



Analisis Efektivitas Aplikasi RRI *Play Go* Dengan Pendekatan Metode *System Usability Scale* Terhadap Masyarakat Di Kota Malang

Ivo Thomas J Ratuanak¹, Devita Maulina Putri²

^{1,2}*Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang, Jl.Terusan Dieng, Pisang Candi, Kec.Sukun, Kota Malang*

e-mail: tommy.ratuanak@gmail.com¹, defita.maulina@unmer.ac.id²

Kata Kunci:

RRI Play Go, Sistem Usability Scale, efektivitas penggunaan

Keyword:

RRI Play Go, System Usability Scale, effectiveness of use

ABSTRAK

Saat ini masyarakat di Kota Malang mendengarkan radio menggunakan aplikasi RRI Play Go, dengan adanya RRI Play Go ini apakah aplikasi tersebut efektif di kalangan masyarakat sekitar, karena RRI Play Go adalah aplikasi yang bisa di akses menggunakan handphone dan dapat menyiarkan semua siaran RRI di berbagai daerah dan pusat. Tujuan penelitian ini untuk menentukan efektivitas penggunaan aplikasi RRI Play Go di Kota Malang dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian ini mendapatkan skor 62 dikenang untuk kelas " marginal ". serta berada di kisaran "Low", yang menunjukkan bahwa aplikasi RRI Play Go dapat diterima tetapi hanya disukai secara moderat. Mengingat skala kelas, skor 62 dikenang untuk kelas "D". Meskipun demikian bukan skor yang sangat tinggi, itu masih dipesan sebagai yang terbaik dalam evaluasi ini. Selain itu, peringkat kata sifat model menunjukkan bahwa skor 62 dapat diterima. Berdasarkan masalah tersebut disarankan untuk pengembangan aplikasi RRI Play Go adalah melakukan pengkajian lebih lanjut mengenai aspek-aspek yang membuat rendahnya tingkat efektivitas kepuasan pengguna pada aplikasi RRI Play Go baik dari segi fitur-fitur maupun segi antarmuka sehingga dapat meningkatkan efektivitas kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi RRI *Play Go*.

ABSTRACT

Currently, people in Malang City listen to the radio using the RRI Play Go application, with the existence of RRI Play Go, is the application effective among the surrounding community, because RRI Play Go is an application that can be accessed using a cellphone and can broadcast all RRI broadcasts in various regions and centers. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using the RRI Play Go application in Malang City using the System Usability Scale (SUS) method. The results of this study obtained a score of 62 remembered for the "marginal" class. as well as being in the "Low" range, which indicates that the RRI Play Go application is acceptable but only moderately preferred. Given the class scale, the score of 62 is remembered for class "D". Even though it is not a very high score, it is still ordered as the best in this evaluation. In addition, the model's adjective ratings show that a score of 62 is acceptable. Based on these problems, it is suggested that the development of the RRI Play Go application is to conduct further studies on aspects that make the low level of effectiveness of user satisfaction in the RRI Play Go application both in terms of features and in terms of interface so as to increase the effectiveness of user satisfaction in using the RRI Play Go application.

PENDAHULUAN

Banyaknya aspek atau bidang kehidupan kini dipengaruhi oleh digitalisasi. Era baru telah memulai revolusi. Salah satunya adalah pesatnya perkembangan berbagai terobosan baru di bidang media komunikasi dan teknologi informasi. Digitalisasi telah melahirkan kemajuan media lainnya. Karakteristik media baru dapat dimanipulasi sesuai keinginan. Sebagai akibat dari pergeseran budaya dalam cara penyampaian informasi, media massa telah bergeser ke media baru atau internet. Kapasitas media waktu terkomputerisasi memudahkan individu untuk melakukannya mendapat data lebih cepat. Akibatnya media berbondong-bondong mengikuti trend Masyarakat [1].

Saat ini masyarakat di Kota Malang mendengarkan radio menggunakan aplikasi RRI Play Go, dengan adanya RRI Play Go ini apakah aplikasi tersebut efektif di kalangan masyarakat sekitar, karena RRI Play Go adalah aplikasi yang bisa di akses menggunakan handphone dan dapat menyiarkan semua siaran RRI di berbagai daerah dan pusat [2]. Ini merupakan permasalahan yang diambil terkait masalah efektivitas aplikasi RRI *Play Go*. Berdasarkan permasalahan di atas dapat dilakukan analisis efektivitas aplikasi RRI *Play Go*, menggunakan metode sistem usability scale sebagai solusi untuk menambah minat masyarakat untuk menggunakan aplikasi RRI *Play Go*.

