

Analisa *Usability* Aplikasi ARIBA *Procure to Pay* Pada PT Anugerah Pharmindo Lestari Dengan Metode *System Usability Scale* (SUS)

Ayu Indah Pamuji¹, Iskhak Kholil²

^{1,2}Universitas Nusa Mandiri; Jakarta, (021) 8005722

³Jurusan Sistem Informasi, FTI UNM, Jakarta

e-mail: ¹ayuiindahpamuji@gmail.com, ²ishak.ihk@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kegunaan *usability* aplikasi ARIBA *Procure to Pay* pada PT Anugerah Pharmindo Lestari menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Implementasi ARIBA sebagai sistem automasi pengadaan dan pembayaran di perusahaan ini menghadapi kendala terkait kemudahan penggunaan yang berdampak pada efektivitas kerja dan kepuasan pengguna. Metode penelitian menggunakan survei dengan kuesioner yang terdiri atas 10 pertanyaan berbasis skala Likert yang mengukur lima dimensi *usability* yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Pengumpulan data dilakukan terhadap 100 responden yang merupakan pengguna aktif aplikasi dari berbagai lokasi dan departemen. Hasil analisis validitas dan reliabilitas instrumen menunjukkan kuesioner yang digunakan valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha total 0,731. Perhitungan skor SUS memperoleh nilai 70,35, yang menunjukkan tingkat *usability* aplikasi ARIBA berada pada kategori cukup baik (*acceptable*). Dimensi *memorability* dan *efficiency* mendapatkan skor tertinggi, mengindikasikan aplikasi mudah diingat dan mendukung efisiensi kerja. Namun, dimensi *learnability* dan *errors* menunjukkan nilai yang masih perlu diperbaiki untuk mengoptimalkan kemudahan belajar dan meminimalkan kesalahan saat penggunaan. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan untuk mengoptimalkan fitur input data vendor dan item, meningkatkan transparansi informasi status pengadaan, serta melakukan evaluasi dan pengembangan berkelanjutan guna meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas sistem ARIBA di PT Anugerah Pharmindo Lestari.

Kata kunci— *usability*, *procure to pay*, *system usability scale* (SUS).

Abstract

This study aims to analyze the usability level of the ARIBA Procure to Pay application at PT Anugerah Pharmindo Lestari using the System Usability Scale (SUS) method. The implementation of ARIBA as an automation system for procurement and payment in the company faces challenges related to ease of use, which impacts work effectiveness and user satisfaction. The study employed a survey method using a questionnaire consisting of 10 Likert-scale questions measuring five usability dimensions: learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction. Data were collected from 100 respondents who are active users of the application from various locations and departments. The validity and reliability analysis showed that the questionnaire was valid and reliable with a total Cronbach's Alpha value of 0.731. The SUS score calculation obtained a value of 70.35, indicating the usability level of the ARIBA application falls into the acceptable category. The memorability and efficiency dimensions received the highest scores, suggesting that the application is easy to remember and supports work efficiency. However, the learnability and errors dimensions showed relatively lower values, indicating areas for improvement to optimize ease of learning and minimize

errors during use. Based on these findings, it is recommended to optimize features for vendor and item data input, enhance transparency of procurement status information, and conduct continuous evaluation and development to improve user experience and system effectiveness of ARIBA at PT Anugerah Pharmindo Lestari.

Keywords— *usability, procure to pay, system usability scale (SUS).*

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perusahaan-perusahaan besar semakin mengandalkan teknologi informasi untuk mengoptimalkan proses bisnis, termasuk pengadaan barang dan jasa. Sistem *Procure to Pay* banyak digunakan sebagai solusi digital yang mengintegrasikan proses pemesanan, penerimaan, hingga pembayaran. Tujuan utamanya adalah meningkatkan efisiensi, mengurangi kesalahan manual, dan menjamin transparansi dalam pengadaan.

Salah satu platform populer untuk manajemen *Procure to Pay* adalah ARIBA, aplikasi berbasis *cloud* yang memudahkan kolaborasi antara perusahaan dan pemasok serta menyederhanakan proses pembayaran. PT Anugerah Pharmindo Lestari, distributor farmasi besar di Indonesia, telah mengimplementasikan ARIBA. Namun, tantangan muncul terkait *usability* sistem ini, seperti antarmuka yang kurang intuitif dan kendala teknis yang menghambat efektivitas penggunaan oleh pengguna.

