

# Evaluasi Usability Automation Facebook Market Place Menggunakan Imacros

<sup>1</sup>Han Sulaiman,<sup>2</sup>Nasrulloh Isnain

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI<sup>1,2</sup>  
Jakarta <sup>1,2</sup>

[mr.dehans@gmail.com](mailto:mr.dehans@gmail.com)<sup>1</sup>, [nasrullohisnain@gmail.com](mailto:nasrullohisnain@gmail.com)<sup>2</sup>

*Abstract - There are many bad impacts due to COVID-19 in Indonesia, especially the MSME economy. The bad thing about covid-19 is that the number of visitors has decreased which automatically has an impact on sales. MSME owners are forced to switch to online services because visitors reduce their activities out of the house. Marketplace is a solution and a means to bring together the seller and the buyer without the need to create a shop because the marketplace is a third party. There are many marketplaces that can be used for SMEs, one of which is the Facebook marketplace. Facebook marketplace is the fastest way to increase sales in a free way and most importantly, mass uploading of products is key. Assistance tools can also be used to help upload products, edit products, delete products, update products in bulk with Imacros, but the problem is that not many people know how to use and benefit from these tools. For this reason, the researchers found usefulness with five criteria, namely learning ability, memory ability, efficiency, error, satisfaction, the results of the evaluation obtained the average value of each part, namely learning ability 0.81, memory steps of old users 175.75 steps of new users 20.25, efficiency 78.62%, error 1.27% and satisfaction 78.*

**Keyword:** Covid-19, Facebook market place, Usability, iMacros, MSME.

**Abstrak** – Banyak yang terkena dampak buruk akibat covid-19 di Indonesia terutama perekonomian UMKM. Dampak buruk dari covid-19 yaitu dengan menurunnya jumlah pengunjung yang otomatis berakibat penjualan jauh berkurang. Pemilik UMKM terpaksa harus beralih melayani secara online karena pengunjung mengurangi aktivitas keluar rumah. Marketplace adalah solusi dan sarana untuk mempertemukan antara si penjual dan pembeli tanpa perlu membuat toko karena marketplace sebagai pihak ke tiga. Banyak marketplace yang dapat di manfaatkan untuk para pelaku UMKM salah satunya adalah facebook marketplace. Facebook marketplace merupakan yang paling cepat untuk meningkatkan penjualan dengan caranya yang gratis dan yang terpenting mengupload produk secara masal kuncinya. Tools bantuanpun bisa di manfaatkan untuk membantu upload produk, edit produk, hapus produk, perbaharui produk secara masal dengan Imacros namun permasalahannya belum banyak yang mengetahui cara penggunaan dan pemanfaatan tools tersebut. Untuk itu peneliti mengevaluasi usability dengan lima kriteria yaitu learnability, memorability, efficiency, error, satisfaction, hasil evaluasi tersebut didapatkan nilai rata-rata dari setiap bagiannya yakni learnability 0,81, memorability langkah pengguna lama 175,75 sedangkan langkah pengguna baru 20,25, efficiency 78,62%, error 1,27% dan satisfaction 78.

**Keyword:**Covid-19, Facebook market place, Usability, iMacros, UMKM.

## I. Pendahuluan

Pada masa pandemi Covid-19 ini banyak yang terkena imbas negatif diseluruh dunia tidak terkecuali Indonesia, bahkan saat update terakhir pada tanggal 3 Juli 2021 di Indonesia sudah terkonfirmasi positif 2.256.851 orang[1]. Dampak negatif di Indonesia dari sekian banyak salah satunya masalah perekonomian dan menurut Roy Baskoro ketua Fokus UMKM Jakarta mengatakan terdapat beberapa masalah yang dihadapi pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) akibat terkena imbas dari Covid-19 baik masalah keuangan atau pembiayaan[2]. Banyak para UMKM yang tutup akibat pandemi Covid-19, dari data Akumindo terdapat sekitar 30 juta UMKM gulung tikar dari total 64,7 juta pelaku UMKM pada tahun tahun 2019, bertambah menjadi 34 juta pada tahun 2020[3]. UMKM sendiri memiliki memiliki peranan yang baik walaupun tidak sebesar perusahaan, namun banyak pelaku UMKM karena keunggulan yang sulit didapatkan pada skala yang lebih besar. Keunggulan yang paling menonjol pada UMKM adalah kemudahan dalam mengadopsi serta menerapkan teknologi baru dan inovasi. Adopsi teknologi terbaru menjadi mudah dilakukan untuk meningkatkan daya saing UMKM karena tidak memiliki birokrasi yang rumit, struktur organisasi relatif kecil sehingga mudah dalam berkordinasi, komunikasi, dan cepat menyesuaikan kondisi pasar yang dinamis[4].

