JASIE "Jurnal Aplikasi Sistem Informasi dan Elektronika"
Vol. 1, No. 1, Juli 2019, Hal: 1-18
p-ISSN: 2714-612X, e-ISSN: 2798-1509

ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI REELS VIDEO MENGGUNAKAN SISTEM USABILITY SCALE (SUS)

Muhammad Farhan[1*], Yuyun Yuningsih[2],
Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Email: muhammadfarhan151821@gmail.com[1*] Yuyun.yyg@nusamandiri.ac.id[2*]

ABSTRAK

Perkembangan platform media sosial berbasis video pendek telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi, hiburan, dan berinteraksi di lingkungan digital. TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts merupakan tiga platform yang memiliki fungsi serupa, namun masing-masing menawarkan desain antarmuka, navigasi, serta fitur yang berbeda sehingga berpotensi memengaruhi tingkat kemudahan penggunaan (usability). Oleh karena itu, diperlukan evaluasi usability untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan ketiga aplikasi berdasarkan persepsi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan tingkat usability pada aplikasi TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner SUS kepada 60 responden yang merupakan pengguna aktif ketiga aplikasi tersebut. Data yang diperoleh selanjutnya diuji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS, kemudian dihitung skor SUS untuk setiap aplikasi berdasarkan prosedur perhitungan standar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Instagram Reels memperoleh skor SUS tertinggi sebesar 69,92, diikuti oleh TikTok sebesar 68,50, dan YouTube Shorts sebesar 67,33. Berdasarkan interpretasi SUS, ketiga aplikasi termasuk dalam kategori Marginal High pada Acceptability Range, memperoleh Grade C, serta berada pada Adjective Rating Good. Meskipun seluruh aplikasi dinilai memiliki tingkat usability yang cukup baik, hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama terkait kemudahan penggunaan, konsistensi antarmuka, serta efisiensi navigasi agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

Kata Kunci: System Usability Scale (SUS), Responden, Pengguna , media sosial, video pendek.

ABSTRACT

The rapid growth of short-video social media platforms has transformed the way people access information, entertainment, and interact in digital environments. TikTok, Instagram Reels, and YouTube Shorts provide similar core functionalities; however, each platform offers different interface designs, navigation structures, and features that may influence users' perceived usability. Therefore, a usability evaluation is necessary to measure the ease of use of these applications from the users' perspective. This study aims to analyze and compare the usability of TikTok, Instagram Reels, and YouTube Shorts using the System Usability Scale (SUS) method. A quantitative research approach was employed by distributing SUS questionnaires to 60 respondents who actively use all three applications. The collected data were tested for validity and reliability using SPSS, after which SUS scores were calculated following the standard SUS scoring procedure. The results indicate that Instagram Reels achieved the highest SUS score of 69.92, followed by TikTok with 68.50, and YouTube Shorts with 67.33. Based on SUS interpretation, all three applications fall within the Marginal High category in the Acceptability Range, receive a Grade C, and are classified as Good according to the Adjective Rating scale. Although the applications demonstrate reasonably good usability, the findings suggest that improvements are still needed, particularly in terms of ease of use, interface consistency, and navigation efficiency to enhance the overall user experience.

Keywords: *System Usability Scale (SUS), Respondent, social media, Users, short-video platforms.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mendorong penggunaan aplikasi mobile dan media sosial video pendek dalam aktivitas sehari-hari masyarakat.(Fajaria & Ditha Tania, 2023) Perkembangan teknologi turut mengubah perilaku masyarakat dalam mengakses dan menikmati konten digital.(Wijareni et al., n.d.) Diantara berbagai platform tersedia, TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts merupakan platform video pendek populer dengan fitur interaktif untuk membuat, menonton, dan membagikan konten.(Alvian Kosim et al., 2022) Namun, kesamaan fungsi tersebut tidak menjamin bahwa ketiga platform memiliki tingkat usability yang sama, sehingga diperlukan evaluasi untuk mengetahui perbedaan kemudahan penggunaannya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan tingkat usability TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Metode ini dipilih karena memiliki prosedur pengukuran yang sederhana dan menghasilkan skor kuantitatif yang dapat digunakan untuk mengevaluasi persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan suatu sistem. Hasil pengukuran selanjutnya digunakan untuk mengetahui perbedaan skor usability ketiga platform dan mengidentifikasi platform dengan skor tertinggi.(Abdillah et al., 2023)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan evaluasi bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang evaluasi usability.(Hidayat et al., 2022) Kebaruan penelitian ini terletak pada perbandingan usability tiga platform video pendek, yaitu TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts, dalam satu penelitian menggunakan instrumen SUS. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran komparatif mengenai persepsi pengguna terhadap usability ketiga platform berdasarkan hasil pengukuran kuantitatif.(Lupita Dyayu & Yani, 2023)

