

Evaluasi *Usability* Aplikasi Ayodonor dengan *System Usability Scale*

Hendrian Gunarwan¹, Sri Widowati², Aaz Muhammad Hafidz Azis³

^{1,2,3}Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

¹hendrian@students.telkomuniversity.ac.id, ²sriwidowati@telkomuniversity.ac.id,

³aazmuhammad@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Seiring berkembangnya zaman pelayanan donor, Palang Merah Indonesian (PMI) membuat aplikasi Ayodonor untuk mempermudah informasi dan pelayanan donor darah. Berdasarkan data ulasan *google playstore*, sekitar kurang lebih 20% dari 1600 komentar pengguna menyatakan bahwa *user interface* kurang memuaskan seperti navigasi membingungkan, tampilan tidak menarik, dan desain terlalu kaku. Pada hasil pengujian *usability* juga menunjukkan jika nilai *usability* aplikasi Ayodonor yang masih rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi Ayodonor memiliki *user interface* yang belum memenuhi kriteria *usability* bagus. Oleh karena itu diperlukan sebuah rekomendasi perbaikan *user interface* menggunakan metode *discovery prototyping* yang menekankan pada prespektif pengguna dan bersifat eksploratif sehingga dapat membantu memahami kebutuhan pengguna. Hasil rekomendasi ini mencakup seperti desain ulang pada halaman utama, pemisahan fitur FAQ, dan pelabelan teks yang jelas pada ikon. Nilai *usability* yang diperoleh dengan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) pada rekomendasi *user interface* aplikasi Ayodonor yang mengalami peningkatan 25,34% dari nilai awal pengujian *usability* 63,125 poin menjadi 79,125 poin.

Kata kunci: aplikasi, ayodonor, *usability*, *discovery prototyping*, *system usability scale* (SUS)