Pelaku UMKM harus mulai beralih memasarkan produknya secara online untuk bertahan, salah satu caranya para pelaku UMKM dengan menggunakan marketplace yang sudah tersedia secara online seperti Lazada, TokoPedia, Shopee, Bukalapak, Facebook Marketplace dan masih banyak lagi. Marketplace sendiri dapat membuat pengusaha tidak perlu repot lagi membuat toko onlinenya sendiri karena cukup menambahkan produk yang ingin dijual dan semua transaksi pembayaran akan dibantu oleh pihak pemilik marketplace ke penjual sebagai pihak ke 3 setelah pelanggan melakukan transaksi dan berhasil[5]. Dari sekian banyak marketplace yang ada Facebook Marketplace adalah salah satu yang paling

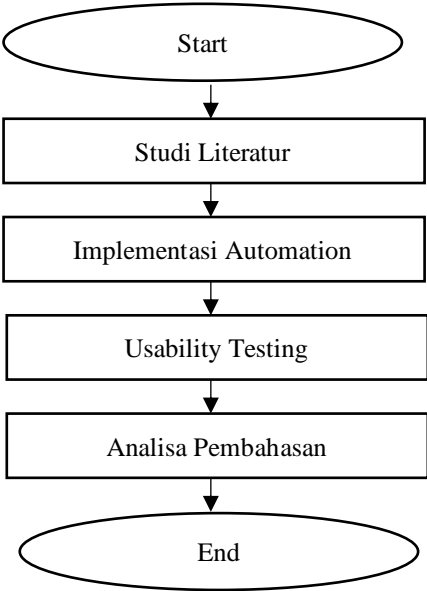
cepat untuk meningkatkan penjualan, namun adahal yang harus dilakukan untuk memperbanyak jangkauan customer dengan cara mengupload produk dengan masal keseluruhan kota. Permasalahanya saat mengupload produk secara masal akan sangat menguras tenaga dan waktu, untuk itu diperlukan sebuah tools atau software yang dapat melakukannya secara otomatis.

UMKM harus kreatif dan inovatif untuk memasarkan produknya sehingga diperlukan strategi khusus untuk meningkatkan kinerja pemasaran. Kegiatan dalam memasarkan produk harus fokus pada keunggulan produk melalui berbagai postingan yang menarik, bukan hanya memasarkan produk tetapi harus juga bisa mengetahui target dari produk yang kita jual. Serta beberapa kegiatan yang harus dilakukan untuk membuat penawaran menarik, mengelola data kontak orang-orang yang sudah melakukan transaksi agar bisa menawarkan produk lainnya di kemudian hari. Kegiatan pemasaran diatas kemudian diduplikasi langkah-langkahnya. Dan beberapa kegiatan yang harus dilakukan untuk meningkatkan penjualannya. Apabila aktivitas ini dilakukan secara manual dan terus menerus tentu membuang waktu dan tenaga yang sia sia. Agar lebih hemat waktu dan tenaga maka dibutuhkan sebuah tools untuk melakukan pekerjaan massal yang berulang-ulang dengan menggunakan tools iMacros. Tools iMacros adalah alat yang dapat merekam secara makro berbasis browser pertama di dunia. iMacros berfungsi sebagai perekam berbasis browser, digunakan untuk merekam kegiatan di web browser yang dapat dijalankan dengan mudah serta dapat mengulanginya kembali baik secara online maupun secara offline[6]. iMacros juga dapat mengekstrak suatu data didalam website baik itu gambar maupun tulisan yang disimpan dengan format .csv dan txt[7].