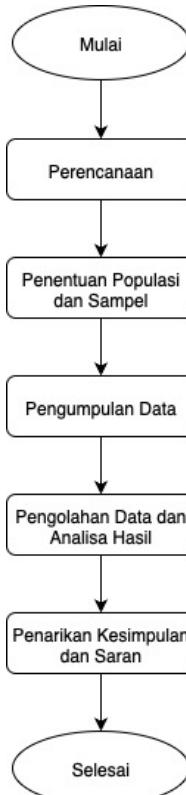
Permasalahan *usability* ini berdampak pada produktivitas dan kepuasan pengguna, yang dapat menghambat adopsi dan memaksimalkan manfaat sistem. Meski ARIBA sudah diterapkan cukup lama, evaluasi sistematis mengenai tingkat *usability* belum dilakukan. Metode *System Usability Scale* (SUS) dapat digunakan untuk mengukur komponen-komponen kegunaan, seperti *learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction*, sehingga membantu mengidentifikasi perbaikan yang diperlukan.

Beberapa studi sebelumnya menunjukkan bahwa sistem e-procurement sering memiliki skor SUS yang masih dalam kategori sedang, contohnya Siji-Procurement dengan skor 67,5. Hal ini menegaskan pentingnya evaluasi kegunaan agar investasi teknologi dapat memberikan hasil optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis *usability* ARIBA di PT Anugerah Pharmindo Lestari menggunakan metode SUS untuk memberikan rekomendasi peningkatan pengalaman pengguna dan efektivitas sistem.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan sistematis. Tahap pertama, yaitu perencanaan, dimana pada tahap ini dilakukan studi pustaka untuk mengumpulkan referensi dan landasan teori yang relevan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal elektronik, tugas akhir, dan internet. Penetapan tujuan penelitian serta penjadwalan waktu penelitian juga dilakukan pada tahap ini. Tahap kedua, yaitu penentuan populasi dan sampel, dimana pada tahap ini penulis menentukan siapa yang menjadi subjek penelitian yang mana dalam hal ini yaotu pengguna utama aplikasi ARIBA *Procure to Pay* di PT Anugerah Pharmindo Lestari. Pada tahap ketiga, yaitu pengumpulan data, dimana pada tahap ini dilakukan penyebarluasan kuesioner berbasis metode *System Usability Scale* (SUS) kepada responden menggunakan Google Form. Kuesioner berisi pertanyaan tentang aspek *usability* aplikasi, dengan pilihan jawaban menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Selanjutnya, pada tahap keempat penyebarluasan kuesioner secara online dan pengumpulan data yang kemudian dianalisis guna menguji validitas serta reliabilitas alat ukur penelitian serta proses analisis hasil penelitian. Terakhir, tahap kelima berfokus pada penarikan kesimpulan dan penyusunan saran berdasarkan hasil analisis yang bertujuan untuk memberikan rekomendasi dalam upaya meningkatkan tingkat *usability* pada

aplikasi ARIBA *Procure to Pay*. Alur lengkap tahapan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

2.1. Tahapan Perencanaan

Pada tahapan ini, penulis melakukan pengamatan pada aplikasi ARIBA *Procure to Pay* yang kemudian akan dijadikan sebagai rumusan masalah. Ditemukan masalah *usability* yang mencakup proses kemudahan input data vendor dan item pada aplikasi, akses informasi status pengadaan secara *real-time*, maupun penanganan *error* yang kurang efisien. Masalah-masalah ini berkaitan dengan atribut *learnability*, *efficiency*, *errors*, *memorability*, dan *satisfaction*, yang mengindikasikan perlunya perbaikan untuk meningkatkan *usability* dan kepuasan pengguna.