2. KAJIAN PUSTAKA

Pada penelitian ini, kajian pustaka difokuskan pada konsep *usability*, aplikasi video pendek, metode *System Usability Scale (SUS)*. Pembahasan teori tersebut bertujuan untuk memberikan landasan dalam mengevaluasi dan membandingkan tingkat usability pada aplikasi TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts. Dengan adanya landasan teori yang relevan, proses analisis dapat dilakukan secara sistematis untuk memahami persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan masing-masing aplikasi..

A. Usability

Usability merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada kemudahan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem. Konsep usability tidak hanya menilai apakah suatu aplikasi dapat digunakan, tetapi juga mengukur sejauh mana aplikasi tersebut mampu membantu pengguna menyelesaikan tugas secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan selama proses penggunaan. Oleh karena itu, usability menjadi indikator penting dalam menentukan kualitas sebuah perangkat lunak, terutama pada aplikasi yang digunakan oleh masyarakat luas seperti aplikasi media sosial dan aplikasi berbasis mobile.(Rahman Deluma et al., 2023)

Menurut Wahyuningrum, *usability* merupakan bagian dari kualitas perangkat lunak yang berorientasi pada pengguna *(user-centered*). Sebuah perangkat lunak dikatakan memiliki *usability* yang baik apabila pengguna dapat memahami cara penggunaan sistem dengan mudah, mampu menyelesaikan tugas tanpa mengalami banyak kesalahan, serta memperoleh pengalaman yang memuaskan selama menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, usability juga menjadi salah satu faktor yang menentukan apakah suatu sistem dapat diterima oleh penggunanya atau tidak.(*"Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak,"* n.d.-a)

B. System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu metode evaluasi usability yang paling banyak digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem atau perangkat lunak. Menurut Wahyuningrum, pengukuran usability merupakan bagian penting dalam proses evaluasi perangkat lunak karena bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu sistem dapat digunakan oleh pengguna secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan dalam menyelesaikan tugas tertentu. Pengukuran usability dilakukan dengan melibatkan pengguna secara langsung sebagai responden sehingga hasil evaluasi dapat menggambarkan pengalaman nyata selama menggunakan sistem.(*"Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak,"* n.d.-b)

C. Aplikasi Reels Video

Menurut buku Pengantar Sistem Multimedia, multimedia merupakan integrasi berbagai media digital seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang disusun menjadi suatu sistem interaktif sehingga mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik dan efektif. Penggunaan multimedia bertujuan untuk meningkatkan kualitas penyampaian informasi serta memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pengguna dibandingkan media konvensional. Perkembangan multimedia yang didukung oleh internet berkecepatan tinggi serta perangkat mobile telah melahirkan berbagai layanan berbasis video digital yang semakin mudah diakses oleh masyarakat.(PENGANTAR SISTEM MULTIMEDIA, n.d.)

3. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama. Pemilihan kuesioner memungkinkan penilaian pengguna dihimpun dalam bentuk yang seragam dan dapat diolah secara kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah System Usability Scale (SUS), yang terdiri atas sepuluh pernyataan positif dan negatif untuk menggambarkan persepsi pengguna terhadap kemudahan, kerumitan, konsistensi, kemampuan mempelajari, serta keyakinan ketika mengoperasikan suatu sistem.

B. Teknik pengolahan data

Seluruh data kemudian dikelompokkan berdasarkan aplikasi yang dinilai, yaitu TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts. Selanjutnya dihitung nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, serta distribusi skor masing-masing aplikasi.

