



# ANALISIS HUBUNGAN *SYSTEM USABILITY SCALE* DENGAN *DESKILLING* PENGGUNA ADOBE PHOTOSHOP CC

Oleh:

**Rinkapati Swatriani**

*Dosen Fakultas Desain dan Seni Kreatif*

*Universitas Mercu Buana Jakarta*

[Rinkapati@gmail.com](mailto:Rinkapati@gmail.com)

## Ringkasan

Fitur baru yang ditawarkan oleh *software* Adobe Photoshop CC menimbulkan permasalahan mengenai usability. Karena suatu teknologi modern yang memiliki beberapa fungsi otomatis dan “*default setting*” memberikan kesempatan kepada siapa saja untuk menggunakan perangkat tersebut tanpa perlu belajar mengoperasikannya atau memahami cara kerjanya. Untuk itu penelitian ini dibuat untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna terhadap Adobe Photoshop CC dan keterkaitan antara kemudahan dari penggunaan Adobe Photoshop CC dengan ketidakberdayaan pengguna Adobe Photoshop CC. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan SUS (*System Usability Scale*), yang dikembangkan oleh John Brooke (1996). SUS memuat 10 pernyataan sederhana mengenai sistem, dan jawabannya diukur dengan skala Likert yang disusun dari kiri ke kanan dengan skor 1 – Sangat Tidak Setuju, 2 – Tidak Setuju, 3- Ragu-ragu, 4- Setuju, 5-Sangat Setuju.

**Kata Kunci** : *Adobe Photoshop CC, Usability, System Usability Scale*

## Abstract

*A modern software technology with automatic function and default setting should provides an opportunity to anyone to use the software without advance understanding about its operating system. Nevertheless, new features in Adobe Photoshop CC software cause some problems regarding their usability. This research is conducted to measure the degree of user convenience to Adobe Photoshop CC and the linkage between the easability of Adobe Photoshop CC and the user's helplessness. The methode used in this research is quantitative with SUS (System Usability Scale), developed by oleh John Brooke (1996). SUS contains 10 simple statements about the system and the answer be measured with Likert scale that organized from left to right 1 – strongly disagree, 2 – disagree, 3 – doubtful, 4 – agree, 5 – strongly agree.*

**Keywords**: *Museum, Fine Arts and Ceramics, Modern Education, Ethnic Betawi*

---

## A. PENDAHULUAN

Bagi para desainer, menggunakan sebuah perangkat lunak (*software*) menjadi sebuah kewajiban karena penggunaan program tersebut dapat mempermudah pekerjaan di era digital seperti sekarang ini.

Perkembangan teknologi pun membawa dampak yang cukup besar bagi perkembangan program komputer, khususnya dibidang desain. Sebut saja salah satu program yang umum digunakan yaitu Adobe. Program ini sudah

ada sejak tahun dan hingga saat ini masih dalam tahap pengembangan. Dalam Adobe system terdapat beberapa software lagi, di antaranya yang populer adalah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash, Adobe After Effect dan masih banyak lagi. Dan setiap software memiliki fungsi khusus sendiri, misalnya seperti Adobe After Effect yang digunakan untuk membuat animasi (khususnya animasi 2 dimensi). Di dalam software ini sudah ada tools yang bisa digunakan untuk merancang sebuah animasi.

Begitupun dengan Adobe Photoshop yang menjadi salah satu *software* Adobe yang dikenal oleh masyarakat umum, meskipun bukan orang yang berkecimpung di dunia desain. Program ini dikhususkan untuk mengedit atau memanipulasi gambar diam (still image) dan memberi efek khusus pada gambar tersebut. *Software* ini digunakan banyak digunakan oleh fotografer dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk *software* pengolah gambar atau foto.

Selain kalangan profesional, pengguna dari *software* Adobe Photoshop adalah pelajar dan mahasiswa. Dalam Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana, *software* ini digunakan dalam beberapa mata kuliah yang berkaitan dengan fotografi dan seni digital imaging. Penggunaan *software* ini bermanfaat bagi mahasiswa untuk mengetahui bagaimana proses pekerjaan seorang desainer pada proses digital.

Adobe Systems Incorporated adalah sebuah perusahaan aplikasi komputer bertaraf multinasional yang berasal dari Amerika. Perusahaan Adobe Systems memiliki kantor pusat yang berada di San Jose, California, Amerika Serikat. Adobe Systems didirikan pada tanggal 28 Februari 1982, dan pendirinya adalah John E. Warnock dan Charles M. Geschke. Adobe Systems menghasilkan beberapa produk yang sudah sangat dikenal, seperti Adobe Photoshop, Portable Document Format (PDF) dan Adobe Creative Suite.

Awalnya *software* ini diberi nama Photoshop 1.0 pada tahun 1990 dan terus mengalami perkembangan dan nama pun berubah hingga menjadi Phtoshop 7.0, setelah itu tahun 2002 Photoshop kembali berganti nama menjadi Photoshop CS yang merupakan singkatan dari Creative Suite, dan namapun terus berganti menjadi CS6 pada tahun 2012. Hingga pada tahun 2015, Adobe kembali memperkenalkan produk mereka yang terbaru yakni Adobe Photoshop CC (Creative Cloud). Sekilas dari tampilan software ini memiliki kemiripan wajah dengan Adobe CS6. Dengan balutan warna abu-abu tua dan penempatan tombol-tombol juga masih sama seperti versi sebelumnya.