Ruang lingkup penelitian ini menganalisis aspek *usabilitas* aplikasi ARIBA *Procure to Pay* dengan fokus pada *Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Errors*, dan *Satisfaction* menggunakan pendekatan non-parametrik. Data dikumpulkan melalui survei dan penyebaran kuesioner kepada pengguna aktif aplikasi. Analisis dilakukan menggunakan SPSS menerapkan analisis statistik deskriptif dengan Teknik *purposive sampling*. Penelitian ini hanya melibatkan pengguna aktif aplikasi ARIBA *Procure to Pay* dan tidak mencakup pengembang atau manajemen PT Anugerah Pharmindo Lestari, memiliki peran langsung dalam proses pengadaan, pembuatan, dan persetujuan dokumen pada sistem

2.2. Tahapan Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh individu yang menggunakan aplikasi ARIBA *Procure to Pay* dalam lingkungan PT Anugerah Pharmindo Lestari. Populasi meliputi berbagai departemen yang terlibat secara aktif dalam proses pengadaan seperti Divisi *Procurement*, *Finance*, *Logistics/Supply Chain Management*, dan *Operation*. Kriteria dalam penentuan populasi adalah pengguna aktif aplikasi ARIBA *Procure to Pay* setidaknya dalam periode tiga bulan terakhir, serta berasal dari berbagai jabatan, mulai dari staff hingga supervisor maupun manager.

Penetapan populasi ini bertujuan agar data yang dihimpun benar telah merepresentasikan beragam pengalaman nyata pengguna aplikasi dalam proses bisnis organisasi. Adapun proses pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana teknik ini dipilih karena penulis ingin memastikan hanya responden yang benar – benar relevan yang dilibatkan dalam penelitian sehingga hasil analisis usability menjadi lebih akurat.

Jumlah sampel tetap memperhatikan keterwakilan setiap divisi dan jabatan agar hasil penelitian tidak bias dan mampu mencerminkan persepsi populasi secara umum dengan total sampel 100 pengguna aktif Aplikasi ARIBA *Procure to Pay*.

2.3. Tahapan Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, penulis mengumpulkan data baik dari aplikasi ARIBA *Procure to Pay* maupun dari para pengguna aplikasi yang menghasilkan data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari tempat penelitian. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari kepustakaan.

Penulis melakukan penyebaran kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan yang mengacu pada penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS) melalui aplikasi *Google Form* yang ditujukan kepada pengguna aplikasi ARIBA *Procure to Pay* pada PT Anugerah Pharmindo Lestari. Kuesioner diisi oleh responden dengan cara memberikan jawaban pada pertanyaan yang telah disusun dan dilengkapi dengan pilihan jawaban yang telah disediakan. Adapun kuesioner yang disebarluaskan kepada para responden dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar Kuesioner

No.	Pertanyaan	Aspek Usability
1	Aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> sangat mudah digunakan untuk membuat permintaan pembelian (<i>purchase requisition</i>).	<i>Learnability</i>
2	Saya merasa sulit untuk memahami cara menggunakan aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> saat pertama kali mencoba.	<i>Learnability</i>
3	Saya dapat dengan cepat mengingat langkah-langkah dalam aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> ketika ingin melakukan tugas pengadaan.	<i>Memorability</i>
4	Saya sering lupa bagaimana cara melakukan proses pembuatan permintaan pembelian maupun proses persetujuan pada ARIBA <i>Procure to Pay</i> setelah tidak menggunakannya beberapa waktu.	<i>Memorability</i>
5	Proses penerbitan PO (<i>Purchase Order</i>) dapat dilakukan dengan cepat dan tanpa hambatan.	<i>Efficiency</i>
6	Proses pengadaan dan pembayaran dalam aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> sering terasa lambat dan kurang efisien.	<i>Efficiency</i>
7	Aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> memberikan pemberitahuan/informasi yang jelas untuk setiap tahapan proses.	<i>Errors</i>
8	Saya sering mengalami kesulitan atau kesalahan dalam input data vendor dan item di aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> .	<i>Errors</i>
9	Saya puas dengan performa dan fungsionalitas aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> secara keseluruhan.	<i>Satisfaction</i>
10	Saya merasa frustrasi dengan fitur atau fungsi tertentu dalam aplikasi ARIBA <i>Procure to Pay</i> yang tidak berjalan sesuai harapan.	<i>Satisfaction</i>

2.4. Tahapan Pengolahan Data dan Analisa Hasil

Pada tahapan ini, penulis melakukan proses pengolahan dan analisa dari data yang telah diperoleh selama proses pengumpulan data.