Kota Malang adalah salah satu kota di Jawa Timur dengan populasi penduduk sebesar 887.443. Hal ini dapat memudahkan dalam mencari sample responden penelitian yang diperlukan untuk menguji efektivitas aplikasi RRI *Play Go*. Dan Kota Malang juga memiliki infrastruktur yang cukup lengkap, seperti akses internet yang cepat dan mudah di akses. Hal ini memudahkan responden untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi RRI *Play Go* dengan lancar.

Salah satu pendekatan untuk melakukan evaluasi yang menandai terhadap produk perangkat lunak yang memperhitungkan sejumlah kecil sampel, waktu, dan biaya adalah *sistem usability scale (SUS)*. Martoyo dan Falahah menyatakan bahwa sistem *usability scale (SUS)* adalah metode untuk menguji kemampuan perangkat lunak dalam melibatkan pengguna. Bahkan dengan ukuran sampel yang lebih besar, dapat membedakan antara perangkat lunak kegunaan berbiaya rendah dan hasil yang terjangkau dan dapat diandalkan [3]. Ini merupakan alasan dalam mengambil metode *sistem usability scale* sebagai alat ukur terkait efektivitas aplikasi RRI *Play Go*.

METODE

Metode kuantitatif mengasumsikan bahwa pengetahuan ada di luar sana sehingga peneliti yang terlatih harus menemukannya dengan mengamati realitas secara fisik. Subyektif mengharapkan informasi sebagai konsekuensi dari mencari tahu pembangunan, diperoleh korespondensi dan kerja sama, jadi informasi tidak "di luar sana" tetapi di dalam membedakan dan memahami orang [4]. Tujuan dari peneliti adalah untuk menentukan efektivitas penggunaan aplikasi RRI *Play Go* di Kota Malang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, karena dilihat dari gejala yang diamati atau yang diteliti akan konversikan ke dalam angka, oleh karena itu digunakan teknik statistik dalam menganalisis hasilnya. Kuantitatif adalah informasi berupa angka atau (skor).

Menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data adalah bagian terpenting dalam melakukan penelitian. Inti dari penelitian adalah instrumennya. Sesuai penelitian dari alat pemeriksaan adalah alat yang dipilih dan digunakan seseorang untuk para ahli untuk mengumpulkan informasi dengan sengaja dan membuatnya sederhana (Makbul, 2021). Tujuan instrumen dalam penelitian ini adalah untuk menilai dan efektivitas sistem. Kuesioner *System Usability Scale (SUS)* merupakan jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Bentuk kuesioner dan pengujian dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kuesioner Penelitian

No	Kuesioner
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan Aplikasi RRI <i>Play Go</i>
2	Saya merasa Aplikasi RRI <i>Play Go</i> rumit untuk digunakan
3	Saya rasa Aplikasi RRI <i>Play Go</i> mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Aplikasi RRI <i>Play Go</i>
5	Saya merasa fitur-fitur Aplikasi RRI <i>Play Go</i> berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa bahwa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Aplikasi RRI <i>Play Go</i>)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Aplikasi RRI <i>Play Go</i> dengan cepat
8	Saya merasa Aplikasi RRI <i>Play Go</i> membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Aplikasi RRI <i>Play Go</i>
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi RRI <i>Play Go</i> .

Survei *SUS* menggunakan skala *Likert 5* dengan penilaian mulai dari konflik yang kuat, sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju, seperti yang ditampilkan pada Tabel 3.2. Skor *SUS* serendah 0 dan setinggi 100. Untuk skor serta keterangan pilihan jawaban dari pernyataan di atas dapat dilihat pada Tabel Skala *Likert* Berikut ini :

Tabel 2. Variabel Skala *Likert*

No	Skala Likert	Skor
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Netral	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (ST)	5

Tingkat keterandalan alat ukur yang digunakan disebut uji validitas. Menurut Komarudin dan Ridha Rifiana Noor (2017), istilah “instrumen” mengacu pada sesuatu yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan menjelaskan arti dari pengukuran yang digunakan untuk memperoleh data. Dengan kata lain, uji validitas merupakan langkah uji yang akan dilakukan terhadap isi instrumen. dengan maksud untuk menentukan presisi instrumen (informasi lapangan). Akan dikaji dalam sebuah penelitian. Pengaruh korelasi dibandingkan dengan menggunakan nilai kritis pada tingkat signifikan 0,05 dan 0,1 untuk menentukan validitas instrumen asli yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hal ini dilakukan dengan mengkolaborasikan skor untuk setiap variabel. Tes kepentingan untuk melihat sah apakah informasi tersebut dapat diperoleh dengan melihat r hitung menggunakan tabel- r untuk tingkat peluang (df) = n-2, untuk situasi ini n menyatakan jumlah tes. Dinyatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel semula (Hidayat & Suryayusra, 2022a).

