

Analisis Kualitas Dan Usabilitas Media Animasi Pengolahan Hasil Perikanan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Suryanto

Universitas Mahakarya Asia, Baturaja, Indonesia
 E-mail : sur72nto@gmail.com

ABSTRACT

Previous research developed a multimedia product in the form of a two-dimensional (2D) animation on fishery product processing for the OKU Regency Fisheries Office to support public education programs. However, the effectiveness of the developed media in terms of feasibility, ease of use, and public acceptance has not yet been empirically evaluated. Therefore, this follow-up study aims to evaluate the quality and usability of the animation by applying the System Usability Scale (SUS) method. Data were collected through the distribution of a standardized SUS questionnaire to 30 respondents from the OKU Regency community after they had watched the animation video in its entirety. The obtained SUS scores were subsequently analyzed to determine the usability level of the animation based on the Adjective Rating, Acceptability Margin, and Grade Scale criteria. Data analysis conducted using Microsoft Excel revealed that the animation achieved an average SUS score of 81.75. According to the internationally recognized SUS interpretation matrix, this score places the animation in the Acceptable category, with a Grade A rating and an Excellent adjective rating. The findings of this study are expected to provide valuable input for the OKU Regency Fisheries Office in enhancing and optimizing the use of multimedia as an effective medium for public education and information dissemination.

Keywords: System Usability Scale (SUS), usability, usability testing, multimedia, OKU Regency Fisheries Office.

ABSTRAK

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan media multimedia berbasis animasi dua dimensi (2D) sebagai sarana penyampaian informasi mengenai pengolahan hasil perikanan pada Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) untuk mendukung program edukasi kepada masyarakat. Namun demikian, media yang dihasilkan belum pernah melalui proses evaluasi secara empiris untuk mengetahui tingkat kelayakan, kemudahan penggunaan, serta penerimaan pengguna terhadap media tersebut. Oleh sebab itu, penelitian ini dilaksanakan sebagai studi lanjutan dengan tujuan mengevaluasi kualitas dan tingkat usability media animasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner SUS kepada 30 responden yang merupakan masyarakat Kabupaten OKU setelah mereka menyaksikan keseluruhan isi video animasi. Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis menggunakan Microsoft Excel untuk menghitung nilai SUS serta menginterpretasikan tingkat usability berdasarkan kriteria Adjective Rating, Acceptability Margin, dan Grade Scale. Hasil analisis menunjukkan bahwa media animasi memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 81,75, yang menurut standar interpretasi internasional termasuk dalam kategori Acceptable, memperoleh Grade A, serta memiliki predikat Excellent. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Dinas Perikanan Kabupaten OKU dalam mengembangkan dan mengoptimalkan pemanfaatan media multimedia sebagai sarana edukasi serta penyebaran informasi yang lebih efektif kepada masyarakat.

Kata Kunci: System Usability Scale (SUS), usability, usability testing, multimedia, Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU)

PENDAHULUAN

Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) memiliki peran strategis dalam melaksanakan berbagai program yang berkaitan dengan pengelolaan dan pengembangan sektor perikanan di daerah. Salah satu tugas yang dijalankan adalah memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai diversifikasi produk serta teknik pengolahan hasil perikanan. Kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam mengolah hasil perikanan menjadi produk yang memiliki nilai tambah sehingga dapat mendukung peningkatan perekonomian lokal sekaligus memenuhi kebutuhan gizi masyarakat. Untuk mendukung penyampaian informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami, penelitian tahap pertama telah berhasil mengembangkan produk multimedia berupa video animasi dua dimensi (2D) yang berisi informasi mengenai pengolahan hasil perikanan. Proses pengembangan media dilakukan menggunakan Adobe Animate CC sebagai perangkat utama pembuatan animasi dan CapCut sebagai aplikasi penyuntingan video. Produk multimedia tersebut diharapkan mampu menjadi media edukasi yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat melalui penyajian visual yang lebih komunikatif dan interaktif.