2.4.1 Uji Validitas

Uji validitas [1] adalah proses yang dilakukan untuk menentukan apakah instrumen pengukuran, seperti pertanyaan yang ada dalam kuesioner, sudah benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas kuesioner menunjukkan sejauh mana setiap pertanyaan mencerminkan aspek yang hendak diukur dalam kuesioner tersebut. Dalam pengujian ini, validitas diuji dengan mengukur korelasi antara skor masing-masing item indikator dengan total skor seluruh konstruk.

Instrumen dikatakan valid jika nilai validitasnya tinggi, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya. Sebaliknya, apabila nilai validitas rendah, maka instrumen tersebut dianggap kurang valid dan datanya sulit dipercaya. Pada penelitian ini, pengujian validitas menggunakan korelasi Pearson yang menghubungkan skor tiap item dengan total skor item pada masing-masing variabel. [1] Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai korelasi dengan nilai r tabel pada tingkat signifikansi 0,05. Bila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka item pertanyaan dianggap valid. Namun, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

2.4.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses pengujian yang bertujuan untuk menilai konsistensi jawaban responden terhadap item-item dalam kuesioner. Pengujian ini penting untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat dipercaya dan memberikan hasil yang konsisten dalam pengukuran. Salah satu metode yang umum digunakan untuk menguji reliabilitas adalah teknik *Cronbach's Alpha* melalui program SPSS. Jika nilai *Cronbach's Alpha* di bawah 0,6, reliabilitas dianggap kurang baik; nilai 0,7 menunjukkan reliabilitas yang dapat diterima; dan nilai di atas 0,8 menandakan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik .

Tabel 3. Kriteria Penilaian *Cronbach's*

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
$\geq 0,900$	Sempurna
0,800 – 0,899	Baik
0,700 – 0,799	Diterima
0,600 – 0,699	Dipertanyakan
0,500 – 0,599	Kurang Baik
<0,500	Tidak Diterima

2.4.3. Analisa Data Menggunakan Skala Likert

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert. Indikator yang digunakan berfokus pada aspek usability, yang terdiri dari *Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Errors*, dan *Satisfaction*. Sebelum kuesioner diterapkan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Skala Likert dirancang agar responden dapat memberikan jawaban dengan tingkat kesetujuan yang berbeda pada masing-masing pertanyaan atau pernyataan dalam kuesioner. Data mengenai berbagai dimensi variabel dalam penelitian ini dikumpulkan dari responden dengan menggunakan skala nilai 1 sampai 5. Dalam kuesioner, tersedia lima pilihan untuk menilai aplikasi, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Skor yang diperoleh kemudian diubah menjadi data kualitatif dengan skala 5. Data hasil kuesioner ini digunakan untuk menilai tingkat usability aplikasi, yang selanjutnya dapat dijadikan acuan atau bahan pertimbangan dalam pengembangan aplikasi tersebut

2.4.4. Perhitungan Skor System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan metode evaluasi usability yang pertama kali dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Metode ini dirancang untuk menilai tingkat kegunaan suatu sistem, termasuk aplikasi, dengan cara yang sederhana dan efisien. SUS menggunakan skala penilaian dari 0 hingga 100 yang mudah dipahami oleh responden, serta tersedia secara bebas tanpa memerlukan biaya lisensi [2]. Salah satu keunggulan utama dari metode ini adalah kemampuannya memberikan hasil evaluasi yang memadai meskipun menggunakan sampel yang relatif kecil, dengan waktu pelaksanaan yang singkat dan biaya yang minimal.

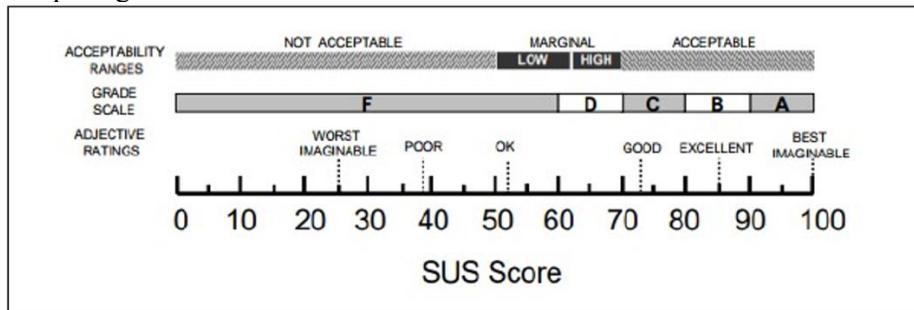
Untuk melakukan perhitungan dalam menentukan skor SUS adalah dengan cara memberi nilai pada setiap item dengan skala 0-5. Adapun ketentuan dalam perhitungan SUS sebagai berikut[3]:

1. Untuk item instrumen dengan nomor ganjil, yaitu 1, 3, 5, 7, dan 9 yang menggunakan kata-kata positif, skor yang diperoleh dikurangi dengan angka 1.
2. Untuk item instrumen dengan nomor genap, yaitu 2, 4, 6, dan 10 yang menggunakan kata-kata negatif, skor dihitung dengan cara mengurangkan nilai skor yang diperoleh dari angka 5.
3. Untuk mendapatkan skor keseluruhan dari SUS (*System Usability Scale*), jumlah skor dari kedua proses tersebut dikalikan dengan 2,5. Hasilnya akan menghasilkan skor yang berada dalam rentang nilai antara 0 hingga 100.

Peneliti melakukan perhitungan dari jawaban responden dari pertanyaan - pertanyaan dalam kuesioner dengan mencari nilai rata-rata skor SUS nya. Perhitungan rata-rata skor SUS dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor SUS} = ((P1-1)+(5-P2)+(P3-1)+(5-P4)+(P5-1)+(5-P6)+(P7-1)+(5-P8)+(P9-1)+(5-P10))*2.5$$

Berikut merupakan tiga indikator penilaian pada System Usability Scale (SUS) yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Skor SUS

2.5. Tahapan Penarikan Kesimpulan dan Saran

Pada tahapan ini, berdasarkan hasil analisis dan pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi ARIBA *Procure to Pay*, penulis menarik kesimpulan dengan melihat nilai rata-rata dari setiap aspek *usability*, seperti aspek *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *error* dan *satisfaction*. Hasil dari analisis ini memberikan wawasan tentang faktor-faktor mana yang memiliki dampak signifikan terhadap faktor usabilitas aplikasi ARIBA *Procure to Pay*. Penulis kemudian melakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen pengukuran yang digunakan akurat dan konsisten. Kombinasi dari hasil analisa dan pengujian serta umpan balik inilah yang menjadi dasar penarikan kesimpulan dan saran perbaikan dalam penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner penelitian ini memuat 10 pertanyaan sesuai aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Penilaian terhadap kuesioner ini dilakukan oleh 100 responden. Berikut ini merupakan data sebaran karakteristik responden dapat dilihat pada tabel 5-6.

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Lokasi

Lokasi (Pulau)	Jumlah Responden
Bali	2
Batam	2
Jawa	66
Kalimantan	5
Papua	3
Sulawesi	7
Sumatera	13
Timor	2
Total Responden	100

Tabel 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Departemen

Departemen	Jumlah Responden	Presentase
Commerzialisation	4	4%
Finance	12	12%
Operation	84	84%
Total	100	100%

Tabel 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Jabatan

Jabatan	Jumlah Responden	Presentase
Branch Admin Supervisor	28	28%
Branch Controller	23	23%
Head of Department	3	3%
Manager	7	7%
Procurement Analyst	1	1%
Procurement Specialist	2	2%
Procurement Supervisor	1	1%
Staff	31	31%
Supervisor	3	3%
Procurement Manager	1	1%
Total	100	100%

Bersumber dari komponen setiap pertanyaan serta keseluruhan statistik guna mendapatkan nilai *mean*, dapat diperoleh data seperti berikut:

Tabel 7. Nilai Mean

Variable	Responden	Min	Max	Sum	Mean	Presentase
(A1)Learnability	100	1	5	467	4,67	93%
(A2)Learnability	100	1	5	298	2,98	60%
(B1)Memorability	100	1	5	463	4,63	93%
(B2)Memorability	100	1	5	331	3,31	66%
(C1)Efficiency	100	1	5	479	4,79	96%
(C2)Efficiency	100	1	5	301	3,01	60%
(D1)Errors	100	1	5	438	4,38	88%
(D2)Errors	100	1	5	304	3,04	61%
(E1)Satisfaction	100	1	5	488	4,88	98%
(E2)Satisfaction	100	1	5	287	2,87	57%

Nilai rata-rata total untuk masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

1. Variabel *Learnability* memperoleh nilai 3,83, yang menunjukkan tingkat persetujuan yang rendah atau cukup.
2. Variabel *Memorability* memperoleh nilai 3,97, yang menunjukkan tingkat persetujuan cukup atau baik.
3. Variabel *Efficiency* memperoleh nilai 3,90, yang menunjukkan tingkat persetujuan yang rendah atau cukup.
4. Variabel *Error* memperoleh nilai 3,71, yang menunjukkan tingkat persetujuan yang rendah atau cukup.
5. Variabel *Satisfaction* memperoleh nilai 3,88, yang menunjukkan tingkat persetujuan yang cukup atau baik.