1. Jika r tabel dihitung, maka instrumen atau item pertanyaan memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total (dinyatakan valid)
2. Jika r hitung < r tabel maka instrumen atau butir pertanyaan berkorelasi tidak signifikan dengan skor total (tidak valid)

Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan apakah pengukuran sensorik konsisten, atau cukup tidak konsisten sehingga hasil pengukuran tidak dapat dipercaya. Nilai skor item angket yang valid untuk uji reliabilitas awal. Uji reliabilitas tidak termasuk barang yang tidak diotorisasi (Hidayat & Suryayusra, 2022a). merupakan rumus alfa dari penelitian :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum a_i^2}{a_t^2} \right] \quad (1)$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
 n = Banyak butir pertanyaan
 $\sum a_i^2$ = Jumlah varians butir
 a_t^2 = Varians total

Tujuan instrumen dalam penelitian ini adalah untuk menilai efisiensi dan efektivitas sistem. Kuesioner *System Usability Scale* (SUS) merupakan jenis instrumen yang digunakan dalam

penelitian ini. Dengan adanya teknik secara tidak langsung, maka peneliti membuat sejumlah pertanyaan yang harus direspon dan dijawab oleh responden.

Kuesioner yang dikirim oleh peneliti dan dibagikan kepada pengguna RRI *play go*, yaitu masyarakat Kota Malang untuk menentukan efektivitas terhadap Aplikasi RRI *Play Go*. Dalam penelitian ini, pengguna memiliki kebebasan untuk menjawab sesuai pemahamannya. skala kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala likert adalah bentuk skala yang sering digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling umum digunakan dalam penelitian berupa survey.

Setelah setiap data responden terkumpul dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data untuk menghitung rumus *System Usability Scale* (SUS). Menurut penelitian Saputra, (2019) rumus untuk menghitung skor *System Usability Scale* (SUS) adalah sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (2)$$

Keterangan :

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Menurut penelitian dari (Hidayat & Suryayusra, 2022b) Aturan untuk menghitung skor pada kuesioner dapat dilihat pada beberapa poin berikut :

1. Pertanyaan yang bernomor ganjil (1, 3, 5, 7 dan 9), pernyataan atau jawaban pengguna harus dikurangi 1, misalnya pada pertanyaan 1 responden memberikan jawaban 5 maka jawaban tersebut dikurang 1, contoh : 5-1
2. Setiap pertanyaan genap (2, 4, 6, 8 dan 10), pernyataan, atau jawaban pengguna 5 harus dikurangi satu poin Pernyataan responden, misalnya pada pertanyaan 2 Responden memberikan jawaban 4, kemudian nilai 5 dikurangi Jawaban tersebut misalnya: 5-4
3. Skor SUS adalah jumlah dari setiap pertanyaan lalu kalikan dengan 2,5

Rumus menghitung skor SUS :

$$\text{Skor SUS} = ((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5+Q10)) * 2,5$$

Aturan penghitungan nilai ini hanya berlaku untuk satu peserta tes. Untuk perhitungan berikut, diambil rata-rata nilai SUS dari masing-masing peserta tes menjumlahkan semua skor dan membaginya dengan jumlah peserta tes.