Dari pemanfaatan tools iMacros bagi pengguna dirasa masih kurang efektif karena banyak UMKM yang belum memahami dan menerapkannya dalam bisnis mereka, untuk itu kami ingin mengevaluasi *usability* pada responden yang kami bedakan antara responden lama dan responden baru dimana, pengguna lama adalah pengguna yang dalam penggunaan aplikasinya tinggi dikarenakan pengguna sering menggunakan aplikasi automation facebook marketplace untuk melakukan upload produk, edit produk, hapus produk dan perbaharui produk selama lebih dari satu bulan. Sedangkan pengguna baru ialah pengguna yang baru saja menggunakan aplikasi kurang dari satu bulan. Dengan menggunakan metode *Usability Testing*, digunakan untuk mengetahui tingkat *usability* pada tools iMacross. Usability Testing sendiri ialah suatu cara untuk mengetahui apakah user dapat dengan mudah, seberapa efisien dan efektif menggunakan aplikasi dalam membantu user mencapai tujuannya[8]. Alasan peneliti menggunakan metode *Usability Testing* adalah pada metode ini melibatkan *user* sebagai partisipan sedangkan jika kami menggunakan metode lain seperti *Heuristic Evaluation* menggunakan *expert user*. Dimana *user* sebagai partisipan akan menemukan permasalahan yang nyata dikarenakan pengguna memang sudah menggunakan tools tersebut, sedangkan bila menggunakan *expert user* permasalahan yang ditemukan akan sesuai dengan apa yang diperkirakan oleh *expert* tersebut.

II. Metodologi

Metodologi digunakan untuk mengetahui tahapan tahapan yang digunakan,tahapan penerapan metode penelitian yang digunakan yakni studi literatur sampai dengan analisa pembahasan seperti yang digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian

A. Studi literatur

Studi literatur dipergunakan untuk mendukung penelitian terdahulu yang terkait dengan Usability Testing. Studi literatur didapatkan dari sumber seperti buku maupun jurnal usability dan pengujian usability. Tujuan dari studi literatur adalah untuk dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang akan dilakukan.

B. Implementasi Automation

Implementasi Automation digunakan untuk mengupload produk, edit produk, hapus produk, dan perbaharui produk

1. Upload Produk

Berfungsi untuk mengupload foto, harga dan keterangan barang yang akan di jual

2. Edit Produk

Berfungsi untuk merubah harga, foto, keterangan barang jika terjadi perubahan harga, dan kata kunci judul

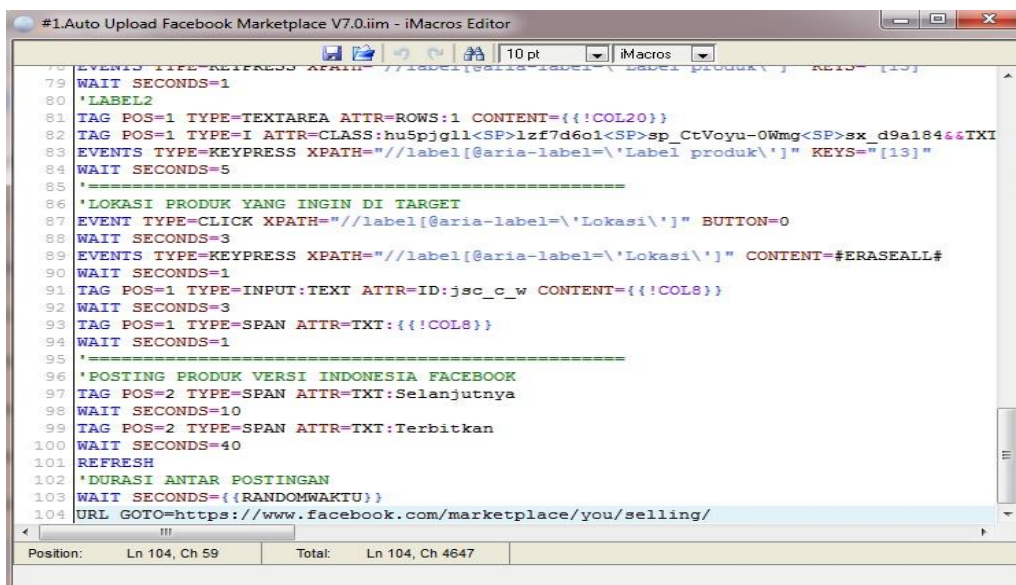
3. Hapus Produk

Berfungsi untuk menghapus keseluruhan produk, jika produk sudah tidak dapat diperbaharui, dan jumlah produk yang dihapus dapat diatur