3.1. Hasil Uji Validitas

Berlandaskan uji validitas dilakukan pengamatan R-Tabel dari tabel distribusi nilai dan signifikansi menerapkan kriteria r tabel dengan level signifikansi 0,05 (5%) bersama pertisipan yang berjumlah 100 orang, kemudian diperoleh R-Tabel 0,195. Berlandaskan hasil uji validasi, R-Hitung memperoleh nilai lebih tinggi dari R-Tabel, makadapat dikatakan valid, dijelaskan pada tabel 6.

Tabel 6. Uji Validitas

Instrumen	N	r hitung	r tabel	Keterangan
(A1)Learnability	100	0,530	0,195	Valid
(A2)Learnability	100	0,589	0,195	Valid
(B1)Memorability	100	0,346	0,195	Valid
(B2)Memorability	100	0,660	0,195	Valid
(C1)Efficiency	100	0,519	0,195	Valid
(C2)Efficiency	100	0,637	0,195	Valid
(D1)Errors	100	0,671	0,195	Valid
(D2)Errors	100	0,586	0,195	Valid
(E1)Satisfaction	100	0,537	0,195	Valid
(E2)Satisfaction	100	0,373	0,195	Valid

Dinyatakan pada data *Corrected Item-Total Correlation* diukur dengan r tabel. Ketika nilai *Corrected Item-Total Correlation* > r tabel dapat dinyatakan data itu valid, ketika nilai *Corrected Item-Total Correlation* < r tabel dapat dinyatakan data tidak valid. Berlandaskan perhitungan tabel 6 menerangkan bahwa tiap-tiap komponen pertanyaan dapat dikatakan valid, sebab nilai r hitung lebih tinggi dibandingkan r table.

3.2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dalam SPSS dapat diukur menggunakan pendekatan nilai *Alpha Cronbach*. Tabel 7 menjelaskan hasil dari pengujian reliabilitas. *Alpha Cronbach* diterapkan untuk menguji reliabilitas, bobot *Alpha Cronbach reliabel* jika nilai *Alpha* $\geq 0,6$. Hasil dari analisis reliabilitas dengan teknik *Cronbach Alpha*, nilai dari setiap variable lebih besar dari nilai kriteria diatas yaitu $\geq 0,06$ maka dapat dinyatakan bahwa hasil pengujian variabel tersebut *reliable* karena lebih besar dari 0,6. Berdasarkan hasil uji diperoleh hasil 0,925, dapat dikategorii “sangat dapat dipercaya”. Dengan demikian 100 % hasil penilaian dari 100 responden dikatakan *valid* dan *reliabel*.

Tabel 7. Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Nilai Kriteria	Keterangan
X1 Learnability	0,702	0,6	<i>Realiable</i>
X2 Memorability	0,741	0,6	<i>Realiable</i>
X3 Efficiency	0,751	0,6	<i>Realiable</i>
X4 Errors	0,717	0,6	<i>Realiable</i>
Y Satisfaction	0,746	0,6	<i>Realiable</i>

3.3. Hasil Skor System Usability Scale (SUS)

Penentuan tingkat usability aplikasi ARIBA Procure to Pay didasarkan pada perhitungan skor System Usability Scale (SUS). SUS adalah metode evaluasi usability yang dirancang untuk memberikan gambaran keseluruhan mengenai tingkat usability suatu sistem. Skor SUS berkisar antara 0 hingga 100, di mana nilai yang lebih tinggi menunjukkan usability yang lebih baik. Adapun ketentuan dalam perhitungan SUS adalah sebagai berikut:

1. Untuk item instrumen dengan nomor ganjil, yaitu 1, 3, 5, 7, dan 9 yang menggunakan kata-kata positif, skor yang diperoleh dikurangi dengan angka 1.
2. Untuk item instrumen dengan nomor genap, yaitu 2, 4, 6, dan 10 yang menggunakan kata-kata negatif, skor dihitung dengan cara mengurangkan nilai skor yang diperoleh dari angka 5.
3. Untuk mendapatkan skor keseluruhan dari SUS (System Usability Scale), jumlah skor dari kedua proses tersebut dikalikan dengan 2,5. Hasilnya akan menghasilkan skor yang berada dalam rentang nilai antara 0 hingga 100.