Data yang telah dipersiapkan selanjutnya digunakan pada tahap analisis untuk mengetahui tingkat usability setiap aplikasi berdasarkan kategori Acceptability Range, Grade Scale, dan Adjective Rating, serta membandingkan hasil ketiga aplikasi menggunakan analisis statistik yang sesuai.

C. Metode analisis data

Sebelum dilakukan pengujian, jawaban 60 responden ditabulasikan berdasarkan sepuluh butir SUS, yaitu P1 sampai P10. Setiap jawaban masih menggunakan nilai awal skala Likert 1–5. Rekapitulasi tersebut menjadi sumber data untuk uji validitas, uji reliabilitas, penghitungan skor SUS, dan analisis perbandingan.

D. Uji Validitas

Skor SUS di bawah 50 menunjukkan tingkat usability yang rendah sehingga aplikasi memerlukan perbaikan dan termasuk dalam Grade F dengan kategori Not Acceptable. Skor 50–69 menunjukkan usability yang cukup, tetapi masih perlu ditingkatkan, dengan kategori Grade D hingga C dan Marginal. Sementara itu, skor 70 atau lebih menunjukkan usability yang baik, termasuk dalam Grade B hingga A dengan kategori Acceptable, yang menandakan bahwa aplikasi telah memenuhi harapan pengguna dari sisi kemudahan penggunaan.

E. Uji Reabilitas

Reliabilitas menunjukkan kemampuan instrumen menghasilkan pengukuran yang konsisten. Instrumen yang reliabel akan memberikan pola hasil yang relatif stabil ketika digunakan pada kondisi yang sebanding. Dalam penelitian ini, konsistensi internal kuesioner diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha.

Tabel 1. Nilai Cronbach's Alpha

NILAI REABILITAS	INTERPRETASI
r > 0,20	Sangat tinggi
0,20 ≤ r ≤ 0,40	Tinggi
0,40 ≤ r ≤ 0,70	Cukup
0,70 ≤ r ≤ 0,90	Rendah
0,90 ≤ r ≤ 1,00	Sangat Rendah

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa kuesioner System Usability Scale (SUS) yang terdiri atas sepuluh pernyataan. Pernyataan disusun secara bergantian antara bentuk positif dan negatif untuk mengurangi kecenderungan responden memberikan jawaban dengan pola yang sama. Isi instrumen menilai keinginan menggunakan kembali, tingkat kerumitan, kemudahan penggunaan, kebutuhan bantuan, keterpaduan fungsi, konsistensi, kemudahan dipelajari, kebingungan, hambatan penggunaan, dan kebutuhan beradaptasi.

Tabel 2. Daftar pertanyaan

Pertanyaan ke-	Indikator
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

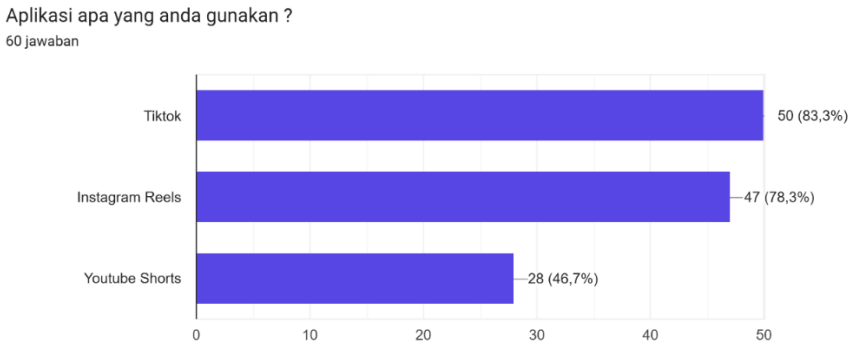
A. Demografi Responden

Komposisi demografi menunjukkan bahwa responden laki-laki mendominasi dengan persentase 70%, sedangkan kelompok lainnya tercatat sebesar 30%. Berdasarkan usia, sebagian besar responden berada pada rentang 17–25 tahun, yaitu 50 orang atau 83,3%. Kelompok usia 26–35 tahun berjumlah 7 orang dengan persentase 11,7%, sedangkan responden berusia lebih dari 35 tahun menjadi kelompok paling sedikit, yakni 3 orang atau 5%..

