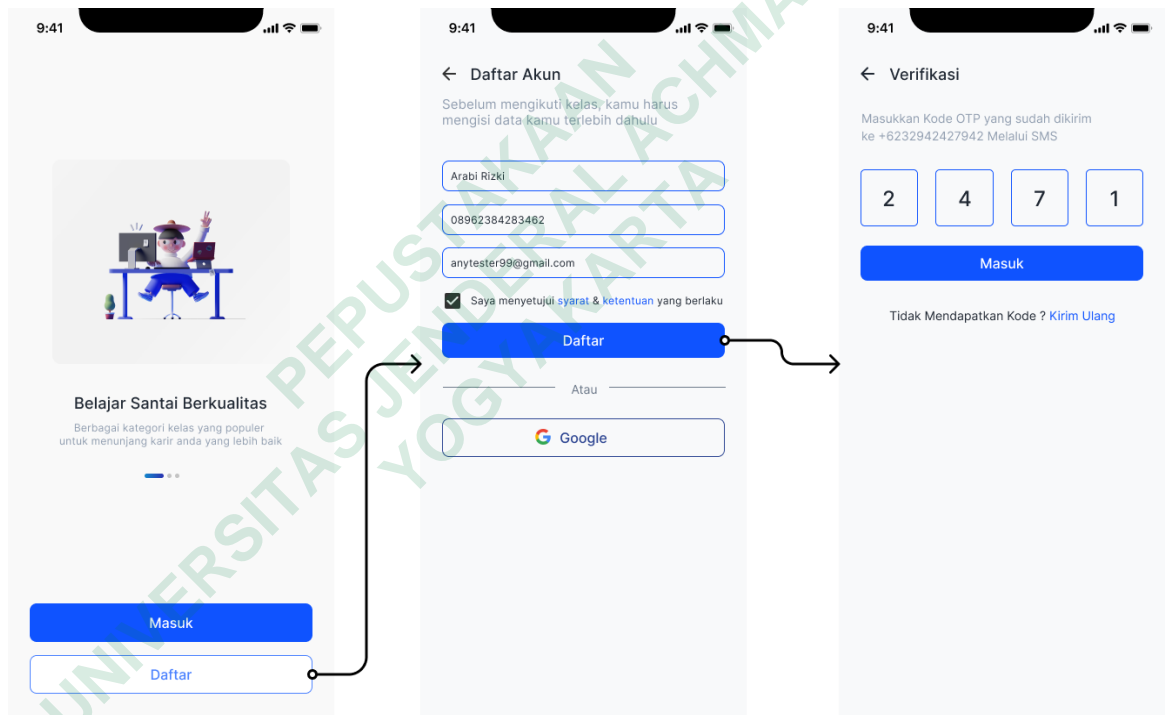
Pada gambaran *High-Fidelity login*. Pada *onboarding screen* terdapat 2 button masuk dan daftar. Apabila pengguna menyetuk *button* masuk, maka akan tampil *text fields* nomor ponsel yang terdaftar, serta opsi lain yaitu dengan menggunakan google. Setelah pengguna memasukkan nomor ponsel dan menyetuk *button* masuk, maka akan tampil halaman verifikasi kode yang dikirim ke nomor ponsel yang terdaftar dengan akun *mobile learning* Do Up. Adapun *High fidelity onboarding* dapat dilihat pada Gambar 4.1.



**Gambar 4.1** High fidelity Login

## 2. High-Fidelity register

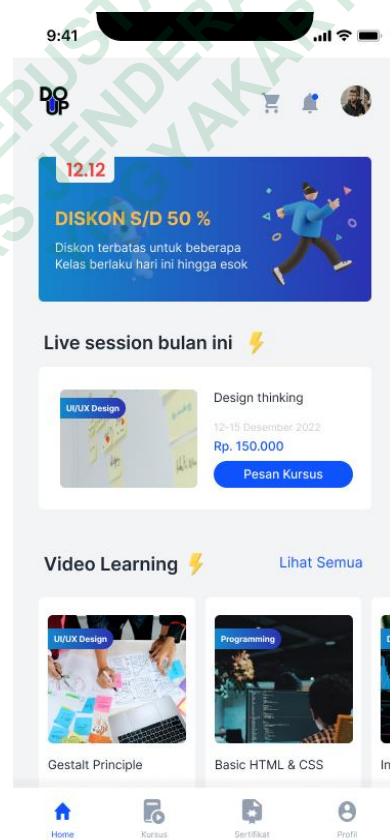
Pada gambaran *High-Fidelity register*. Pada *onboarding screen* terdapat 2 button masuk dan daftar. Apabila pengguna mengetuk *button* daftar, maka akan tampil *text fields* nama pemilik akun dan nomor ponsel. serta opsi lain pendaftaran yaitu dengan menggunakan google. Setelah pengguna mengisi seluruh *text field*, maka akan tampil halaman verifikasi kode yang dikirim ke nomor ponsel yang terdaftar dengan akun *mobile learning* Do Up. Adapun *High fidelity onboarding* dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 High fidelity register