Meskipun produk multimedia tersebut telah disebarluaskan kepada masyarakat melalui berbagai media publikasi, keberhasilan penyampaian informasi tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi yang disajikan, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan pengguna dalam berinteraksi dengan media serta memahami informasi yang disampaikan. Media edukasi berbasis digital yang dirancang dengan baik harus mampu menyajikan informasi secara jelas, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman sehingga tujuan penyampaian informasi dapat tercapai secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan suatu proses evaluasi untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan benar-benar mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung efektivitas penyampaian informasi. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi tersebut adalah melalui pengujian usability. Evaluasi kualitas kegunaan (usability) merupakan salah satu dimensi penting dalam pengujian media berbasis digital karena dapat digunakan untuk menganalisis tingkat kelayakan suatu produk berdasarkan pengalaman dan persepsi pengguna selama menggunakan media tersebut [1]. Secara umum, usability mengukur sejauh mana pengguna mampu mempelajari cara menggunakan media, memahami dan menyerap informasi yang disajikan, menyelesaikan tujuan penggunaan secara efektif dan efisien, serta memperoleh tingkat kepuasan yang baik ketika berinteraksi dengan suatu sistem atau produk multimedia.

Hingga saat ini, media animasi pengolahan hasil perikanan yang dikembangkan oleh Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) belum pernah melalui proses evaluasi secara formal setelah dipublikasikan. Akibatnya, belum tersedia data empiris yang dapat menggambarkan tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas penyampaian informasi, maupun tingkat penerimaan masyarakat terhadap media tersebut. Ketidadaan hasil evaluasi tersebut menyebabkan kualitas media dari sudut pandang pengguna belum dapat diukur secara objektif, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif mengenai tingkat ketergunaannya. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis tingkat usability media animasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS) [4]. Metode SUS dipilih karena merupakan salah satu instrumen evaluasi usability yang telah

digunakan secara luas dalam berbagai penelitian untuk menilai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan suatu sistem maupun produk multimedia. Selain memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik, metode ini juga dikenal sederhana, praktis, serta efisien dalam pelaksanaannya, sehingga mampu menghasilkan pengukuran yang representatif meskipun menggunakan jumlah responden yang relatif terbatas [5], [6]. Hasil evaluasi yang diperoleh diharapkan dapat menjadi dasar bagi Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) dalam melakukan penyempurnaan media animasi, sehingga media tersebut dapat dimanfaatkan secara lebih optimal sebagai sarana edukasi dan penyebaran informasi kepada masyarakat.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian lanjutan ini dibangun berdasarkan fondasi riset terdahulu yang berjudul "Animasi Pengolahan Hasil Perikanan Pada Dinas Perikanan Kabupaten OKU" [7]. Pada riset tahap awal tersebut, fokus utama bertumpu pada perancangan produk multimedia berupa animasi dua dimensi (2D) menggunakan perangkat lunak Adobe Animate CC 2019 dan Capcut. Hasil implementasinya berupa aset video edukasi visual yang memuat tata cara pengolahan komoditas ikan lokal untuk kebutuhan Dinas Perikanan Kabupaten OKU. Kendati produk animasi tersebut telah berhasil diproduksi, efektivitas interaksi visual dan tingkat penerimaan masyarakat belum diuji secara ilmiah. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan ini hadir untuk mengevaluasi produk tersebut dari sudut pandang ketergunaan (usability).

2. Konsep Usability Testing

Menurut standar mutu rekayasa perangkat antarmuka, usability didefinisikan sebagai sejauh mana suatu produk, sistem, atau layanan dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien, dan mencapai kepuasan dalam konteks penggunaan yang telah ditentukan [8]. Pengujian usability (usability testing) merupakan sebuah metode evaluasi berbasis empiris untuk mengukur kualitas interaksi antarmuka antara pengguna manusia dengan sistem komputer atau produk multimedia [9]. Dalam konteks media komunikasi visual seperti animasi edukasi, pengujian ini menjadi instrumen kritis guna memastikan bahwa pesan kognitif yang disampaikan tidak menimbulkan kebingungan, melainkan mampu diserap dengan mudah dan nyaman oleh penonton sasaran [10].