Tabel 3. Demografi Responden

Keterangan	Jumlah Responden	*Presentase %*
Jenis Kelamin:		
Laki-laki	42	70%
Perempuan	18	30%
Usia:		
17-25 Tahun	50	83,3 %
26-35 Tahun	7	11,7%
>35 Tahun	3	5%

B. Karakteristik aplikasi yang digunakan



Gambar 1. Karakteristik aplikasi yang digunakan

C. Distribusi nilai dan signifikansi

Tabel 4. distribusi nilai dan signifikansi

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi
	5%	1%		
3	0,997	0,999	38	
4	0,950	0,990	39	
5	0,878	0,959	40	
6	0,811	0,917	41	
7	0,754	0,874	42	
8	0,707	0,834	43	
9	0,666	0,798	44	
10	0,632	0,765	45	
11	0,602	0,735	46	
12	0,576	0,708	47	
13	0,553	0,684	48	
14	0,532	0,661	49	
15	0,514	0,641	50	
16	0,497	0,623	55	
17	0,482	0,606	**60**	
18	0,468	0,590	65	
19	0,456	0,575	70	
20	0,444	0,561	75	
21	0,433	0,549	80	
22	0,423	0,537	85	
23	0,413	0,526	90	
24	0,404	0,515	95	
25	0,396	0,505	100	
26	0,388	0,496	125	
27	0,381	0,487	150	
28	0,374	0,478	175	
29	0,367	0,470	200	
30	0,361	0,463	300	
31	0,355	0,456	400	
32	0,349	0,449	500	
33	0,344	0,442	600	
34	0,339	0,436	700	
35	0,334	0,430	800	
36	0,329	0,424	900	
37	0,325	0,418	1000	

D. Uji Validitas

Tabel 5. Uji Validitas Tiktok

Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
P1	0,453	0,250	VALID
P2	0,552	0,250	VALID
P3	0,283	0,250	VALID
P4	0,596	0,250	VALID
P5	0,446	0,250	VALID
P6	0,489	0,250	VALID
P7	0,410	0,250	VALID
P8	0,616	0,250	VALID
P9	0,526	0,250	VALID
P10	0,710	0,250	VALID

Jika dilihat dari besarnya korelasi terhadap skor total, P10 memperoleh nilai tertinggi, yaitu 0,710, sehingga memiliki hubungan paling kuat dengan konstruk penelitian. P3 berada pada posisi terendah dengan nilai 0,283. Meskipun nilainya paling kecil, P3 tetap dinyatakan valid karena masih lebih besar daripada r tabel (0,250).

Dengan demikian, hasil uji validitas memastikan bahwa semua butir P1–P10 memenuhi kriteria yang ditetapkan. Instrumen tersebut selanjutnya dapat digunakan pada uji reliabilitas dan penghitungan skor System Usability Scale (SUS).

Tabel 6. Uji validitas Instagram Reels

Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
P1	0,334	0,250	VALID
P2	0,695	0,250	VALID
P3	0,336	0,250	VALID
P4	0,626	0,250	VALID
P5	0,405	0,250	VALID
P6	0,697	0,250	VALID
P7	0,471	0,250	VALID
P8	0,661	0,250	VALID
P9	0,487	0,250	VALID
P10	0,663	0,250	VALID

Mengacu pada tabel pengujian, semua butir memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel (0,250). Nilai r hitung secara berturut-turut adalah P1 sebesar 0,334, P2 sebesar 0,695, P3 sebesar 0,336, P4 sebesar 0,626, P5 sebesar 0,405, P6 sebesar 0,697, P7 sebesar 0,471, P8 sebesar 0,661, P9 sebesar 0,487, dan P10 sebesar 0,663.

Tabel 7. Uji Validitas Youtube Shorts

Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
P1	0,472	0,250	VALID
P2	0,676	0,250	VALID
P3	0,325	0,250	VALID
P4	0,723	0,250	VALID
P5	0,560	0,250	VALID
P6	0,648	0,250	VALID
P7	0,459	0,250	VALID
P8	0,659	0,250	VALID
P9	0,480	0,250	VALID
P10	0,609	0,250	VALID

Uji validitas digunakan untuk memastikan ketepatan setiap butir instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Penilaian dilakukan dengan *Pearson Product Moment* melalui perbandingan antara nilai r hitung tiap pernyataan dan r tabel. Karena penelitian melibatkan 60 responden, nilai r tabel yang digunakan adalah 0,250 pada taraf signifikansi 5%.