Berlandaskan semua item dalam kuesioner adalah pernyataan positif, maka untuk setiap butir skor dihitung berdasarkan poin nomor 1, yaitu mengurangi total bobot yang diperoleh dari setiap kuesioner dengan nilai 1. Hasil skor SUS dari masing – masing item dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Skor SUS per Item

No Kuesioner	Mean	Perhitungan	Skor Item
1	4,67	3,90 - 1	3,67
2	2,98	5 - 4,04	2,02
3	4,63	3,69 - 1	3,63

4	3,31	5 - 3,65	1,69
5	4,79	4,20 - 1	3,79
6	3,01	5 - 3,71	1,99
7	4,38	4,00 - 1	3,38
8	3,04	5 - 4,20	1,96
9	4,88	4,05 - 1	3,88
10	2,87	5 - 3,85	2,13

Berdasarkan hasil dari skor SUS per item berikut, dapat dihitung nilai total skor SUS tingkat usability aplikasi ARIBA *Procure to Pay* pada PT Anugerah Pharmindo Lestari adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Skor SUS} &= (\sum \text{Skor item}) \times 2,5 \\ &= (3,67 + 2,02 + 3,63 + 1,69 + 3,79 + 1,99 + 3,38 + 1,96 + 3,88 + 2,13) \times 2,5 \\ &= 28,14 \times 2,5 \\ &= \mathbf{70,35}\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, aplikasi ARIBA *Procure to Pay* memperoleh skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar **70,35** pada skala 0 hingga 100. Skor tersebut mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, tingkat kemudahan penggunaan aplikasi berada pada kategori baik atau *acceptable* menurut standar evaluasi SUS. Dengan kata lain, mayoritas pengguna merasakan bahwa aplikasi ini sudah dapat dioperasikan dengan relatif mudah, mendukung efisiensi kerja, serta memberikan kepuasan yang memadai dalam menjalankan proses pengadaan dan pembayaran.

Meskipun demikian, skor 70,35 masih berada di ambang batasan untuk kategori baik, yang menandakan masih terdapat ruang untuk peningkatan usability pada aplikasi ini. Sebagian pengguna kemungkinan masih menghadapi beberapa kendala, seperti pada kemudahan input data vendor dan item, serta akses informasi status pengadaan secara *real-time*. Hal ini dapat mempengaruhi kenyamanan serta efektivitas interaksi pengguna dengan sistem secara simultan. Oleh karena itu, aplikasi perlu dilakukan penyempurnaan lebih lanjut terutama pada fitur-fitur yang berkaitan dengan *input data* dan *monitoring process* agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal dan produktivitas kerja meningkat.

Melalui analisa ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ARIBA *Procure to Pay* sudah memenuhi kebutuhan dasar pengguna dalam hal kemudahan penggunaan namun belum sepenuhnya mencapai tingkat *usability* yang ideal. Implementasi perbaikan yang terfokus dan pelatihan pengguna yang tepat diharapkan mampu meningkatkan persepsi pengguna terhadap aplikasi, sehingga pada pengukuran susulan dalam waktu mendatang, skor SUS dapat meningkat ke kategori baik atau bahkan sangat baik. Hal ini sejalan dengan konsep *usability* yang menekankan pentingnya *learnability*, *efficiency*, dan *user satisfaction* sebagai tolok ukur utama keberhasilan interaksi pengguna dengan suatu sistem informasi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa *usability* aplikasi ARIBA *Procure to Pay* di PT Anugerah Pharmindo Lestari, aplikasi ini menunjukkan performa yang cukup baik pada aspek *Memorability* dan *Efficiency*, dengan rata-rata nilai masing-masing sekitar 3,97 dan 3,90 yang mengindikasikan bahwa pengguna dapat mengingat fungsi aplikasi dan menjalankan proses secara efisien. Namun, skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 70,35 masih di bawah kategori “baik”, sehingga *usability* aplikasi masih perlu ditingkatkan. Kelebihan aplikasi terletak pada integrasi antar modul pengadaan dan pembayaran yang efektif serta kemampuan monitoring status pengadaan secara *real-time* yang membantu pengguna memantau proses secara langsung.