### 3. *High-Fidelity home page*

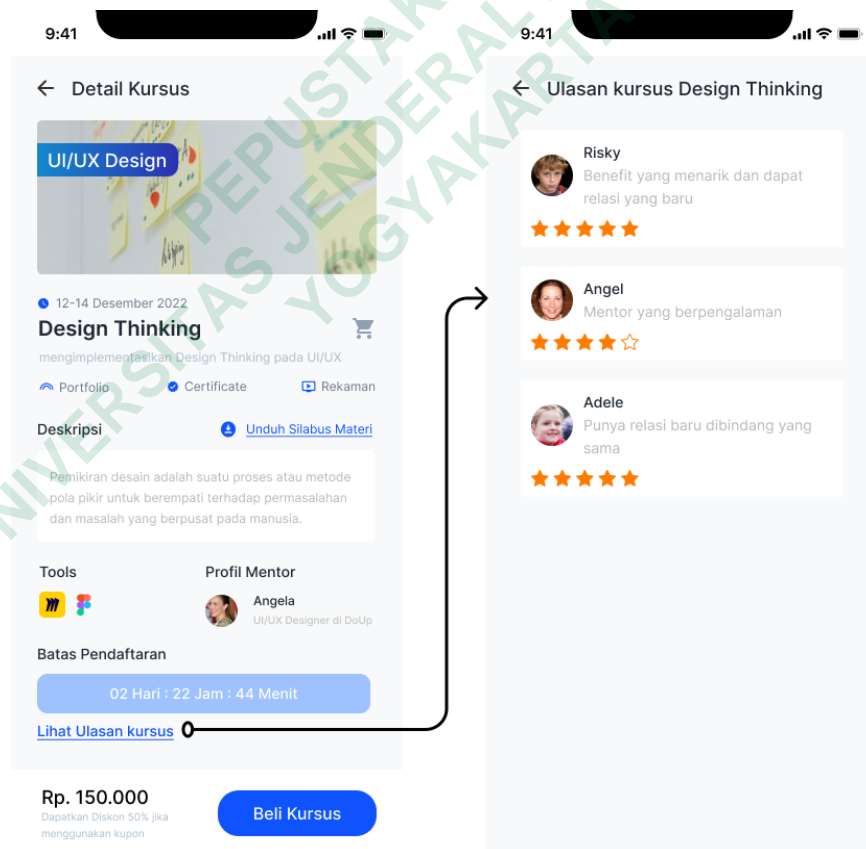
Pada gambaran *High-Fidelity home page*, terdapat beberapa menu yang terletak pada bagian atas yaitu diantaranya fitur checkout yang berfungsi sebagai tindakan yang dilakukan oleh pengguna sebelum melakukan pembayaran terhadap kursus yang ingin dipesan. Adanya fitur notifikasi yang berfungsi untuk memberikan pemberitahuan yang terbaru tentang Do Up dan disampingnya terdapat foto profil pengguna. Terdapat banner iklan yang merupakan informasi promo kursus dengan batas waktu tertentu. Dibawahnya terdapat informasi kursus *live session* yang diadakan setiap bulannya. Lalu terdapat beberapa kursus yang berupa *video learning*. Pada bagian *bottom navigation* terdapat 4 menu yaitu *home page*, kelas pengguna, sertifikat dan profil pengguna. Adapun *High fidelity home page* dapat dilihat pada Gambar 4.3.



**Gambar 4.3** *High fidelity home page*

#### 4. *High-Fidelity detail* kursus dan ulasan

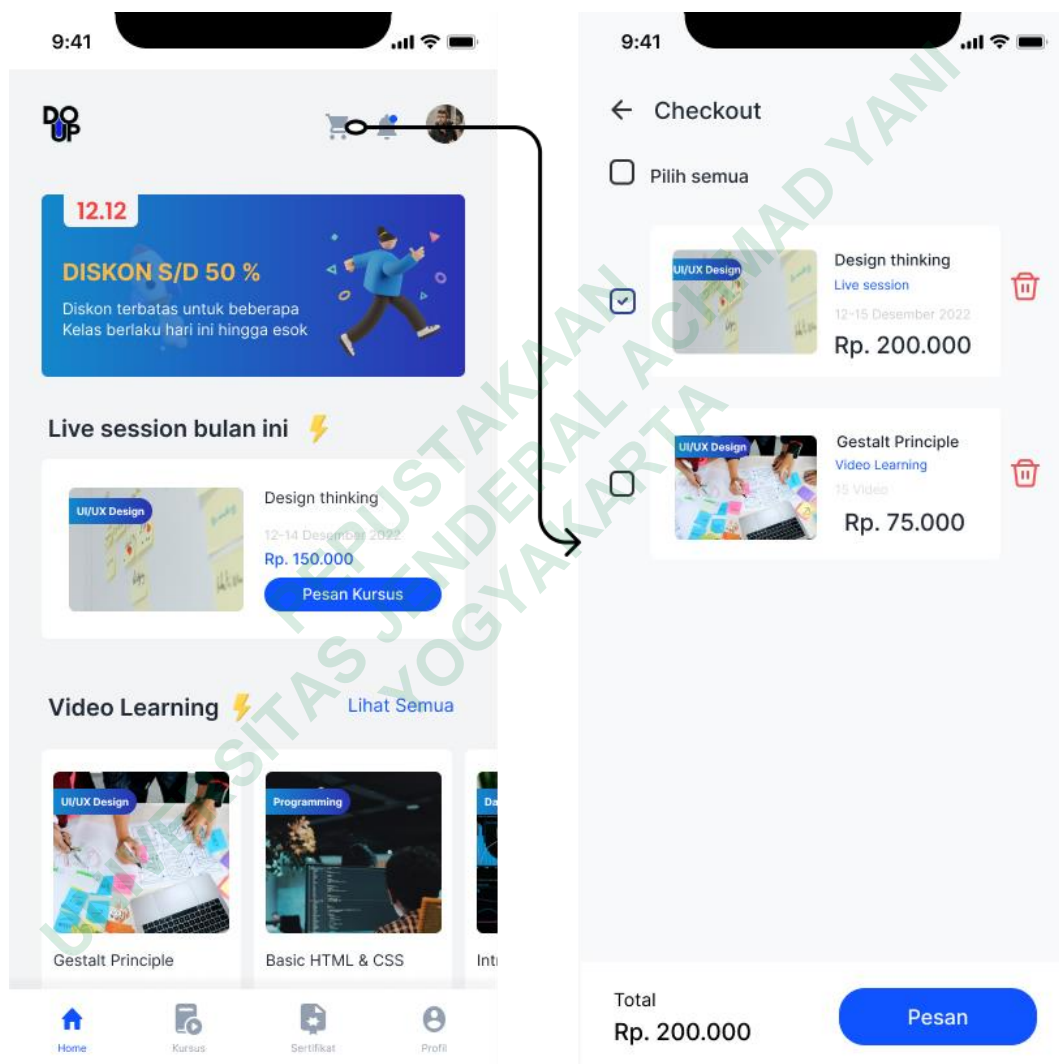
Pada gambaran *High-Fidelity detail* kursus, terdapat nama kursus serta waktu pelaksanaan kursus secara *live*. Terdapat benefit yang diperoleh oleh pengguna ketika mengikuti kursus secara *live session* yaitu portofolio, sertifikat dan rekaman pembelajaran. Terdapat deskripsi kursus yang menjelaskan tentang kursus. Informasi alat-alat yang akan digunakan ketika mengikuti kursus serta profil mentor. Terdapat silabus materi kelas yang nantinya dapat diunduh oleh pengguna sebelum mengikuti kursus, terdapat batasan waktu pendaftaran bagi pengguna yang ingin mengikuti kursus secara langsung dan informasi harga kursus dan yang terakhir yaitu terdapat fitur ulasan kursus. terdapat ulasan pengguna mengenai kursus yang telah diikuti dan terdapat penilai rating dengan skala 1 hingga 5. Adapun *High fidelity detail* kursus dapat dilihat pada Gambar 4.4.