4. Perbaharui Produk

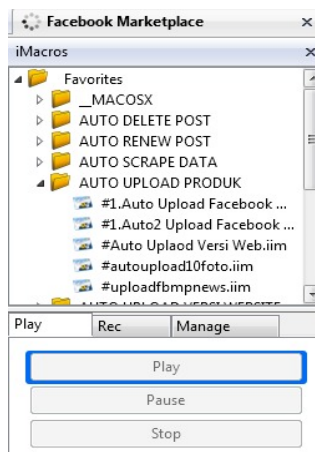
Menu yang disediakan Facebook agar menjadi baru lagi, hanya muncul seminggu sekali dan hanya bisa dilakukan 4 kali dalam 1 bulan

Berikut gambar dan penjelsan mengenai iMacros :



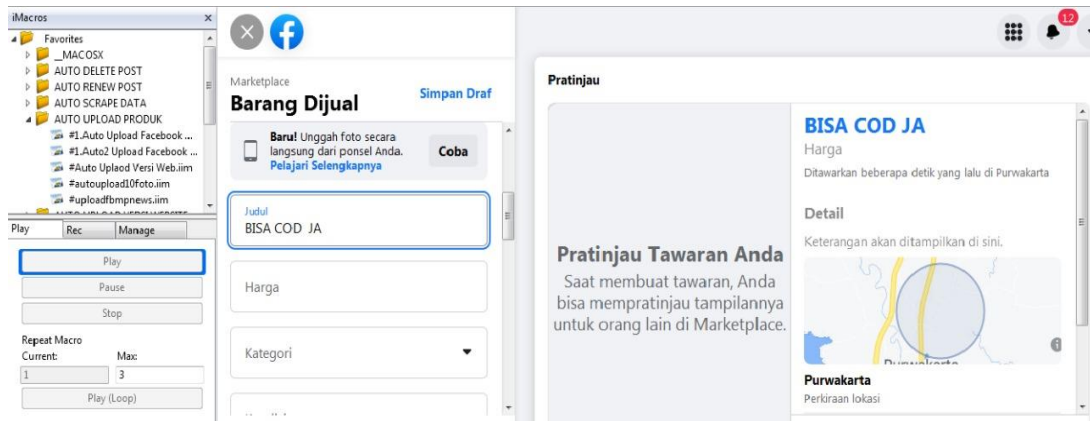
Gambar 2

Gambar 2 menjelaskan mengenai codingan didalam iMacros untuk memerintahkan apa yang ingin kita lakukan, misalnya untuk menglooping produk dan lain sebagainya.



Gambar 3

Gambar 3 menjelaskan tentang menu untuk menjalankan iMacros berupa testing upload, edit atau hapus maupun perbaharui secara masal. Kita juga bisa melakukan setting untuk loopingan seberapa banyak yang ingin kita loopingkan.



Gambar 4

Gambar 4 menjelaskan tampilan saat running aplikasi, dimana kita bisa mensetting tambahan waktu setiap upload di buat random agar facebook tidak mendeteksi sebagai spam.

### C. Usability Testing

#### 1. Pengujian Usability

Dalam tahapan pengujian usability dilakukan terhadap sistem untuk dapat mengetahui permasalahan usability di aplikasi automation Facebook Marketplace. Untuk menerapkan pengujian sendiri usability dibutuhkan beberapa tahapan sebelum diujikan kepada user, dengan melakukan persiapan pengujian maka peneliti butuh untuk mempersiapkan apa saja dalam melakukan evaluasi. Setelah mempersiapkan pengujian, dilakukan pengujian skenario tugas kepada user untuk mencapai target dari evaluasi. Selain itu, dalam tahapan pengujian dilakukan penyebaran kuesioner kepada user dan melakukan wawancara terhadap user agar penggunaan aplikasi dapat sesuai keinginan pengguna.