3. Metode System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner keandalan tinggi yang dikembangkan pertama kali untuk mengukur persepsi kegunaan suatu sistem secara cepat namun akurat [1]. SUS terdiri dari 10 butir pernyataan yang tersusun secara selang-seling antara kalimat positif (nomor ganjil) dan kalimat negatif (nomor genap) menggunakan instrumen Skala Likert 1–5 [4]. Metode ini sangat populer di lingkup riset Informatika dan Manajemen Informatika karena memiliki keunggulan fleksibilitas objek (bisa menguji aplikasi, situs web, hingga media interaktif) serta tetap memiliki

validitas ilmiah yang tinggi meski hanya melibatkan jumlah sampel yang relatif efisien [6].

METODE PENELITIAN

System Usability Scale (SUS) merupakan metode utama yang digunakan dalam penelitian lanjutan ini untuk mengevaluasi tingkat ketergunaan (usability) media animasi yang telah dikembangkan pada penelitian sebelumnya [1]. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran kuantitatif mengenai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan suatu sistem atau produk multimedia melalui instrumen pengukuran yang sederhana, valid, dan mudah diimplementasikan. Penerapan evaluasi usability pada media animasi bertujuan untuk memperoleh respons pengguna secara objektif terhadap kualitas media, khususnya dalam aspek kemudahan penggunaan, efektivitas penyampaian informasi, serta pengalaman pengguna selama berinteraksi dengan media multimedia tersebut [4]. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat mengenai tingkat penerimaan media oleh masyarakat sekaligus menjadi dasar dalam menentukan aspek-aspek yang perlu dipertahankan maupun dikembangkan pada versi berikutnya.

Secara konseptual, pengujian usability mengacu pada lima komponen utama yang digunakan untuk menilai kualitas ketergunaan suatu sistem, yaitu Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, dan Satisfaction [8]. Learnability menggambarkan tingkat kemudahan pengguna dalam mempelajari cara menggunakan media pada saat pertama kali berinteraksi. Efficiency menunjukkan kemampuan pengguna dalam mencapai tujuan penggunaan secara cepat dan efektif setelah memahami cara kerja media. Memorability berkaitan dengan kemudahan pengguna dalam mengingat kembali cara menggunakan media maupun memahami informasi yang telah disampaikan setelah tidak menggunakannya dalam jangka waktu tertentu. Errors mengukur tingkat kesalahan atau kebingungan yang dialami pengguna selama menggunakan media, termasuk kemudahan dalam mengatasi kesalahan yang mungkin terjadi. Sementara itu, Satisfaction menggambarkan tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna terhadap tampilan visual, navigasi, serta pengalaman penggunaan media secara keseluruhan. Kelima komponen tersebut menjadi landasan penting dalam mengevaluasi kualitas media animasi sehingga hasil pengujian dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat usability media sebagai sarana edukasi digital.

1. Objek Penelitian (Animasi Edukasi OKU)

Objek dalam pengujian ini adalah video animasi 2D "Pengolahan Hasil Perikanan pada Dinas Perikanan Kabupaten OKU" yang memuat tata cara pengolahan produk lokal seperti pempek, tekwan, kemplang, dan abon ikan hasil dari implementasi penelitian tahap pertama [7].

2. Tahapan Penelitian

Alur langkah kerja penelitian ini mengadaptasi metodologi usability testing sistematis yang terdiri dari beberapa tahapan:

1. Identifikasi Masalah: Menentukan ruang lingkup pengujian kualitas usability produk animasi hasil riset terdahulu.
2. Studi Literatur: Mengumpulkan teori pendukung terkait usability testing dan instrumen ukur SUS.
3. Pengujian Usability: Meminta 30 responden sasaran (pelaku UMKM perikanan/masyarakat OKU) menyaksikan tayangan video animasi secara utuh.
4. Pengumpulan Data dengan Metode SUS: Partisipan mengisi 10 pernyataan kuesioner SUS berdasarkan pengalaman mereka setelah menonton animasi [4].
5. Analisis Data: Melakukan rekapitulasi data jawaban dan menghitung total skor konversi menggunakan formula rumus baku SUS di Microsoft Excel.
6. Kesimpulan: Menginterpretasikan hasil rata-rata skor akhir ke dalam grafik skala penerimaan internasional untuk merumuskan saran perbaikan.