**Gambar 4.4** *High fidelity* detail kursus dan ulasan

## 5. *High-Fidelity checkout*

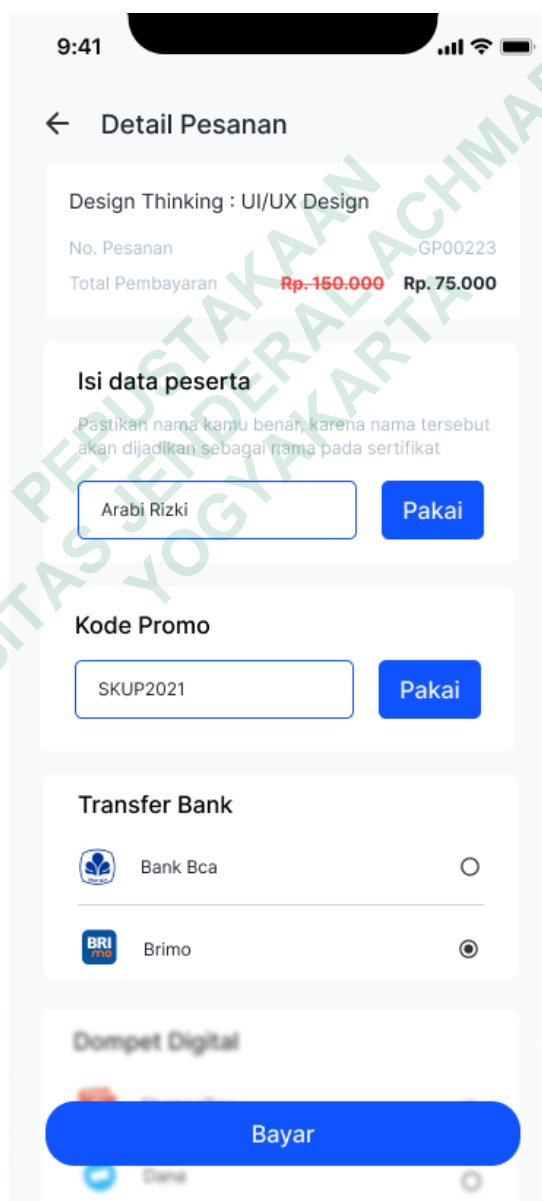
Pada gambaran *High fidelity checkout* terdapat beberapa kursus yang pengguna simpan di halaman *checkout*, pengguna dapat melakukan aksi *checkout* terhadap kelas yang dipilih dan aksi menghapus kursus dari halaman *checkout*. Adapun *High fidelity checkout* dapat dilihat pada Gambar 4.5.



**Gambar 4.5** *High fidelity checkout*

## 6. *High-Fidelity detail pesanan*

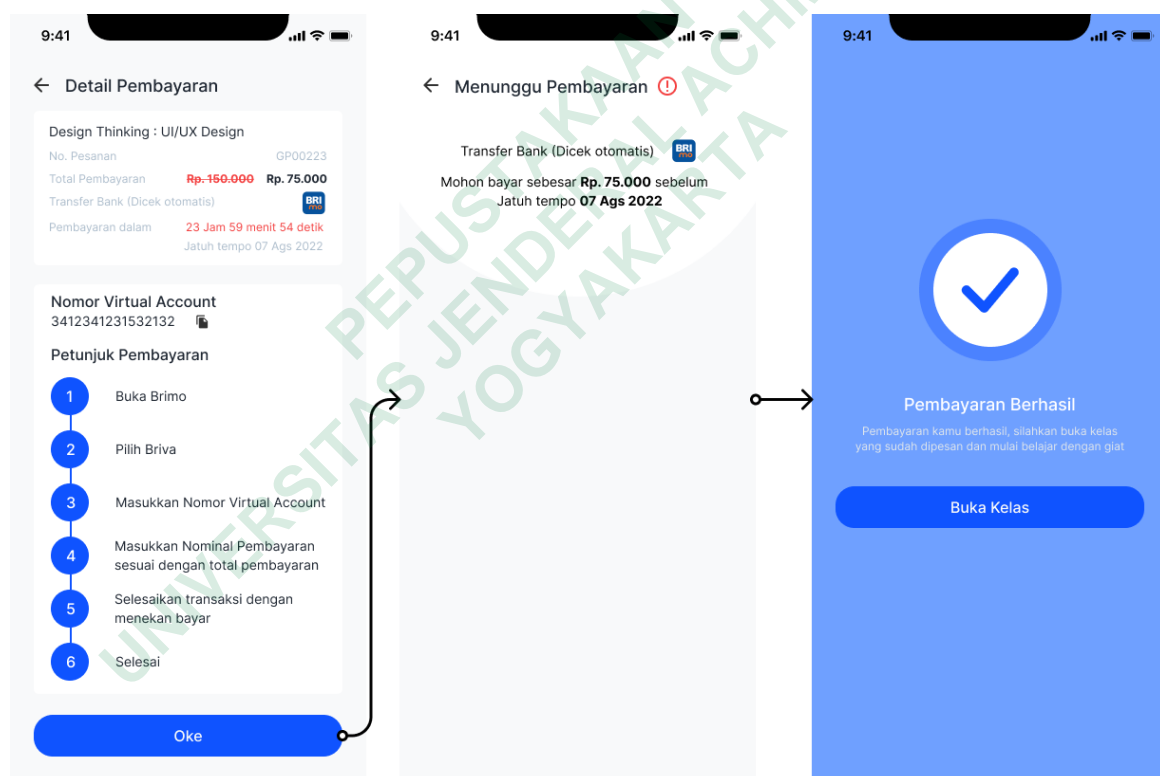
Pada gambaran *High fidelity detail checkout* terdapat nama kursus yang dipesan, no pesanan dan total pembayaran yang harus dibayarkan. Terdapat form untuk mengisi nama peserta yang nantinya akan digunakan sebagai nama sertifikat. Terdapat form untuk memasukkan kode promo yang bersifat opsional dan terakhir yaitu pemilihan metode pembayaran dengan menggunakan transfer bank atau dompet digital. Adapun *high fidelity* detail pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.6.