#### 2. Pengumpulan Data

##### a. Penentuan Partisipan

Penentuan partisipan agar dapat menentukan siapa saja yang melakukan pengujian usability terhadap aplikasi automation facebook marketplace. Partisipan yang mengisi kuesioner berjumlah 20 responden, sedangkan yang menjalankan tugas untuk diuji berjumlah 8 reseller untuk melakukan tugas yang diberikan. Pengguna yang melaksanakan pengujian usability rata-rata adalah pengguna yang mahir dalam pengoperasian komputer khususnya windows dan paham akan penggunaan aplikasi. Dengan pengguna yang mahir dalam pengoperasian windows dan penggunaan aplikasi, peneliti berharap dapat memaksimalkan sejauh mana kenyamanan yang di dapat dari penggunaan aplikasi yang akan mereka gunakan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan memilih reseller berusia rentan umur dari 22 sampai 30 tahun dengan latar belakang paham akan penjualan online. Dalam partisipan ini peneliti melakukan penentuan kepada user kedalam 2 responden, yaitu :

- 1) Pengguna lama adalah pengguna yang dalam penggunaan aplikasinya tinggi dikarenakan pengguna sering menggunakan aplikasi automation facebook marketplace untuk melakukan upload produk, edit produk, hapus produk dan perbaharui produk selama lebih dari satu bulan.
- 2) Sedangkan pengguna baru ialah pengguna yang baru saja menggunakan aplikasi kurang dari satu bulan.

##### b. Penentuan Task Scenario

Penentuan Task Skenario tugas yang dibuat oleh peneliti untuk partisipan, ditentukan berdasarkan kegunaan dari aplikasi automation facebook marketplace. Dalam penggunaannya aplikasi automation facebook marketplace digunakan untuk upload produk, edit produk, hapus produk dan perbaharui produk yang mana berhubungan dengan penjualan online, karena itu dengan adanya aplikasi automation facebook marketplace lebih condong untuk digunakan upload produk. Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat skenario tugas yang didalamnya terdapat tahapan dalam mengerjakan skenario tugas seputar upload produk, edit produk, hapus produk dan perbaharui produk yang disediakan oleh automation facebook marketplace saja.

3. Kuesioner

Peneliti memberikan kuesioner menggunakan System Usability Scale (SUS) yang memiliki sepuluh pertanyaan kepada partisipan setelah mengerjakan skenario pengujian. Kuesioner berisi pertanyaan kepada partisipan dalam penggunaan sistemnya. Dengan penilaian dengan skala likert yang jelas dan pertanyaan yang tidak terlalu sulit, partisipan dapat dengan mudah memberikan jawaban kuesioner. Pemberian kuesioner bertujuan tidak lain agar peneliti mendapat data pendukung yang didapat dari skenario pengujian menghasilkan suatu kesimpulan bagi penelitian.

D. Analisa Pembahasan

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data, tahapan analisis data yang diperlukan adalah melakukan *evaluasi usability* yang didapat dari partisipan. Adapun kriteria yang diujikan dalam penelitian ini :

a. Learnability

Kriteria learnability untuk dapat mengukur bagi pengguna baru saat menyelesaikan tugas yang diberikan pada saat partisipan pertama kali menggunakan automation facebook marketplace.

b. Memorability

Peneliti melihat seberapa mudah pengguna mengingat kembali aplikasi yang digunakan setelah tidak memergunakannya dalam jangka waktu tertentu.

c. Efficiency

Kriteria ini dilakukan untuk dapat mengukur seberapa cepat partisipan dalam menggunakan aplikasi, agar dapat melihat seberapa mudah tampilan yang dipergunakan oleh partisipan.

d. Error

Dalam kriteria error, peneliti mengamati seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna dalam penggunaan aplikasi. Dengan semakin kecil terjadinya kesalahan maka semakin baik aplikasinya karena mudah dalam penggunaannya.

e. Satisfaction

Pada kriteria ini dilakukan pengukuran terhadap tingkat kepuasan pengguna terhadap sebuah sistem. Kita dapat melihat dari pendapat yang diberikan pengguna dengan pernyataan negatif atau positif.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Pengujian skenario tugas dari partisipan

Peneliti melakukan observasi penggunaan aplikasi imacros yang dibagi menjadi 2 bagian pada partisipan yakni pengguna lama dan pengguna baru dimana data yang telah diambil dari 8 partisipan dalam pengujian usability yang nantinya akan diolah untuk menghitung sejauh mana tingkat usability sistem tersebut. Pembagian partisipan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa intensitas menggunakan facebook marketing dalam perniagaannya, partisipan pengguna lama lebih dari sebulan dalam penggunaan facebook marketing, sedangkan pengguna baru kurang dari satu bulan. Dari partisipan peneliti melakukan pengujian berdasarkan tingkat usability dari kriteria learnability, efficiency dan errors.