3. Metode Pengumpulan Data

Responden diberikan 10 butir pertanyaan instrumen SUS menggunakan model pilihan jawaban kuesioner skala Likert 1 hingga 5, mulai dari nilai skor 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga skor 5 (Sangat Setuju) [1]. Daftar butir instrumen pernyataan SUS yang telah disesuaikan dengan objek animasi dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan System Usability Scale (SUS)

No	Pertanyaan
Q1	Saya rasa saya akan sering menonton/menggunakan media animasi ini lagi untuk belajar.
Q2	Saya merasa media animasi ini terlalu rumit, padahal alurnya bisa dibuat lebih sederhana.
Q3	Saya rasa media animasi ini sangat mudah dipahami isi informasinya.
Q4	Saya rasa saya membutuhkan bantuan orang lain untuk dapat mengerti isi animasi ini.
Q5	Saya merasa informasi dan fitur visual dalam animasi ini sudah terintegrasi dengan baik.
Q6	Saya rasa banyak hal/transisi yang tidak konsisten dan membingungkan pada animasi ini.
Q7	Saya membayangkan orang lain akan cepat memahami isi dari media animasi ini.
Q8	Saya merasa penyampaian materi pada animasi ini sangat berbelit-belit/membingungkan.
Q9	Saya merasa sangat percaya diri setelah mendapatkan informasi dari animasi ini.
Q10	Saya butuh belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum bisa mencerna isi animasi ini.

4. Analisis Data

Konversi data mentah kuesioner menjadi nilai skor akhir SUS dikerjakan melalui aturan perhitungan matematis berikut [4]:

- Untuk soal berurutan ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, Q9), skor tiap soal dikurangi 1 ($X_n = \text{Skor} - 1$).
- Untuk soal berurutan genap (Q2, Q4, Q6, Q8, Q10), skor tiap soal dihitung dengan nilai 5 dikurangi nilai skor dari responden ($X_n = 5 - \text{Skor}$).
- Skor total individu diperoleh dengan menjumlahkan seluruh hasil nilai soal ganjil dan genap, kemudian dikalikan dengan konstanta 2,5 ($(\sum X) \times 2,5$).
- Skor rata-rata (Hasil Akhir) diperoleh dengan menggunakan fungsi =AVERAGE pada Microsoft Excel terhadap data seluruh responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian dilakukan secara langsung dengan melibatkan 30 responden yang berasal dari Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) sebagai sampel penelitian. Data hasil pengisian kuesioner yang diperoleh melalui Google Form selanjutnya diekspor dan direkapitulasi ke dalam lembar kerja Microsoft Excel untuk memudahkan proses pengolahan, perhitungan, serta analisis data kuantitatif sesuai dengan prosedur perhitungan System Usability Scale (SUS).