**Gambar 4.6** *High fidelity detail pesanan*

## 7. *High-Fidelity detail* pembayaran

Pada gambaran *High fidelity* detail pesanan terdapat informasi detail pesanan yang berisikan nama kursus, nomor pesanan, total pembayaran, metode pembayaran yang dipilih dan batas waktu pembayaran. Terdapat petunjuk pembayaran untuk menyelesaikan pembayaran. Apabila pengguna telah membayar kursus maka akan tampil keterangan pembayaran berhasil dan pengguna dapat mengakses kelas yang telah dipesan. Setelah pengguna menyetujui *button* “oke” maka akan tampil halaman menunggu pembayaran yang diperiksa secara otomatis. Dan terakhir akan tampil pembayaran kursus berhasil. Adapun *High fidelity* detail pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4.7.



**Gambar 4.7** *High fidelity detail* pembayaran



## 8. *High-Fidelity* daftar sertifikat

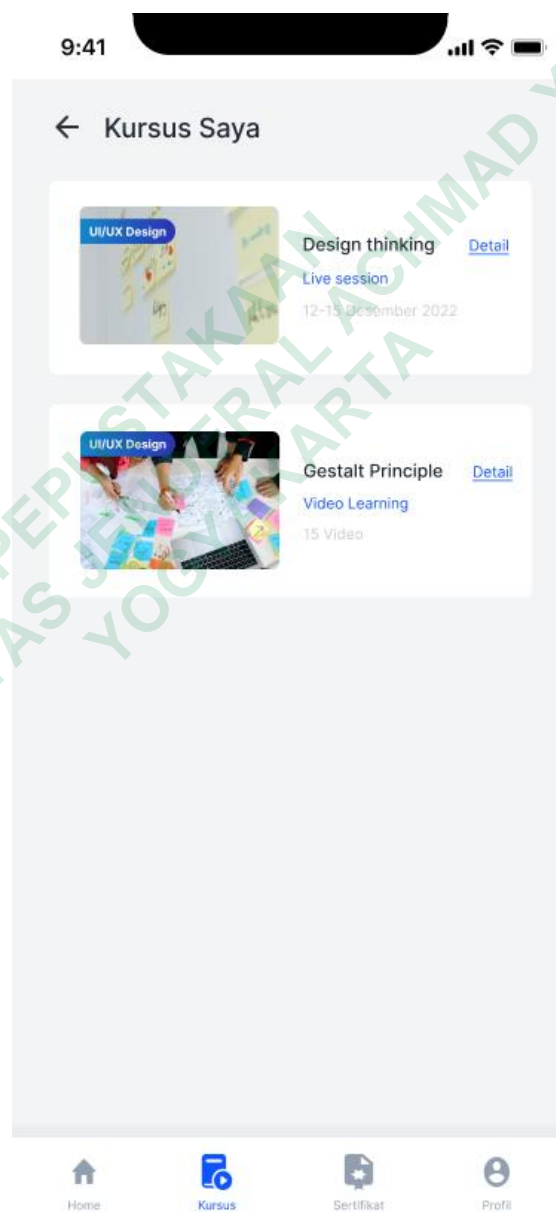
Pada gambaran *high fidelity* daftar sertifikat terdapat informasi tentang sertifikat pengguna sesuai dengan kursus yang sudah diselesaikan. Pengguna dapat mengunduh sertifikat tersebut. Adapun *high fidelity* daftar sertifikat dapat dilihat pada Gambar 4.8.



**Gambar 4.8** *High fidelity* daftar sertifikat

### 9. *High-Fidelity* daftar kursus pengguna

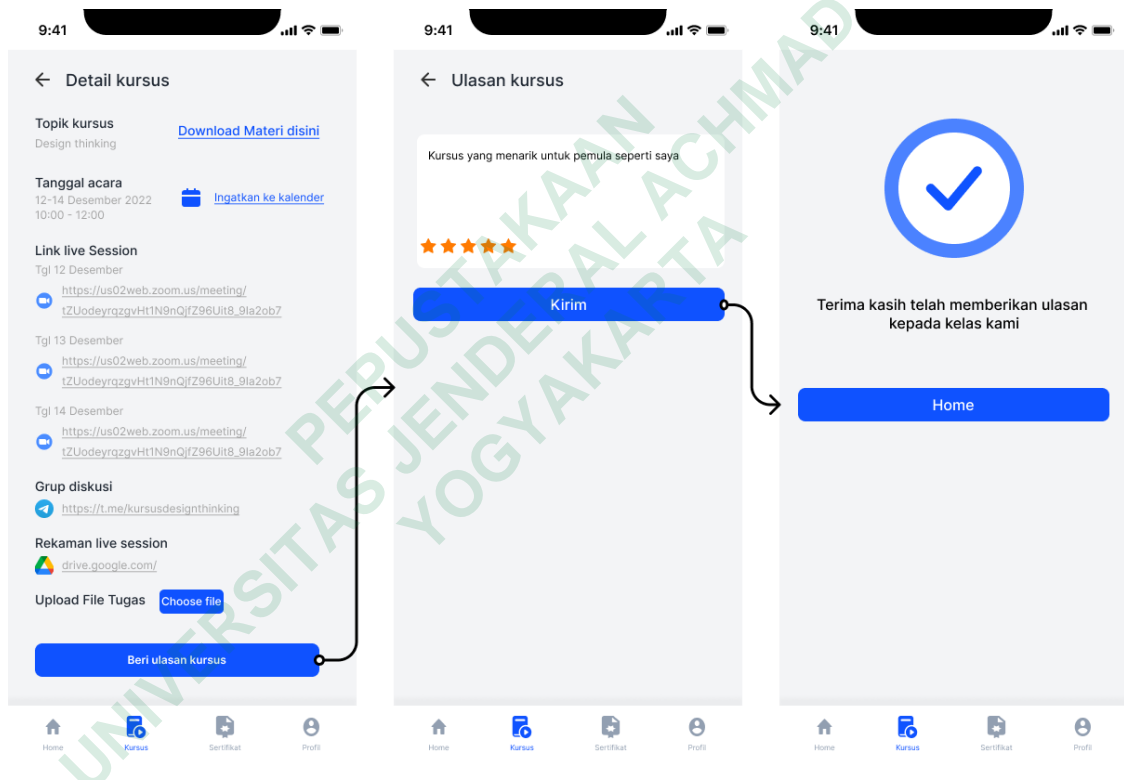
Pada gambaran *high fidelity* kursus pengguna terdapat informasi tentang daftar kursus yang telah dibeli oleh pengguna. pada setiap *cards* terdapat informasi berupa nama kursus, kategori kursus, jadwal kursus dan *detail*. Untuk melihat informasi lebih lanjut, pengguna dapat mengetuk *text detail*. Adapun *High fidelity* daftar kursus pengguna dapat dilihat pada Gambar 4.9.