Di sisi lain, aspek *Learnability* dan *Error* memperoleh nilai lebih rendah, menunjukkan adanya tantangan bagi pengguna dalam mempelajari aplikasi dan menghadapi kesalahan saat penggunaan, terutama pada fitur input data vendor dan item yang masih rawan kesalahan dan kurang efisien. Untuk pengembangan selanjutnya, diperlukan penyempurnaan fitur input data agar lebih mudah dan cepat, peningkatan notifikasi serta visualisasi status pengadaan agar lebih informatif dan *user-friendly*, serta peningkatan aspek *Learnability* melalui pelatihan, tutorial interaktif, dan panduan yang jelas guna mempercepat penguasaan aplikasi. Selain itu, evaluasi *usability* secara berkala juga disarankan untuk memastikan perbaikan dan adaptasi aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mendukung efektivitas operasional perusahaan secara menyeluruh.

5. SARAN

Penelitian selanjutnya dapat melakukan analisa lebih mendalam terkait pengalaman pengguna dalam proses input data vendor dan item untuk mengidentifikasi kendala spesifik yang dialami serta menemukan solusi yang lebih tepat sasaran. Selain itu, studi lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh transparansi dan akses informasi status pengadaan secara *real-time* terhadap efektivitas dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi ARIBA *Procure to Pay*. Penelitian berikutnya sebaiknya memfokuskan pada evaluasi berkelanjutan aplikasi dengan metode yang dapat mengukur perubahan dan peningkatan *usability* dari waktu ke waktu serta adaptasi fitur sesuai kebutuhan pengguna. Selanjutnya, kajian mendatang dapat meneliti bagaimana tingkat pemahaman pengguna setelah pelatihan dan sosialisasi memengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi, serta bagaimana metode pelatihan yang paling efektif dalam konteks ini. Dengan fokus pada aspek-aspek tersebut, penelitian lebih lanjut diharapkan dapat melengkapi dan memperkuat temuan sebelumnya serta memberikan kontribusi yang lebih komprehensif terkait penggunaan aplikasi ARIBA *Procure to Pay*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada PT Anugerah Pharmindo Lestari khususnya tim *procurement* yang telah membantu dalam proses pengumpulan data dan pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Putri Anjani, I. Kurniawati, and F. Amsury, “Analisis dan Evaluasi Usability Website Bank Woori Saudara Indonesia Menggunakan Metode Usability Testing,” 2024. [Online]. Available: <http://ejurnal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infotech34>
- [2] P. Sa’adah, G. W. N. Wibowo, and R. H. Kusumodestoni, “Analisis Kegunaan Aplikasi GoPay Berdasarkan Metode System Usability Scale,” *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 13, no. 1, pp. 533–542, Jun. 2024, doi: 10.33395/jmp.v13i1.13726.
- [3] Diva Sukma Az-zahra, Yurni Fadhillah, Aisah Yuningsih, and Sigit Djalu Purwoko, “Analisis Sistem E-Procurement Pengadaan Barang Dan Jasa,” *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, vol. 2, no. 1, pp. 53–60, Jan. 2024, doi: 10.47861/jkpu-nalanda.v2i1.841.

Lampiran Bukti Submit Jurnal

The screenshot displays a journal submission interface for the journal "JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)". The main title of the submission is "ANALISIS USABILITY APLIKASI ARIBA PROCURE TO PAY PADA PT ANUGERAH PHARMINDO LESTARI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)" by Ayu Indah Pamuji. The submission status is "Submission". The submission files listed are "33318-1 | aipmji, Author, Jurnal Ilmiah - Analisis Usability Aplikasi ARIBA Procure to Pay pada PT Anugerah Pharmindo Lestari Dengan Metode SUS.docx". There are tabs for "Review", "Copyediting", and "Production". The "Pre-Review Discussions" section is empty. Navigation links include "Submission Library" and "View Metadata". The footer indicates the platform is "OJS / PKP".