1. Analisis Perhitungan Kuesioner SUS

Rekapitulasi hasil pengisian kuesioner System Usability Scale (SUS) oleh 30 responden, beserta hasil konversi skor sesuai prosedur perhitungan SUS, disajikan pada Tabel 2. Untuk meningkatkan keterbacaan dan kerapian penyajian data, kolom yang memuat total skor jawaban mentah tidak ditampilkan. Meskipun demikian, seluruh proses analisis dan perhitungan nilai SUS tetap mengacu pada data mentah yang diperoleh dari setiap responden sehingga keakuratan hasil penelitian tetap terjaga.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Nilai SUS Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor SUS Individual
1	5	2	4	2	4	1	4	1	4	2	82,5
2	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	87,5
3	3	2	4	3	4	2	3	3	3	1	65
4	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	87,5
5	5	3	4	2	3	2	4	2	3	2	70
6	5	2	4	2	4	1	4	1	4	2	82,5
7	5	2	4	2	4	1	4	1	4	2	82,5
8	5	1	4	1	4	1	4	1	4	1	90
9	4	1	5	2	4	1	4	1	4	2	85
10	4	1	5	2	4	1	4	1	4	2	85
11	4	1	5	2	4	1	4	1	3	2	82,5
12	4	1	5	2	3	1	4	1	4	3	80
13	4	1	5	3	4	1	4	3	4	2	77,5
14	4	1	4	2	4	1	4	1	5	2	85
15	3	1	5	2	4	1	4	1	4	2	82,5
16	4	1	5	2	4	1	4	1	3	2	82,5
17	3	1	5	2	4	2	4	1	2	2	75
18	3	1	5	3	3	1	5	1	4	1	82,5
19	5	1	5	2	5	3	4	1	3	2	82,5
20	5	3	4	2	4	1	4	1	4	2	80
21	5	3	5	2	4	1	4	1	3	3	77,5
22	4	1	5	3	4	1	4	2	4	2	80
23	4	1	5	2	4	1	5	1	4	2	87,5
24	4	1	3	2	4	1	4	1	3	3	75
25	4	1	5	3	4	1	4	1	4	2	82,5
26	4	1	3	2	5	1	5	1	4	2	85

27	4	1	5	1	4	1	4	3	4	2	82,5
28	4	1	5	1	4	1	4	1	2	2	82,5
29	3	1	5	2	3	1	5	1	5	2	85
30	5	1	5	2	4	1	4	1	4	2	87,5
Rata-Rata											81,75
Keterangan											Acceptable (Grade A / Excellent)

2. Penentuan Grade dan Interpretasi Kualitas Usability

Setelah diperoleh nilai rata-rata System Usability Scale (SUS) sebesar 81,75 sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2, tahap selanjutnya adalah menginterpretasikan nilai tersebut untuk mengetahui tingkat kualitas dan kelayakan media animasi yang telah dikembangkan. Proses interpretasi dilakukan dengan mengacu pada parameter standar Acceptability Ranges, Grade Scale, dan Adjective Ratings yang secara luas digunakan dalam evaluasi usability, sebagaimana disajikan pada Gambar 1. Ketiga parameter tersebut memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai tingkat penerimaan pengguna terhadap media, sehingga hasil pengukuran tidak hanya ditampilkan dalam bentuk skor numerik, tetapi juga diklasifikasikan ke dalam kategori kualitas yang mudah dipahami.

NOT ACCEPTABLE		MARGINAL	ACCEPTABLE		
F		D	C	B	A
WORST		OK	GOOD	EXCELLENT	BEST

Gambar 1. Parameter Rentang Nilai System Usability Scale (SUS)

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan matriks interpretasi pada Gambar 1, media animasi pengolahan hasil perikanan yang dikembangkan oleh Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 81,75. Berdasarkan nilai tersebut, media animasi termasuk ke dalam kategori Acceptable pada parameter Acceptability Ranges, yang menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan sangat baik oleh pengguna dan dinilai layak untuk dimanfaatkan sebagai media edukasi. Selanjutnya, pada parameter Grade Scale, skor tersebut berada pada Grade A, yang mengindikasikan bahwa kualitas media telah memenuhi standar usability yang sangat baik. Sementara itu, berdasarkan parameter Adjective Ratings, media memperoleh predikat Excellent, yang mencerminkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi terhadap kemudahan penggunaan, penyajian informasi, serta pengalaman selama berinteraksi dengan media animasi.

Hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa media animasi yang telah dikembangkan tidak hanya mampu menyampaikan informasi mengenai pengolahan hasil perikanan secara efektif, tetapi juga memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi dari perspektif pengguna. Penyajian materi yang sistematis, tampilan visual yang komunikatif, serta alur informasi yang mudah dipahami menjadi faktor yang berkontribusi terhadap tingginya nilai usability yang diperoleh. Dengan demikian, hasil

pengujian ini memberikan bukti empiris bahwa media animasi yang dihasilkan pada penelitian tahap sebelumnya telah memenuhi aspek kegunaan (usability) dan layak digunakan sebagai media edukasi digital untuk mendukung penyebaran informasi kepada masyarakat. Selain itu, capaian skor SUS sebesar 81,75 menunjukkan bahwa media memiliki potensi untuk terus dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai salah satu inovasi penyampaian informasi pada Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU), baik melalui media sosial maupun platform digital lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pengujian kegunaan (usability testing) menggunakan metode System Usability Scale (SUS), dapat disimpulkan bahwa media animasi pengolahan hasil perikanan yang dikembangkan oleh Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) memiliki tingkat usability yang sangat baik. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 81,75, yang mencerminkan tingkat kepuasan dan pengalaman pengguna yang tinggi selama berinteraksi dengan media animasi. Berdasarkan standar interpretasi SUS, nilai tersebut termasuk dalam kategori Acceptable, memperoleh Grade A, serta memiliki predikat Excellent, sehingga menunjukkan bahwa media animasi telah memenuhi kriteria kelayakan penggunaan dari perspektif pengguna. Temuan ini mengindikasikan bahwa informasi yang disajikan melalui media animasi dapat dipahami dengan baik, memiliki alur penyampaian yang jelas, serta memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mempelajari materi mengenai pengolahan hasil perikanan. Selain itu, hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa luaran produk multimedia yang dihasilkan pada penelitian tahap pertama telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, efektivitas penyampaian informasi, dan tingkat kepuasan pengguna. Dengan demikian, media animasi tersebut layak dimanfaatkan sebagai salah satu media edukasi digital untuk mendukung penyebaran informasi kepada masyarakat. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) dalam mempertahankan kualitas media yang telah dikembangkan serta melakukan penyempurnaan terhadap aspek-aspek tertentu apabila dilakukan pengembangan pada versi berikutnya.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media animasi pengolahan hasil perikanan telah menunjukkan tingkat usability yang sangat baik dan layak digunakan sebagai media edukasi masyarakat. Meskipun demikian, pengembangan lebih lanjut masih diperlukan untuk meningkatkan kualitas media serta memperluas jangkauan pemanfaatannya. Oleh karena itu, beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan pada tahap pengembangan berikutnya adalah sebagai berikut.

1. Optimalisasi Performa Akses. Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) disarankan untuk mengoptimalkan ukuran dan format kompresi video animasi agar proses pemutaran dapat berlangsung lebih cepat dan stabil, khususnya ketika diakses melalui jaringan internet seluler dengan kecepatan yang terbatas. Langkah

ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan masyarakat dalam mengakses media tanpa mengalami kendala buffering atau waktu pemuatan yang lama.