**Gambar 4.9** *High fidelity* daftar kursus pengguna

### 10. High-Fidelity detail kursus pengguna

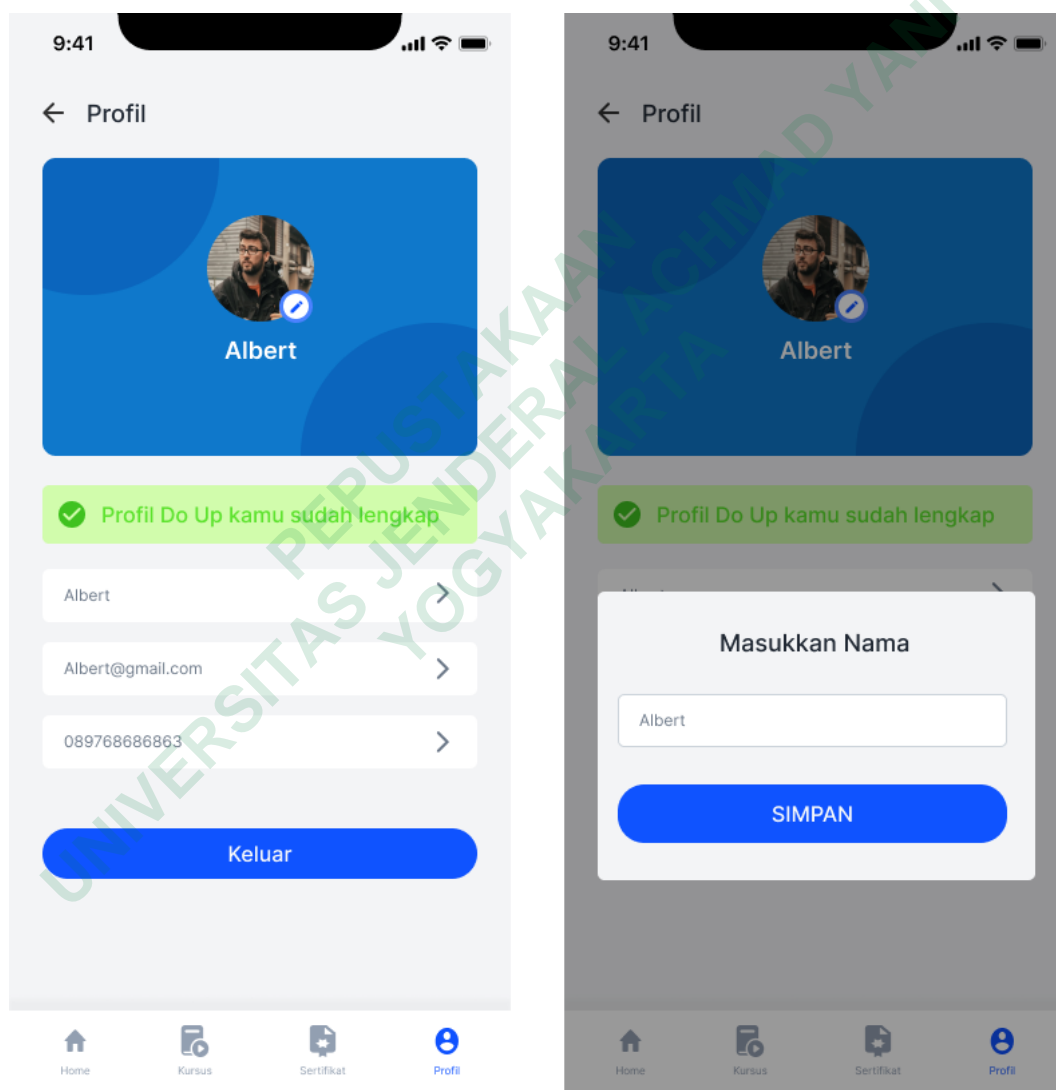
Pada gambaran *high fidelity* detail kursus pengguna terdapat informasi tentang nama kursus yang diikuti, tanggal acara, fitur pengingat kursus, link *live session* dengan dengan aplikasi zoom, grup diskusi dengan telegram, rekaman hasil dari *live session* yang dapat diunduh oleh pengguna melalui *google drive*, fitur upload file tugas dan yang terakhir yaitu terdapat button ulasan kursus, dan apabila diketuk, maka akan tampil form pengisian ulasan kursus. Adapun *High fidelity* detail kursus pengguna dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 High fidelity detail kursus pengguna

### 11. High-Fidelity profil pengguna

Pada gambaran *high fidelity* profil pengguna terdapat informasi tentang akun pengguna Do Up. Terdapat foto profil, nama, email, dan nomor ponsel. Pengguna dapat melakukan aksi seperti mengubah data. Terdapat *alert* bahwa akun pengguna sudah lengkap. Adapun *High fidelity* profil pengguna dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 *High fidelity* profil

#### 4.1.2 Usability Test

Tahap terakhir *design thinking* yaitu *usability testing*. Pada tahap ini akan menguji suatu kelayakan *prototype mobile learning* Do Up yang akan diuji kepada pengguna. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Single ease question* dan *system usability scale*.