Tabel pengujian memperlihatkan bahwa r hitung seluruh pernyataan melebihi r tabel (0,250). Nilai pada tiap butir adalah P1 sebesar 0,472, P2 sebesar 0,676, P3 sebesar 0,325, P4 sebesar 0,723, P5 sebesar 0,560, P6 sebesar 0,648, P7 sebesar 0,459, P8 sebesar 0,659, P9 sebesar 0,480, dan P10 sebesar 0,609.

E. Uji Reabilitas

Tabel 8. Uji Reabilitas Tiktok

TIKTOK	***REABILITY STATISTIC***		**KETERANGAN**
	Cronbach's Alpha	**Nilai acuan**	**Reliabel**
	0,696	**0,60**	

Sebanyak 10 pernyataan dianalisis menggunakan jawaban dari 60 responden. SPSS terlebih dahulu menghitung varians pada setiap item dan varians total dari keseluruhan skor responden. Nilai-nilai tersebut kemudian diproses dengan rumus *Cronbach's Alpha* untuk memperoleh koefisien reliabilitas instrumen.

Hasil pengolahan menggunakan IBM SPSS Statistics menghasilkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,696. Angka tersebut berada di atas nilai acuan 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Dengan demikian, sepuluh pernyataan dalam kuesioner TikTok memiliki konsistensi internal yang cukup baik untuk mengukur *usability*.

Tabel 9. Uji Reabilitas Instagram Reels

Instagram Reels	***REABILITY STATISTIC***		**KETERANGAN**
	Cronbach's Alpha	**Nilai acuan**	**Reliabel**
	0,743	**0,60**	

Nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh melalui IBM SPSS Statistics adalah 0,743. Karena hasil tersebut lebih tinggi daripada nilai acuan 0,60, instrumen untuk Instagram Reels dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa sepuluh item yang digunakan mempunyai konsistensi internal yang baik dalam mengukur *usability* Instagram Reels.

Jika dibandingkan dengan TikTok yang memperoleh nilai reliabilitas 0,696, *Cronbach's Alpha* Instagram Reels sebesar 0,743 berada pada tingkat yang lebih tinggi. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa jawaban responden pada instrumen Instagram Reels relatif lebih konsisten. Meskipun demikian, keduanya tetap memenuhi kriteria reliabilitas dan dapat digunakan untuk menghitung *System Usability Scale* (SUS).

Tabel 10. Uji Reabilitas Youtube Shorts

Youtube Shorts	***REABILITY STATISTIC***		**KETERANGAN**
	Cronbach's Alpha	**Nilai acuan**	**Reliabel**
	0,766	**0,60**	

Hasil pengujian melalui IBM SPSS Statistics menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,766. Nilai ini lebih besar daripada acuan 0,60, sehingga instrumen untuk YouTube Shorts dinyatakan reliabel. Dengan hasil tersebut, seluruh pernyataan memiliki konsistensi internal yang baik dalam mengukur *usability* aplikasi YouTube Shorts.

Di antara ketiga aplikasi, YouTube Shorts mencatat *Cronbach's Alpha* tertinggi sebesar 0,766, kemudian Instagram Reels sebesar 0,743 dan TikTok sebesar 0,696. Urutan tersebut menunjukkan bahwa instrumen YouTube Shorts mempunyai konsistensi internal paling tinggi. Walaupun nilainya berbeda, ketiga instrumen telah memenuhi ketentuan reliabilitas dan dapat dipakai dalam analisis *System Usability Scale* (SUS).

F. Analisis Uji SUS

Setelah skor jawaban diubah berdasarkan aturan *System Usability Scale* (SUS), skor akhir tiap responden dihitung. Seluruh nilai dari P1 hingga P10 dijumlahkan untuk memperoleh total, kemudian hasilnya dikalikan 2,5.