Cara pertama untuk menggunakan SUS adalah dengan mengetikkan data yang diterima dari objek peserta tes di MS EXCEL, setelah itu menghitung jumlah skor setiap peserta tes dari Q1 hingga Q10. Dan yang terakhir kalikan total jumlah tiap responden dengan 2,5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas bekerja berdasarkan gagasan bahwa skor setiap item harus dikorelasikan dengan skor keseluruhan penelitian. Setiap butir pernyataan akan diuji validitasnya dalam uji validitas ini. Untuk mengetahui keabsahan setiap hal pernyataan dalam instrumen eksplorasi ini, sangat baik dapat dilihat melalui r_{hitung} dan r_{tabel} . Sebuah pernyataan dianggap valid jika r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} , sedangkan pernyataan dianggap tidak valid jika r_{hitung} lebih kecil atau sama dengan r_{tabel} . Nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 0,196 yang sesuai dengan rumus $df = n - 2 : 100 - 2 = 98$.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Q1	0,562	0,196	Valid
Q2	0,527	0,196	Valid
Q3	0,442	0,196	Valid
Q4	0,625	0,196	Valid
Q5	0,610	0,196	Valid
Q6	0,550	0,196	Valid
Q7	0,457	0,196	Valid
Q8	0,615	0,196	Valid
Q9	0,401	0,196	Valid
Q10	0,586	0,196	Valid

Semua pertanyaan memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} , yang konsisten dengan temuan uji validitas sebelumnya (0,196). Dengan cara ini semua hal pernyataan dianggap substansial.

Setelah menyampaikan jajak pendapat kepada responden. Pernyataan penelitian diperiksa kebenarannya oleh para peneliti. Tes ini berencana untuk memutuskan reaksi individu terhadap proklamasi sesekali. Jika nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh dari uji reliabilitas lebih besar dari 0,6 maka kuesioner tersebut dianggap reliabel. Konsekuensi uji kualitas survei SUS yang tak tergoyahkan dalam aplikasi RRI Play Go adalah 0,728. Ini menunjukkan bahwa survei dapat diandalkan dan solid.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,728	10

Persamaan/rumus matematika harus ditulis menggunakan *math equation* bawaan dari Microsoft Word. Persamaan (1) ditulis dengan format rata tengah dari teks. Nomor persamaan ditulis Dalam memastikan skor SUS untuk survei tingkat *Acceptability*, *Grade Scale*, dan *Adjective Rating*. Selain itu, terdapat biaya untuk hasil skor SUS yang dapat dilihat pada sisi *Percentile Rank*. Hasil penilaian berdasarkan skor Peringkat *Grade Scale* SUS diberi peringkat A, B, C, D, dan F, yang berbeda dengan *Adjective Rating*, *Grade Scale*, dan Peringkat Kata Sifat di atas karena Peringkat *Grade Scale* adalah peringkat pengguna umum. Dari sudut pandang ini, dimungkinkan untuk membandingkan ketentuan penilaian dengan hasilnya. Selain itu, ada tiga kategori untuk skor SUS itu sendiri.

Tabel 5. Hasil Uji SUS

Pernyataan	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Hasil	267	236	301	207	285	228	286	253	286	148
Jumlah						2497				
Jumlah x 2,5						6243				
Skor rata rata						62				

Skala kegunaan sistem dihitung secara bertahap sesuai dengan aturan. Hasil konversi data adalah 2497 untuk menentukan hasil uji kegunaan sistem di atas. Hasilnya kemudian dikalikan dengan 2,5, dan angka akhirnya adalah 6243. Hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah membagi angka ini dengan 100, yaitu jumlah orang yang menjawab, menjadi 62,43 yang dibulatkan menjadi 62.

Berikut ini langkah-langkah perhitungan skor SUS :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{6243}{100} = 62,43 \text{ (dibulatkan menjadi 62)}$$

Keterangan :

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

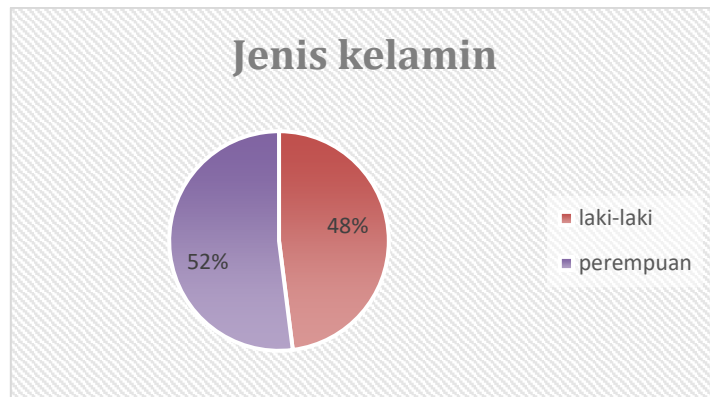
n = Jumlah responden

Tabel 6. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis kelamin	Jumlah	persentase
1.	Laki-Laki	48	48%
2.	Perempuan	52	52%
	Total	100	100%