Penulis menentukan kriteria responden dalam melakukan *usability testing* yaitu seseorang yang berusia 19-24 tahun dengan status mahasiswa atau mahasiswi, *fresh graduate* dan pekerja. Dengan pengalaman menggunakan *mobile learning* Dengan jumlah responden sebanyak 20 orang. Dengan adanya *usability testing* yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, penulis dapat mengamati tentang desain *prototype* yang telah dibuat dan berharap sesuai dengan *user experience* yang diinginkan oleh pengguna.

Berikut merupakan data responden yang berpartisipasi dalam melakukan *usability testing* pada *prototype mobile learning* Do Up, daftar data responden penguji dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1** Data responden

No	Nama	Umur	Jenis kelamin	Status	Pengalaman menggunakan mobile learning
1.	Rizki	21 Tahun	Pria	Mahasiswa	Ya
2.	Bayu	21 Tahun	Pria	Mahasiswa	Ya
3.	Soffan	22 Tahun	Pria	Mahasiswa	Ya
4.	Rahmat	21 Tahun	Pria	Mahasiswa	Ya
5.	Dina	20 Tahun	Wanita	Mahasiswi	Ya
6.	Fauzy	21 Tahun	Pria	Mahasiswa	Ya
7.	Iqbal	23 Tahun	Pria	Pekerja	Ya
8.	Dika	23 Tahun	Pria	Fresh graduate	Ya
9.	Grevinda	22 Tahun	Pria	Pekerja	Ya
10.	Putri	22 Tahun	Wanita	Mahasiswi	Ya
11.	Dimas	22 Tahun	Pria	Mahasiswa	Ya

12.	Farhan	22 Tahun	Pria	Mahasiswa	Ya
13.	Qilla	20 Tahun	Wanita	Mahasiswa	Ya
14.	Zaini	21 Tahun	Pria	Mahasiswa	Ya
15.	Rival	21 Tahun	Pria	Mahasiswa	Ya
16.	Risky	21 Tahun	Pria	Mahasiswa	Ya
17.	Adit	22 Tahun	Pria	Mahasiswa	Ya
18.	Hiza	20 Tahun	Wanita	Mahasiswa	Ya
19.	Siti	22 Tahun	Wanita	Mahasiswa	Ya
20.	Ajid	23 Tahun	Pria	Pekerja	Ya

Menggunakan *software* tertentu dalam melakukan *usability testing* antara lain yaitu dengan menggunakan figma sebagai *prototype*, google form sebagai penyebaran kuisisioner dan microsoft excel sebagai alat hitung data kuantitatif.

### 1. *Single Ease Question (SEQ)*

*Single ease question* merupakan kuisisioner pasca-tugas satu pertanyaan mengukur persepsi pengguna tentang kegunaan berdasarkan tugas yang telah dicoba oleh responden. jawaban responden memberikan penilaian yang berguna tentang pengalaman untuk tugas yang telah ditentukan sesuai dengan skenario.

Pada *single ease question* penulis menguji tingkat kemudahan pengguna ketika mengakses *prototype mobile learning Do Up*. Sebelum melakukan pengujian penulis membuat tugas skenario yang nantinya akan diuji kepada responden. terdapat 13 yang nantinya harus diselesaikan oleh responden. Penulis menggunakan google form yang nantinya seorang responden akan melakukan pengujian terhadap *prototype* yang telah disematkan di google form berdasarkan skenario yang telah ditentukan. Setelah mengikuti skenario yang telah ditentukan, responden akan mengisi kuisisioner setiap untuk mengukur tingkat kemudahan yang dialami responden ketika mencoba *prototype mobile learning Do Up*.

Pada setiap terdapat skala likert 1 hingga 7 untuk responden menilai kelayakan *prototype* yang telah didesain. Semakin tinggi angka skala yang diisi oleh responden menandakan bahwa semakin sangat mudah responden dalam

menyelesaikan yang telah ditentukan. Namun sebaliknya, semakin rendah angka skala menandakan semakin sangat sulit responden dalam menyelesaikan yang telah ditentukan.

Berikut merupakan keterangan 7 skala *single ease question*:

1. Skala 1 : Sangat sulit
2. Skala 2 : Sulit
3. Skala 3 : Cukup sulit
4. Skala 4 : Netral
5. Skala 5 : Cukup mudah
6. Skala 6 : Mudah
7. Skala 7 : Sangat mudah

Daftar tugas dan skenario dapat dilihat pada tabel 1.2.

**Tabel 1.2** Skenario Tugas

No	Tugas	Skenario
1.	Daftar Akun atau Masuk	Anda adalah seorang pengguna baru Do Up yang ingin mendaftarkan akun. Apabila anda sudah memiliki akun anda dapat memilih menu masuk.
2.	Verifikasi	Sebelum memasuki <i>home page</i> anda diharuskan melakukan verifikasi akun.
3.	Detail kursus <i>Design Thinking</i>	Sebelum membeli kursus <i>Design thinking</i> anda perlu mengetahui tentang detail kursus yang disediakan oleh Do Up serta ulasan kursus yang ada pada detail kursus <i>design thinking</i> .
4.	<i>Checkout</i>	Setelah melihat detail kursus serta benefit yang didapatkan dan ulasan positif dari peserta lain, anda tertarik untuk meletakkan kursus <i>design thinking</i> kedalam halaman <i>checkout</i> dengan mengetuk icon keranjang.