Tabel 11. Nilai SUS Tiktok

RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor
R1	3	2	3	4	2	3	4	4	3	3	31	77,5
R2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	27	67,5
R3	4	2	2	2	4	2	3	1	3	1	24	60
R4	1	2	3	0	1	2	2	1	4	4	20	50
R5	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	35	87,5
R6	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R7	1	2	3	3	3	3	4	3	2	3	27	67,5
R8	0	1	1	3	1	1	3	2	3	4	19	47,5
R9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
R10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R11	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	32	80
R12	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	28	70
R13	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	34	85
R14	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5
R15	3	3	3	3	3	2	2	2	3	1	25	62,5
R16	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	23	57,5
R17	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	34	85
R18	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	34	85
R19	3	2	3	1	3	2	3	3	3	1	24	60
R20	3	1	4	1	2	2	3	0	4	0	20	50
R21	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	27	67,5
R22	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	27	67,5
R23	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
R24	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	27	67,5
R25	3	3	4	3	2	2	4	3	2	3	29	72,5
R26	2	3	3	3	1	2	4	3	2	3	26	65
R27	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	26	65
R28	4	4	4	4	4	4	3	4	4	0	35	87,5
R29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R30	3	3	4	2	3	2	4	1	4	0	26	65
R31	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	21	52,5
R32	4	4	4	4	2	2	3	3	3	1	30	75
R33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R34	3	1	3	0	4	0	4	1	4	0	20	50
R35	4	2	4	2	4	2	4	0	4	0	26	65
R36	0	3	3	3	4	4	4	3	4	4	32	80
R37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100

R38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R39	4	2	3	1	4	1	4	0	4	1	24	60
R40	4	1	4	0	3	2	4	2	4	1	25	62,5
R41	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	35	87,5
R42	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R43	1	3	3	3	2	1	0	2	0	2	17	42,5
R44	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	23	57,5
R45	2	3	3	1	3	1	1	1	1	3	19	47,5
R46	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	26	65
R47	3	3	4	3	3	0	3	1	2	2	24	60
R48	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	25	62,5
R49	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70
R50	4	4	3	3	3	2	3	3	3	1	29	72,5
R51	2	3	4	4	3	3	2	1	2	3	27	67,5
R52	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21	52,5
R53	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	36	90
R54	3	3	3	4	3	1	4	3	4	1	29	72,5
R55	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R56	4	3	4	3	3	4	4	2	4	3	34	85
R57	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	72,5
R58	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	33	82,5
R59	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	30	75
R60	3	4	2	1	3	3	3	4	2	3	28	70
Total Skor Rata-Rata												68,5

Setiap jawaban terlebih dahulu diubah mengikuti mekanisme perhitungan *System Usability Scale*. Pada pernyataan ganjil, nilai jawaban dikurangi satu, sedangkan skor pernyataan genap dihitung dengan mengurangi angka lima menggunakan jawaban responden. Seluruh nilai hasil konversi kemudian dijumlahkan dan dikalikan 2,5 untuk memperoleh skor SUS tiap responden pada rentang 0–100. Setelah seluruh skor dirata-ratakan, diperoleh hasil sebesar 68,50.

Nilai tersebut menunjukkan bahwa *usability* TikTok berada pada tingkat yang cukup baik. Walaupun demikian, masih terdapat bagian tertentu yang dapat dikembangkan agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

Tabel 12. Nilai SUS Instagram Reels

RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor
R1	4	4	3	3	2	1	4	4	2	3	30	75
R2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	28	70
R3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	1	23	57,5
R4	3	4	2	0	0	3	4	2	0	3	21	52,5
R5	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	34	85
R6	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R7	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	35	87,5
R8	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	36	90