Mengingat kualitas responden dari jajak pendapat SUS yang disebarluaskan oleh spesialis pada Tabel 4.4, dapat dilihat bahwa jumlah responden laki-laki adalah 48 orang dengan

tingkat 48% dan responden perempuan adalah 52 orang dengan tingkat dari 52%. Berikutnya adalah informasi responden dalam melihat orientasi, yang seharusnya terlihat pada grafik di bawah ini:



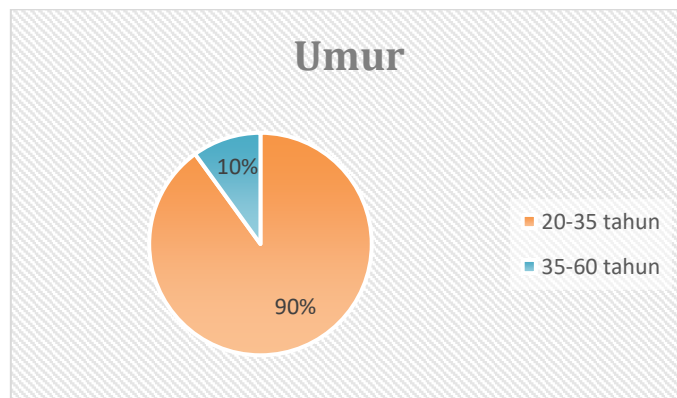
Gambar 1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari hasil pemeriksaan dan penanganan informasi dengan jumlah 100 responden hingga survei. Berikutnya adalah informasi responden menurut usia, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Data Responden Berdasarkan Umur

No	Umur	Jumlah	Presentase
1.	20-35 tahun	80	90%
2.	35-60 tahun	20	10%
	Total	100	100%

Berdasarkan karakteristik responden yang tertera pada Tabel 7, terdapat 80 responden yang berusia antara 20 sampai dengan 35 tahun dengan persentase 90%, dan terdapat 20 responden dengan usia antara 35 sampai dengan 60 tahun dengan persentase sebesar 10%. Berikutnya adalah informasi responden berdasarkan usia yang dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 2. Responden Berdasarkan Umur

Dari tanggapan 100 orang, skor akhir SUS adalah 62. Dengan skor *SUS* 62, aplikasi tersebut termasuk dalam kategori *marginal low*, artinya dapat diterima tetapi tidak diterima secara luas. Rentang penerimaan adalah salah satu faktor dalam menentukan tingkat penerimaan aplikasi. *Grade Scale* merupakan sudut pandang dalam menentukan derajat nilai pada tapak, dengan *SUS Score* 62, mengingat untuk klasifikasi *grade D*. *Adjective Rating* merupakan suatu perspektif dalam menentukan rating pada aplikasi, untuk estimasi *SUS Score* yang telah didapatkan yaitu 62, hal ini mengingat klasifikasi “Ok”

Tingkat *Percentile Rank*, aplikasi RRI *Play Go* memiliki skor *SUS* sebesar 62 berada pada *percentile rank* 33% yang berarti bahwa nilai *Percentile Rank* aplikasi RRI *Play Go* belum dapat dikatakan *acceptable* karena masih berada di bawah skor rata-rata, dimana skor rata-rata (skor minimal) dapat dikatakan *acceptable* apabila *percentile rank* dari aplikasi RRI *Play Go* mencapai atau > 50%.

Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi RRI *Play Go* masih perlu ditingkatkan untuk menarik minat masyarakat Kota Malang untuk menggunakan aplikasi RRI *Play Go* dan menghasilkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi bagi masyarakat Kota Malang. untuk meningkatkan efektivitas aplikasi RRI *Play Go*.

Berikutnya adalah sejauh mana reaksi dari setiap pertanyaan terhadap semua responden dari survei yang telah disesuaikan

Tabel 8. Persentase Hasil Kuesioner

Skala <i>Likert</i>	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Sangat tidak setuju	1%	12%	2%	9%	2%	7%	1%	10%	1%	3%
Tidak setuju	3%	37%	1%	44%	33%	2%	36%	52%	3%	14%
Netral	39%	21%	13%	20%	20%	37%	25%	23%	25%	25%
Setuju	42%	21%	62%	32%	61%	18%	54%	11%	51%	44%
Sangat setuju	15%	2%	22%	6%	15%	2%	18%	4%	20%	14%

Dari tabel di atas terlihat bahwa efek samping dari pengujian menunjukkan bahwa Aplikasi RRI *Play Go* sangat membantu, namun sebenarnya masih perlu ditingkatkan lagi agar lebih dikenal oleh masyarakat khususnya masyarakat Kota Malang. Secara umum, responden memberikan reaksi yang lebih pasti daripada responden yang memberikan reaksi negatif. Bahkan tingkat

responden yang memberikan reaksi netral pun tak kalah besar, hal ini membuat konsekuensi *SUS* mendapatkan skor 62.