5.	Membeli kursus <i>design thinking</i>	Setelah anda mempertimbangkan harga kursus dengan benefit yang diberikan. anda tertarik untuk menindak lanjuti dengan memesan kursus <i>design thinking</i> .
6.	Detail pesanan input nama sertifikat	Anda diharuskan untuk mengisi form nama yang nantinya akan tercantum pada sertifikat nanti.
7.	Detail pesanan input kode promo	Anda diharuskan memasukkan kode promo agar mendapatkan potongan harga.
8.	Metode pembayaran	Tahap terakhir pada halaman detail pesanan yaitu anda diharuskan memilih metode pembayaran salah satunya yaitu Brimo.
9.	Detail pembayaran	Anda sudah melakukan pembayaran sesuai dengan petunjuk pembayaran.
10.	Daftar kursus pengguna	Anda ingin melihat daftar kursus yang anda miliki.
11.	Detail kursus pengguna	Anda ingin melihat informasi detail tentang kursus <i>Design thinking</i> serta melihat ulasan kursus.
12.	Daftar sertifikat	Setelah menyelesaikan kursus, anda ingin melihat daftar sertifikat.
13.	Profil	Anda ingin melihat detail profil dan ingin mengubah nama akun Do Up.

## 2. *System Usability Scale (SUS)*

*System usability scale* merupakan kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap *prototype mobile learning* Do Up setelah responden melakukan pengujian menggunakan SEQ. Terdapat 10 pertanyaan yang nantinya akan diisi oleh responden dengan nilai skala yaitu 1 hingga 5.

Pertanyaan dengan nomor urut ganjil seperti 1,3,5,7,9 merupakan pertanyaan dengan kalimat positif sedangkan pertanyaan dengan nomor urut genap seperti 2,4,6,8,10 merupakan pertanyaan dengan kalimat negatif. Pertanyaan SUS dapat dilihat pada tabel 1.3.



**Tabel 1.3** Pertanyaan *System Usability Scale*

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya berpikir akan mencoba <i>prototype</i> ini kembali.					
2.	Saya merasa <i>prototype</i> ini rumit untuk digunakan.					
3.	Saya merasa <i>prototype</i> ini mudah digunakan.					
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam mencoba <i>prototype</i> ini.					
5.	Saya merasa fitur-fitur pada <i>prototype</i> ini berjalan dengan semestinya.					
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada <i>prototype</i> ini.					
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan <i>prototype</i> ini dengan cepat.					
8.	Saya merasa <i>prototype</i> ini membingungkan.					
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan <i>prototype</i> ini.					
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat menggunakan <i>prototype</i> ini.					

Berikut merupakan keterangan 5 skala *system usability scale*:

1. STS : Sangat tidak setuju
2. TS : Tidak setuju
3. N : Netral
4. S : Setuju
5. SS : Sangat Setuju

## 4.2 ANALISIS HASIL PENGUJIAN

### 4.2.1 Hasil pengujian *Single ease question*

Berikut merupakan hasil *single ease question* pada 13 tugas yang telah diberikan oleh 20 responden terhadap desain *prototype mobile learning* Do Up. Hasil *single ease question* dapat dilihat pada Tabel 1.4.

**Tabel 1.4** Hasil *single ease question*

R	Tugas												
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13
1.	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	6	7
2.	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7
3.	6	7	6	7	6	7	6	7	6	7	6	7	6
4.	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7
5.	4	5	5	6	6	4	6	4	6	4	5	5	6
6.	7	7	6	7	7	6	6	6	6	6	6	6	6
7.	5	5	6	4	5	5	6	5	5	4	4	6	6
8.	7	7	7	7	7	7	7	6	7	6	7	7	7
9.	7	7	7	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7
10.	7	7	7	7	5	7	7	7	7	7	6	6	7
11.	7	7	7	7	6	7	7	6	7	7	7	7	7
12.	6	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7
13.	7	7	6	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7
14.	7	7	7	7	6	7	7	6	7	7	7	7	7
15.	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
16.	7	7	6	6	7	7	7	7	7	6	6	6	7
17.	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
18.	6	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	5
19.	6	7	6	5	7	7	6	6	6	5	6	7	6
20.	7	7	6	7	7	7	7	6	7	7	6	6	7

R = Responden

Q = *Question*

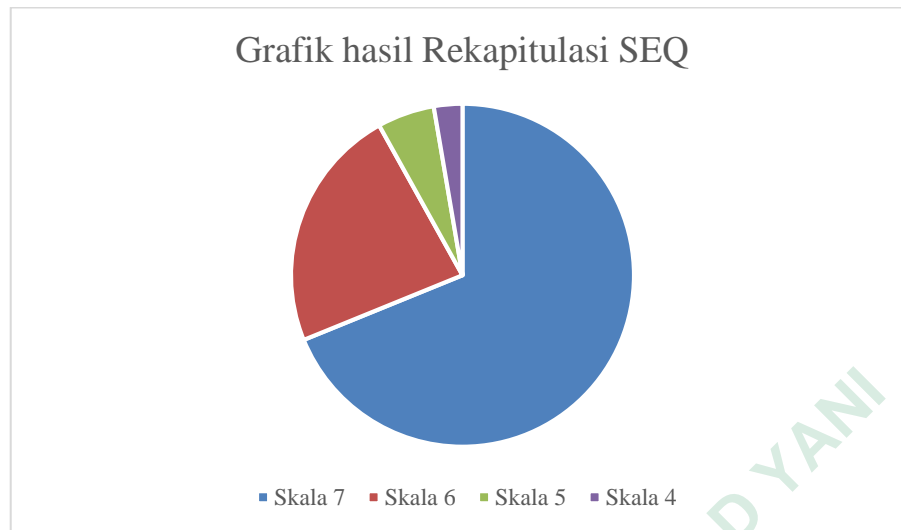
#### 4.2.2 Hasil Rekapitulasi *single ease question*

Berikut merupakan rekapitulasi *single ease question* pada 13 tugas yang telah diberikan oleh 20 responden terhadap desain *prototype mobile learning* Do Up. rekapitulasi *single ease question* dapat dilihat pada Tabel 1.5.