Menurut Nielsen J.,[9] terdapat kriteria untuk mengukur tingkat kesuksesan pengerjaan skenario tugas, yaitu:

1. Sukses (S): mengindikasikan bahwa test tugas yang diberikan kepada participant berhasil dikerjakan atau berhasil mencapai tujuan dan tidak ada kesalahan dalam pengerjaannya.
2. Sebagian Berhasil (SB): mengindikasikan bahwa tes tugas yang diberikan kepada participant berhasil dikerjakan namun ditemukan kesalahan saat mengerjakannya.
3. Gagal (G): mengindikasikan bahwa participant tidak berhasil mengerjakan tes tugas yang diberikan.

Berikut ini adalah hasil dari pengujian skenario tugas terhadap partisipan:

Tabel 1. Pengujian Skenario Tugas

Nama	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
P1	S	S	S	S	S
P2	S	S	S	S	S
P3	S	S	S	S	S
P4	S	S	S	S	S
P5	S	SB	S	S	S
P6	S	S	S	SB	S
P7	S	S	S	S	S
P8	S	S	S	S	S

Dari skenario tugas tugas yang diberikan akan dilakukan tingkat efficiency pada usability memerlukan hasil dari waktu pengerjaan dalam menyelesaikan tugas tugas yang diberikan untuk pengguna lama dan pengguna baru. Pengukuran waktu pengerjaan menggunakan stopwatch pada handphone untuk mempermudah.

**B. PEMBAHASAN**

Setelah data sudah dikumpulkan semua, pada bab ini dilakukan analisis data yang telah dilakukan dari evaluasi usability untuk menghitung seberapa besar tingkat usability dari aplikasi automation facebook marketplace. Data yang terkumpul nantinya akan dihitung berdasarkan dari tiap kriteria usability-nya. Usability sendiri adalah penilaian terhadap kemudahan pengguna ketika menggunakan suatu produk baik itu adalah antarmuka maupun fungsi tertentu dengan menggunakan ukuran kualitas [10]. Usability dibagi menjadi 5 kriteria yaitu learnability, efficiency, memorability, errors, satisfaction [10].

**1. Kriteria Learnability**

Learnability diukur berdasarkan pengukuran rata rata waktu pada pengerjaan tugas tugas yang diberikan kepada pengguna lama dan pengguna baru. Dari rata rata perhitungan waktu pengguna lama akan dibagi dari hasil rata rata waktu pengguna baru.

Tabel 2. Waktu Pengujian Pengguna Lama

PL	Waktu (s)					
	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Total
P1	20	60	45	30	15	170
P2	30	58	54	36	28	206
P3	15	45	40	45	24	169
P4	28	30	30	48	22	158
Total						703
Rata-rata						175,75

Tabel 3. Waktu Pengujian Pengguna Baru

PB	Waktu (s)					
	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Total
P5	40	65	55	38	35	233
P6	35	65	65	46	39	250
P7	25	45	45	40	30	185
P8	30	40	35	58	28	191
Total						859
Rata-rata						214,75

Setelah mendapatkan data waktu pengerjaan dari setiap partisipan pada pengujian pengguna lama dan pengguna baru selanjutnya akan didapatkan rasio learnability-nya dengan persamaan.

$$\frac{\text{rata-rata waktu pengujian pengguna lama} : 175,75}{\text{rata-rata waktu pengujian pengguna baru} : 214,75} = 0,81 \text{ [11]}$$

Berdasarkan nilai rata rata waktu hasil yang didapatkan maka kesimpulannya pengguna lama membutuhkan waktu sekitar 0,81x lebih cepat dibandingkan dengan waktu pengguna baru.

**2. Kriteria Memorability**

Dalam usability untuk menghitung tingkat Memorability ditentukan oleh klik dan langkah untuk mengakses aplikasi tersebut. Pengujian ini membandingkan antara pengguna lama dan pengguna baru dalam melakukannya .

Tabel 4. Rata-Rata Klik Dan Langkah

Partisipan	Jumlah Langkah		Jumlah Klik	
	PL (pengguna lama)	PB (pengguna baru)	PL (pengguna lama)	PB (pengguna baru)
P1	15	19	23	25
P2	18	22	25	28
P3	17	20	24	25
P4	19	20	21	24
Rata-Rata	17,25	20,25	23,25	25,25

Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari rata rata terhadap pengguna lama dan baru terdapat perbedaan dimana pengguna lama terhadap jumlah langkah memiliki rata rata 17,25, sedangkan pengguna baru memiliki rata rata 20,25 sehingga pengguna lama lebih cenderung memahami.