SIMPULAN

Mengingat pemeriksaan yang telah dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (*SUS*) dan estimasi tingkat pemenuhan masyarakat dengan aplikasi RRI Play Go, cenderung beralasan bahwa skor yang diberikan oleh 100 responden adalah 62. Sehubungan dengan kelayakan berjalan, skor 62 dikenang untuk kelas "marginal". Serta berada di kisaran "Low", yang menunjukkan bahwa aplikasi RRI *Play Go* dapat diterima tetapi hanya disukai secara moderat. Mengingat skala kelas, skor 62 dikenang untuk kelas "D". Meskipun demikian bukan skor yang sangat tinggi, itu masih dipesan sebagai yang terbaik dalam evaluasi ini. Selain itu, peringkat kata sifat model menunjukkan bahwa skor 62 dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi RRI *Play Go* memiliki kekurangan namun perlu peningkatan untuk meningkatkan tingkat penggunaan aplikasi RRI *Play Go* di kalangan masyarakat Meskipun tidak apa-apa, masih ada peluang untuk menjadi lebih baik untuk mencapai tingkat pemenuhan yang lebih signifikan. Analisis hasil dari pengukuran awal untuk mengidentifikasi masalah dan tantangan utama yang dihadapi oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi. Hal ini bisa berupa antarmuka yang sulit dipahami, fitur-fitur yang kurang jelas, lambatnya waktu respons, atau masalah lain yang mempengaruhi pengalaman pengguna. Berdasarkan temuan dari analisis sebelumnya, perbaiki antarmuka pengguna (*user interface*) agar lebih intuitif dan mudah digunakan. Pastikan elemen-elemen tampilan seperti tombol, ikon, dan menu mudah dipahami dan dirancang dengan baik. Proses meningkatkan efektivitas dan efisiensi aplikasi tidak berhenti setelah satu iterasi perbaikan. Teruslah mengumpulkan umpan balik dari pengguna, berinovasi, dan terus tingkatkan aplikasi agar tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Langkah selanjutnya yang disarankan untuk pengembangan aplikasi RRI *Play Go* adalah melakukan pengkajian lebih lanjut mengenai aspek-aspek yang membuat rendahnya tingkat efektivitas kepuasan pengguna pada aplikasi RRI *Play Go* baik dari segi fitur-fitur maupun segi *interface* sehingga dapat meningkatkan efektivitas kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi RRI *Play Go*. Dan saran peneliti dalam Langkah-langkah penelitian selanjutnya adalah pengukuran kinerja dari aplikasi RRI *Play Go* lebih terperinci dengan menggunakan metode metode yang lebih baru lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] N. P. Pancawati, Y. T. S. Yohanes and L. A. Rahmat, "Management Strategy of Radio Republik Indonesia (RRI) Mataram in the Digital Era," *JCOMMSCI - JOURNAL OF MEDIA AND COMMUNICATION SCIENCE*, vol. 1, no. 3, pp. 109-119, 2018.

- [2] Y. Sapari, M. I. Manshur and M. Kamaludin, "Strategi Program Rri Play Go Dalam Membangun Inovasi Digital Sebagai Radio Visual ‘Tonton Apa yang Anda Dengar’ (Studi deskriptif : Radio Republik Indonesia ‘RRI’)," *Jurnal Signal*, vol. 10, no. 2, p. 326, 2022.
- [3] A. E. Maulana, A. K. Rivai and Sarwani , "Analisis Kualitas Sistem Layanan Penilaian Buku Pendidikan Agama (Silpbpa) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Pengembangannya Menggunakan Scrum Berbasis Web," *Jurnal Teknik Informatika (JTI)*, vol. 13, no. 2, pp. 103-122, 2020.
- [4] M. Firmansyah , Masrun and I. D. K. Yudha S, "Sensi Perbedaan Metode Kualitatif dan Kuantitatif," *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan* , vol. 3, no. 2, pp. 156-159, 2021.