R9	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	26	65
R10	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38	95
R11	4	4	3	3	4	4	3	3	2	4	34	85
R12	2	4	4	4	3	4	2	4	2	4	33	82,5
R13	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	34	85
R14	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	36	90
R15	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	26	65
R16	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	25	62,5
R17	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	34	85
R18	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	33	82,5
R19	3	2	3	3	4	3	1	4	4	3	30	75
R20	3	1	4	1	3	0	4	0	3	1	20	50
R21	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	27	67,5
R22	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28	70
R23	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
R24	1	1	3	3	3	3	3	1	3	1	22	55
R25	3	3	4	3	2	2	4	3	2	3	29	72,5
R26	2	3	3	3	1	2	2	3	2	2	23	57,5
R27	2	2	3	3	3	2	3	3	2	4	27	67,5
R28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
R29	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	20	50
R30	4	3	3	2	4	2	3	2	3	2	28	70
R31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R32	4	4	4	3	2	1	3	3	3	2	29	72,5
R33	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	25	62,5
R34	2	3	3	1	3	1	3	1	3	1	21	52,5
R35	0	1	4	4	4	0	4	3	4	2	26	65
R36	0	3	4	4	4	3	4	4	4	4	34	85
R37	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90
R38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R39	4	1	4	1	4	0	4	1	4	1	24	60
R40	3	0	3	0	3	0	4	0	4	1	18	45
R41	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	34	85
R42	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	33	82,5
R43	2	4	3	4	3	2	2	2	1	1	24	60
R44	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21	52,5
R45	3	3	3	2	3	3	1	1	1	2	22	55
R46	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	22	55
R47	3	3	3	3	3	1	2	2	3	1	24	60
R48	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	25	62,5
R49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R50	2	3	3	4	4	2	3	3	3	2	29	72,5

R51	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28	70
R52	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R53	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	35	87,5
R54	4	3	3	1	3	1	4	3	2	1	25	62,5
R55	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R56	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	72,5
R57	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	72,5
R58	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	31	77,5
R59	3	4	3	2	3	3	2	4	3	4	31	77,5
R60	4	3	3	3	2	3	2	3	4	2	29	72,5
				Total Skor Rata-Rata								69,92

Skor 69,92 memperlihatkan bahwa *usability* Instagram Reels relatif baik dibandingkan aplikasi lain yang dianalisis dalam penelitian. Penilaian tersebut menggambarkan bahwa mayoritas responden menilai antarmuka, navigasi, dan fitur Instagram Reels cukup mudah digunakan. Namun, karena nilainya masih berada di bawah 70, beberapa aspek tetap dapat disempurnakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Tabel 13. Nilai SUS Youtube Shorts

RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	Skor
R1	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	34	85
R2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	27	67,5
R3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	1	24	60
R4	1	0	0	2	2	1	1	3	4	1	15	37,5
R5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R6	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R7	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5
R8	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	27	67,5
R9	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	26	65
R10	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	37	92,5
R11	2	3	3	4	3	3	4	4	2	4	32	80
R12	2	4	3	4	2	3	2	4	2	2	28	70
R13	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	32	80
R14	4	4	3	4	1	1	4	4	4	4	33	82,5
R15	1	2	3	3	3	2	3	1	3	3	24	60
R16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R17	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	31	77,5
R18	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	34	85
R19	4	3	4	4	3	2	1	4	3	4	32	80
R20	3	0	2	1	3	1	4	1	4	1	20	50
R21	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	28	70
R22	1	2	3	3	3	2	2	2	2	3	23	57,5
R23	1	2	2	1	2	3	3	2	3	1	20	50
R24	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	26	65
R25	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	27	67,5

R26	1	4	4	3	1	1	3	2	2	3	24	60
R27	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	28	70
R28	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	36	90
R29	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	20	50
R30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R31	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21	52,5
R32	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	21	52,5
R33	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	25	62,5
R34	4	2	4	0	4	0	4	0	4	2	24	60
R35	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	34	85
R36	0	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35	87,5
R37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R39	4	2	4	1	4	1	4	2	3	0	25	62,5
R40	4	0	3	1	4	2	4	1	4	0	23	57,5
R41	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	33	82,5
R42	2	3	3	1	3	2	2	2	2	2	22	55
R43	1	4	3	4	1	3	3	1	2	2	24	60
R44	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R45	3	2	3	2	4	2	3	3	2	2	26	65
R46	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	23	57,5
R47	3	1	3	3	3	2	3	2	3	2	25	62,5
R48	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	27	67,5
R49	1	3	3	3	3	3	1	3	3	1	24	60
R50	1	3	3	4	3	3	3	4	3	2	29	72,5
R51	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	26	65
R52	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R53	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28	70
R54	0	2	3	1	3	0	2	1	2	0	14	35
R55	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
R56	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
R57	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R58	4	1	3	3	3	3	3	3	4	3	30	75
R59	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	31	77,5
R60	4	2	3	3	2	4	3	4	2	1	28	70
Total Skor Rata-Rata												67,33

Perolehan 67,33 menunjukkan bahwa YouTube Shorts mempunyai *usability* yang cukup baik, tetapi menjadi nilai terendah apabila dibandingkan dengan dua aplikasi lainnya. Temuan ini mengisyaratkan masih adanya bagian yang perlu ditingkatkan menurut responden, antara lain kemudahan navigasi, akses ke fitur, dan kenyamanan selama menggunakan aplikasi.