3. Kriteria Efficiency

Untuk kriteria efficiency di dasarkan pada waktu keberhasilan diselesaikannya tugas dalam pengujian usability ini. Pada tiap tugas partisipan akan di akumulasikan dengan waktu penyelesaian tiap tugas yang diberikan. Waktu yang didapat akan ditotal dan akan dirumuskan berdasarkan time based efficiency.

Tabel 5. Efficiency

Waktu Pengerjaan x Keberhasilan Pengguna						
	T1	T2	T3	T4	T5	Total
P1	20	60	45	30	15	170
P2	30	58	54	36	28	206
P3	15	45	40	45	24	169
P4	28	30	30	48	22	158
P5	20	30	22	23	22	117
P6	22	22	20	27	26	117
P7	27	25	25	35	29	141
P8	21	30	35	28	36	150
						1228

$$Time Based Efficiency = \frac{\sum_j^R \sum_{i=1}^N \frac{N_{ij}}{t_{ij}}}{NR} \times 100\% \quad [12]$$

$$= \frac{1228}{1562} \times 100\% = 78,62\%$$

Dari hasil pengujian tersebut didapat sebesar 78,62% yang artinya pengguna dapat mempergunakan tools imacros

4. Kriteria Error

Pada kriteria error didapatkan atau diketahui terjadinya jumlah error pada saat penjuan oleh partisipan. Jika pada pengujian usability ditemukan kesalahan saat diujikan maka akan dihitung dan dimumuskan dalam salah, sedangkan jika partisipan melakukan tugas yang diberikan dengan benar maka akan dihitung benar. Setiap tugas pengerjaan akan dikumulasikan dengan nilai (B) untuk benar dan (S) untuk salah.

Tabel 6. Kriteria Error

Responden	T1		T2		T3		T4		T5		Total Salah
	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	
P1	3	0	2	0	1	0	1	0	2	0	0
P2	3	0	2	0	1	0	1	0	2	0	0
P3	3	0	2	0	1	0	1	0	2	0	0
P4	3	0	2	0	1	0	1	0	2	0	0
P5	3	0	2	0	1	0	1	0	2	0	0
P6	3	0	2	1	1	0	1	0	2	0	1
P7	3	0	2	0	1	0	1	0	2	0	0
P8	3	0	2	0	1	0	1	0	2	0	0
Tingkat Error						(1/79)x100% =1,27%					

Dari hasil perhitungan tingkat error didapatkan nilai sebesar 1,27% dimana nilai tersebut dikategorikan rendah sehingga aplikasi imacros tingkat error yang terjadi pada pengguna cenderung kecil.

5. Kriteria Satisfaction

Tabel 7. System Usability Scale

No	Reponden	Usia	Skor Responden										Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	22	3	1	5	1	5	2	5	1	4	1	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	36	90
2	Responden 2	23	5	2	5	2	5	3	5	3	3	3	4	3	4	3	4	2	2	2	2	2	30	75
3	Responden 3	24	4	2	4	2	4	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
4	Responden 4	24	5	1	5	3	5	2	5	3	4	3	4	4	2	4	3	4	2	3	2	3	32	80
5	Responden 5	25	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
6	Responden 6	21	5	2	4	2	5	1	5	2	5	2	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	35	88
7	Responden 7	22	4	1	4	1	4	2	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	31	78
8	Responden 8	23	5	2	5	2	5	3	5	2	3	2	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	32	80
9	Responden 9	24	4	2	4	2	5	3	5	2	4	2	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	31	78
10	Responden 10	25	5	2	4	1	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	28	70
11	Responden 11	27	5	2	3	2	4	3	4	2	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29	73
12	Responden 12	22	4	2	3	2	4	3	4	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	28	70
13	Responden 13	28	5	1	5	1	4	1	5	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95
14	Responden 14	24	4	2	4	2	3	2	5	2	4	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	30	75
15	Responden 15	25	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78
16	Responden 16	30	3	1	4	1	4	1	4	1	3	1	2	4	3	4	3	4	2	4	4	4	33	83
17	Responden 17	22	4	2	3	2	3	2	5	2	4	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	29	73
18	Responden 18	28	5	2	5	2	5	1	5	2	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	35	88
19	Responden 19	24	4	1	4	3	4	2	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	28	70
20	Responden 20	25	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)																							78	