**Tabel 1.5** Rekapitulasi *single ease question*

No	Daftar Tugas	Skala						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	Daftar Akun atau Masuk	0	0	0	1	1	4	14
2.	Verifikasi	0	0	0	0	2	1	17
3.	Detail kursus <i>Design Thinking</i>	0	0	0	0	1	7	12
4.	Membeli kursus <i>design thinking</i>	0	0	0	1	1	2	16
5.	<i>Checkout</i>	0	0	0	0	2	9	9
6.	Detail pesanan input nama sertifikat	0	0	0	0	1	1	17
7.	Detail pesanan input kode promo	0	0	0	0	0	5	15
8.	Metode pembayaran	0	0	0	1	1	7	11
9.	Detail pembayaran	0	0	0	0	1	4	15
10.	Kursus saya	0	0	0	2	1	3	14
11.	Detail kursus saya	0	0	0	1	1	6	12
12.	Daftar sertifikat	0	0	0	0	1	6	13
13.	Profil	0	0	0	0	1	5	14
Jumlah		0	0	0	7	14	60	179
Total Suara		260						

Berikut merupakan grafik hasil dari rekapitulasi *Single ease question* dalam bentuk pie chart. Terdapat 4 skala yang diberikan oleh pengguna yaitu skala 4 (netral), 5 (cukup mudah), 6 (mudah) dan 7 (sangat mudah). Dalam grafik, sebagian besar pengguna memberikan skala 7 pada desain UI/UX *prototype mobile learning* Do Up. Grafik rekapitulasi *single ease question* dapat dilihat pada gambar 4.12.



**Gambar 4.12** Grafik rekapitulasi SEQ

#### 4.2.3 Hasil pengujian *System usability scale*

Aturan perhitungan untuk SUS Setelah mengumpulkan data dari responden, menghitung datanya. Saat menggunakan *System Usability Scale* (SUS), ada beberapa aturan untuk menghitung skor SUS. Aturan berikut berlaku untuk penghitungan skor kuesioner:

1. Untuk setiap jumlah pertanyaan ganjil, skor untuk setiap pertanyaan yang diambil dari skor pengguna dikurangi 1.
2. Untuk setiap jumlah pertanyaan genap, skor akhir diambil dari skor 5 dikurangi skor pertanyaan yang diperoleh dari pengguna.
3. Skor SUS adalah jumlah skor untuk setiap pertanyaan dikalikan dengan 2,5.

Aturan penghitungan poin berlaku untuk satu responden. Untuk perhitungan selanjutnya, nilai SUS setiap responden dihitung rata-rata dengan menjumlahkan semua nilai dan membaginya dengan jumlah responden.

#### 4.2.4 Skor asli *System usability scale*

Berikut merupakan hasil skor asli SUS terhadap desain *prototype mobile learning* Do Up. rekapitulasi *single ease question* dapat dilihat pada Tabel 1.6.

**Tabel 1.6** Hasil *system usability scale*

R	Skor Asli									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1.	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
2.	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
3.	5	2	5	3	5	2	5	2	5	4
4.	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5.	4	2	4	3	4	2	4	2	3	3
6.	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4
7.	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3
8.	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
9.	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1
10.	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1
11.	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1
12.	4	1	5	1	5	1	4	1	5	1
13.	5	2	5	1	5	1	5	2	5	1
14.	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
15.	5	2	5	2	5	1	5	1	5	2
16.	4	2	5	2	3	2	4	1	5	2
17.	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
18.	4	3	4	3	4	4	5	3	4	4
19.	4	3	4	2	3	2	4	1	5	3
20.	5	1	5	1	4	2	5	1	5	2

R = Responden

Q = *Question*

#### 4.2.5 Hasil hitung *System usability scale*

Berikut merupakan skor hasil hitung SUS terhadap desain *prototype mobile learning* Do Up. rekapitulasi *system usability scale* dapat dilihat pada Tabel 1.7.

**Tabel 1.7** Rekapitulasi *system usability scale*

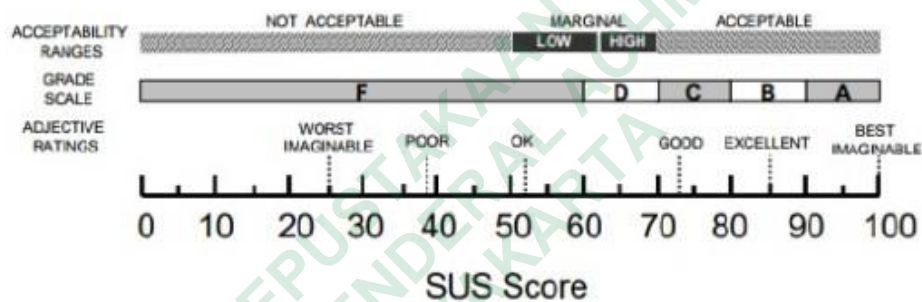
R	Skor Hasil Hitung										Nilai (Jumlah x 2.5)	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		Jumlah
1.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3.	4	3	4	2	4	3	4	3	4	1	32	80
4.	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98
5.	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	27	68
6.	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	24	60
7.	3	2	3	2	3	1	2	2	1	2	21	53
8.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
9.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	98
10.	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98
11.	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	98
12.	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	95
13.	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95
14.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
15.	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	93
16.	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	32	80
17.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
18.	3	2	3	2	3	1	4	2	3	1	24	60
19.	3	2	3	3	2	3	3	4	4	2	29	73
20.	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	93
<b>Skor Rata-rata (Hasil Akhir)</b>												<b>87</b>

R = Responden

Q = *Question*

Kesimpulan penggunaan SUS setelah dihitung rata-rata skor SUS untuk semua responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan rating SUS. Nilai rata-rata SUS dari jumlah survei adalah 87. Hasil perhitungan SUS dapat dilihat pada tabel 1.5.

Hasil rangkuman data menunjukkan bahwa skor akhir adalah 87 yang termasuk dalam peringkat sangat baik pada skala peringkat B. Artinya pengujian usability berbasis data menunjukkan bahwa kepuasan pengguna terhadap UI/UX *Mobile Learning Do Up* telah diterima dengan baik oleh pengguna. *Range* SUS dapat dilihat pada Gambar 4.13.



**Gambar 4.13** Range system usability scale