2. Peningkatan Aspek Aksesibilitas. Pengembangan media berikutnya perlu memperhatikan aspek aksesibilitas, seperti penggunaan kombinasi warna yang memiliki kontras tinggi, ukuran huruf yang lebih mudah dibaca, serta penambahan subtitle atau teks narasi yang lebih jelas. Penyempurnaan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterbacaan informasi bagi berbagai kelompok pengguna, termasuk anak-anak, lansia, maupun masyarakat yang memiliki keterbatasan pendengaran, sehingga pesan edukasi mengenai pengolahan hasil perikanan dapat dipahami secara lebih optimal.
3. Penguatan Strategi Diseminasi Informasi. Penyebaran media animasi dapat diperluas melalui integrasi teknologi Quick Response (QR) Code pada berbagai media promosi, seperti kemasan produk olahan perikanan, brosur, poster, banner, maupun materi publikasi milik Dinas Perikanan Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU). Dengan demikian, masyarakat dapat mengakses video edukasi secara langsung menggunakan perangkat seluler sehingga jangkauan penyebaran informasi menjadi lebih luas, cepat, dan efektif.
4. Pengembangan Fitur dan Materi Edukasi. Pada tahap pengembangan selanjutnya, media animasi dapat diperkaya dengan penambahan materi mengenai jenis-jenis pengolahan hasil perikanan lainnya, informasi mengenai kandungan gizi, teknik penyimpanan produk, serta penerapan praktik keamanan pangan. Selain itu, penambahan unsur interaktif, seperti kuis sederhana, tautan menuju sumber informasi pendukung, atau menu navigasi yang lebih fleksibel, dapat meningkatkan keterlibatan pengguna selama mengakses media.
5. Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya. Penelitian berikutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar dengan karakteristik yang lebih beragam sehingga hasil evaluasi dapat merepresentasikan kondisi pengguna secara lebih menyeluruh. Selain itu, pengukuran kualitas media tidak hanya menggunakan metode System Usability Scale (SUS), tetapi juga dapat dikombinasikan dengan metode evaluasi lainnya, seperti User Experience Questionnaire (UEQ), Heuristic Evaluation, atau Technology Acceptance Model (TAM). Kombinasi beberapa metode tersebut diharapkan mampu menghasilkan penilaian yang lebih komprehensif terhadap kualitas, pengalaman pengguna, serta tingkat penerimaan media edukasi berbasis multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Kurniawan, M. N. Cholis, and A. Nugraheni, "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode System Usability Scale terhadap Kepuasan Pengguna Website Kemahasiswaan Universitas Amikom Purwokerto," *Journal of Research in Computer Science*, vol. 4, no. 1, pp. 45–56, Jan. 2025.
- [2] A. Sari, H. Sulistiani, and F. S. Mukti, "Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) pada Pengujian UI/UX Website 'Ternakku.Id'," *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, vol. 13, no. 2, pp. 333–340, Apr. 2024.
- [3] M. Polgan, D. J. Sitepu, and B. S. Tarigan, "System Usability Scale (SUS) Validation from The Expert Perspective on E-Budgeting Systems," *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 36, no. 3, pp. 112–125, Mar. 2026.

- [4] N. Huda, F. Habrizons, A. Satriawan, M. Iranda, and T. Pramuda, "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee," *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, vol. 8, no. 2, pp. 208–220, Juli 2023.
- [5] A. P. Ayudhitama and U. Pujiyanto, "Analisa Kualitas Dan Usabilitas Berdasarkan Persepsi Pada Website Shopee," *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, vol. 6, no. 4, pp. 89–98, Nov. 2021.
- [6] M. J. Fatchur, "Pengujian Usability Testing Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) pada Aplikasi SIKUU," *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Mura*, vol. 15, no. 1, pp. 12–21, Juni 2023.
- [7] W. Astuti, Rusidi, and Suryanto, "Animasi Pengolahan Hasil Perikanan Pada Dinas Perikanan Kabupaten OKU," *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, vol. 7, no. 1, pp. 1–9, Juli 2024.
- [8] I. G. N. Yulianto and P. T. Nugraheni, "System Usability Scale (SUS) implementation in Ruang Baca Digital Infrastructure," *Matrix: Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, vol. 12, no. 2, pp. 144–155, Agu. 2022.
- [9] F. S. R. Elfrida, "Pengukuran Tingkat Usability Website Layanan Pendidikan Tinggi Menggunakan Pendekatan System Usability Scale," *Jurnal Nusantara of Engineering*, vol. 9, no. 1, pp. 34–45, Apr. 2026.
- [10] T. K. Rahayu and S. M. Hardi, "Analisis Usability Website Museum Kopi sebagai Media Edukasi Interaktif Produk Nabati," *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (JNASTEK)*, vol. 3, no. 2, pp. 78–89, Apr. 2026.
- [11] N. Huda, F. Habrizons, A. Satriawan, M. Iranda, and T. Pramuda, "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee," *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, Vol. 8, No. 2, pp. 208–220, Juli 2023.
- [12] A. Pratama, A. Faroqi, and E. P. Mandyartha, "Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (Sus)," *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol. 8, No. 1, 2021.