Ditinjau dari ketiga dimensi yang dianalisis, Instagram Reels mendapatkan penilaian terbaik pada aspek *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Hasil tersebut sejalan dengan perhitungan *System Usability Scale* (SUS), yaitu Instagram Reels memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 69,92. TikTok

berada di urutan berikutnya dengan skor 68,50 dan tetap menunjukkan tingkat *usability* yang baik, walaupun beberapa bagian masih dapat ditingkatkan. YouTube Shorts memperoleh skor 67,33 dan menjadi aplikasi dengan nilai *usability* paling rendah dari ketiganya. Meskipun demikian, selisih yang tidak terlalu besar memperlihatkan bahwa ketiga aplikasi sama-sama memberikan pengalaman penggunaan yang cukup baik berdasarkan penilaian responden.

5. KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil pengukuran menggunakan metode System Usability Scale (SUS), aplikasi TikTok memperoleh skor rata-rata sebesar 68,50 yang termasuk dalam kategori *Marginal*. Hasil ini menunjukkan bahwa TikTok memiliki tingkat usability yang cukup baik dan relatif mudah digunakan oleh pengguna.
2. Aplikasi Instagram Reels memperoleh skor rata-rata sebesar 69,92 yang juga berada pada kategori *Marginal*. Meskipun belum mencapai kategori *Acceptable*, Instagram Reels memperoleh nilai tertinggi di antara ketiga aplikasi yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menilai Instagram Reels memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, didukung oleh antarmuka yang familiar serta integrasi dengan aplikasi Instagram.
3. Aplikasi YouTube Shorts memperoleh skor rata-rata sebesar 67,33 dan termasuk dalam kategori *Marginal*. Berdasarkan perbandingan ketiga aplikasi, Instagram Reels memperoleh skor SUS tertinggi (69,92), diikuti oleh TikTok (68,50) dan YouTube Shorts (67,33). Meskipun terdapat perbedaan nilai, selisih skor antar aplikasi relatif kecil sehingga ketiganya memiliki tingkat usability yang hampir setara berdasarkan persepsi responden. Namun, seluruh aplikasi masih berada pada kategori *Marginal*, sehingga masih memiliki peluang untuk meningkatkan kualitas usability agar dapat mencapai kategori *Acceptable*.

6. DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, F., Informasi, S., Sains, F., & Teknologi, D. (2023). *Analisis Evaluasi Penggunaan Aplikasi TikTok dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)*. *4*(2), 57–61. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/jveit

Alvian Kosim, M., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, *4*(2).

"Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak." (n.d.-a).

"Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak." (n.d.-b).

Fajaria, M., & Ditha Tania, K. (2023). EVALUASI USER EXPERIENCE DAN USABILITY SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN SYSTEM USABILITY SCALE. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, *7*(2), 204–213.

Hidayat, A. D., Nurkhalim, R. F., & Nurhadi, N. (2022). EVALUASI KEBERMANFAATAN APLIKASI SALVE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Wiyata: Penelitian Sains Dan Kesehatan*, *9*(2), 162. https://doi.org/10.56710/wiyata.v9i2.599

Lupita Dyayu, A., & Yani, H. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, *3*(1). http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jms

PENGANTAR SISTEM MULTIMEDIA. (n.d.).

Rahman Deluma, A., Maku, R., & Syahrial, S. (2023). *ANALISIS USABILITY MODEL ISO 9241-11 PADA SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA DAKWAH* (Vol. 3, Number 2). https://journal.umgo.ac.id/index.php/juik/index

Wijareni, N., Muhimmah, I., & Rani, S. (n.d.). *Pengujian Usabilitas dengan Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale pada Aplikasi UII Skin Analyzer*.