Skor SUS harus bernilai lebih dari 70 [13] agar termasuk ke dalam kategori Acceptable, Pada Tabel Merupakan hasil perhitungan akhir dari System Usability Scale (SUS) yang bernilai rata rata adalah 78 yang berarti tergolong ke dalam kelompok acceptable. Berdasarkan hasil tersebut, maka sistem yang dipakai dapat diterima baik dan dapat digunakan.

IV. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi usability terhadap imacros dengan menggunakan metode usability testing dimana menggunakan lima kriteria yang diperlukan terhadap metode tersebut. Adapun hasil yang didapat melalui kriteria tersebut digunakan hasil rata rata yang bisa kita nilai bagaimana imacros dapat dipergunakan secara benar oleh reseller. , hasil evaluasi tersebut didapatkan nilai rata-rata dari setiap bagiannya yakni leambility 0,81 Berdasarkan nilai rata rata waktu hasil yang didapatkan maka kesimpulannya pengguna lama membutuhkan waktu sekitar 0,81x lebih cepat dibandingkan dengan waktu pengguna baru. Memorability langkah pengguna lama 175,75 sedangkan langkah pengguna baru 20,25 dari hasil tersebut disimpulkan bahwa pengguna lama cenderung lebih cepat menerima dan lebih memahami tools tersebut. Untuk efficiency didapatkan hasil 78,62% dimana reseller mampu mempergunakannya secara baik. Hasil untuk error sebesar 1,27% yang dapatkan bahwa kecenderungan terjadinya kesalahan sangat sedikit. Dan terakhir hasil dari skor rata-rata satisfaction sebesar 78 yang nilai tersebut merupakan nilai yang tergolong masuk kedalam kelompok acceptable .

REFERENSI

[1] Komite Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional, “Angka positif Covid-19,” covid19.go.id, 2021. .

[2] T. Santia, “Ini 5 Masalah Utama UMKM Hadapi Pandemi Covid-19,” www.liputan6.com, 2021. .

[3] A. FOTO and I. EKO SUWARSO, “Sekitar 30 juta UMKM telah tumbang,” www.bbc.com, 2021. .

[4] Creativepreneurship, “Peran UMKM Dalam Perekonomian Indonesia,” binus.ac.id, 2020. .

[5] J. Sundari and E. R. Nainggolan, “E-Marketplace Desa Gerabah Untuk Pengrajin Di Desa Bumi Jaya Serang Banten,” J. Ind. Serv. Vol. 3 No. 1a Oktober 2017, vol. 3, no. 1, pp. 68–73, 2017.

[6] D. Online, “Apa itu iMacros? Pengertian dan Cara Menggunakan iMacros,” dosenonline.id, 2018. .

[7] M. Luthfi and M. A. Mahmudi, “Pemanfaatan Script Imacross Untuk Meningkatkan Efektifitas Dan Efisiensi Pemasaran Digital Pada Media Sosial Face Book,” Pros. Semin. Nas. Fak. ..., pp. 337–346, 2019.

[8] Y. ARIFIN, “KENAL DEKAT dengan USABILITY TESTING,” socs.binus.ac.id. .

[9] W. A. Pramono, H. M. Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi Usability Pada Aplikasi MyTelkomsel Dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput., vol. 3, no. 3, pp. 2235–2242, 2019.

[10] J. Nielsen, “Usability 101: Introduction to Usability,” 2012. .

[11] R. Ghaniy and M. Aisyi, “Mengukur tingkat kebergunaan website dengan menggunakan metode usability,” Teknois



- J. Ilm. Teknol. Inf. dan Sains*, vol. 9, no. 2, pp. 21–31, 2019, doi: 10.36350/jbs.v9i2.59.
- [12] S. Wardani, I. G. M. Darmawiguna, and N. Sugihartini, “Usability Testing Sesuai Dengan ISO 9241-11 Pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 2, p. 356, 2019, doi: 10.23887/karmapati.v8i2.18400.
- [13] J. Brooke, “SUS: A Retrospective,” *J. Usability Stud.*, vol. 8, no. 2, pp. 29–40, 2013.