Namun bila coba dilihat lebih teliti lagi, Adobe Photoshop CC ini merupakan senjata yang ampuh bagi fotografer dan ahli desain karena Adobe sudah melengkapi

produk satu ini dengan segudang fitur baru yang tidak dipunyai versi-versi sebelumnya.

Dikutip dari IT Portal (20/07), terdapat beberapa fitur baru yang dibawa oleh Creative Cloud ini salah satunya adalah fitur yang mungkin sangat berguna untuk membantu para fotografer dalam mengedit sebuah foto menjadi lebih baik. Fitur yang dinamakan Camera Shake Reduction ini dapat menganalisis sudut-sudut kabur dalam sebuah foto dan kemudian menambahkan pixel-pixel yang kosong agar gambar blur menjadi lebih tajam.

Selain itu, Photoshop CC ini juga membawa beberapa fitur yang mempunyai Adobe Lightroom 5 beta seperti salah satunya Camera Raw. Dengan menggunakan fitur satu ini, maka pengeditan mulai dari saturasi sampai tingkat kecerahan gambar dapat diatur komplet dan mudah. Di versi CC ini ini juga terdapat tools yang dapat digunakan untuk mendesain sebuah gambar seperti halnya yang ditemui di Adobe Illustrator. Seperti banyak yang sudah diketahui, di Photoshop CS6 terdapat fitur yang dinamakan 3D Tools. Dalam versi CC ini, tim Adobe masih menyematkan fitur tersebut dengan penambahan beberapa peralatan baru lain.

Tidak hanya itu, pengguna produk baru Adobe ini tidak hanya dapat mengedit gambar atau foto saja, melainkan juga dapat mengedit sebuah video. Beberapa fitur bawaan Adobe Premiere pro, software yang

khusus mengedit video, sengaja diikutsertakan di dalam Adobe Photoshop CC. Adobe Photoshop CC ini hanya dapat digunakan minimal di sistem Windows 7 SP 1 dan Mac OS X 10.7 atau 10.8. Untuk mengoperasikannya, dibutuhkan sebuah computer dengan prosesor minimal Quad-Core 3.4GHz dan RAM 4GB.

Namun melihat begitu fitur baru yang banyak ditawarkan, maka timbul permasalahan mengenai usability bagi pengguna software Adobe Photoshop CC. Pan Linn (1985, dalam Branston dan Stanford, 2003: 435) mengatakan suatu mesin modern yang memiliki beberapa fungsi otomatis dan "*default setting*" memberikan kesempatan kepada siapa saja untuk menggunakan perangkat tersebut tanpa perlu belajar mengoperasikannya atau memahami cara kerjanya. Suatu fitur dapat dipakai oleh pengguna tanpa harus memahaminya merupakan faktor utama dalam kesuksesan teknologi (Branston dan Stafford, 2003). Bagi Linn, kemudahan penggunaan suatu mesin berarti juga ketidakberdayaan (Branston dan Stanford, 2003: 435). Ketidakberdayaan ini berarti tidak berdayanya pengguna mengendalikan program jika memiliki masalah, kesulitan skill transfer pada program lainnya, dan pengguna tidak memiliki skill yang memadai.

Usability identik dengan pendapat Pam Linn (1985, dalam Branston dan Stafford, 2003: 435) tentang user-

friendliness atau mudah digunakan. Artinya mesin modern memiliki beberapa fungsi otomatis dan “default setting” yang mengizinkan siapa saja untuk menggunakan perangkat tersebut tanpa perlu belajar mengoperasikannya atau memahami cara kerjanya. Branston dan Stafford (2003) mengatakan bahwa fitur dapat dipakai oleh pengguna tanpa harus memahaminya merupakan faktor utama dalam kesuksesan teknologi. Secara praktis, usability yang tinggi user-friendliness membuat program lebih mudah untuk digunakan. Namun kemudahan pengguna berarti juga ketidakberdayaan (Linn, 1985 dalam Branston dan Stafford, 2003: 435). Ketidakberdayaan menurut Linn adalah tidak berdayanya pengguna mengendalikan program jika memiliki masalah, kesulitan skill transfer pada program lainnya, dan pengguna memiliki skill ownership.

Menurut Jeff Axup (2004) *usability* adalah sebuah ukuran sebuah karakteristik yang mendeskripsikan seberapa efektif seorang pengguna dalam berinteraksi dengan suatu produk. *Usability* juga merupakan ukuran seberapa mudah suatu produk bisa dipelajari dengan cepat dan seberapa mudah suatu produk bisa digunakan. Badre (2002) memberikan definisi *usability testing* atau uji ketergunaan adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau

kesalahan. Menurut Nielsen (2000), *usability testing* adalah suatu atribut untuk menilai seberapa mudah penggunaan *interface* pada suatu *software* atau *website*.

Selanjutnya, menurut International Organization for Standardization (1998), *usability* dapat didefinisikan sebagai tingkat di mana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya.

Sastramihardja mengungkapkan bahwa *usability* adalah proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan dengan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat atau menyelesaikan suatu aktivitas pada aplikasi tersebut dengan lebih baik (Sastramihardja dalam Prayoga dan Sensuse, 2010). Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh ISO 9241 tentang *usability*, yaitu sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan efektif, efisien, dan mencapai kepuasan pengguna dalam konteks tertentu (ISO 9241, 1998).

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah pengguna mudah menggunakan Adobe Photoshop CC?
- b. Apakah kemudahan yang diberikan

Adobe Photoshop CC terkait dengan ketidakberdayaan pengguna?

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dapat diterapkan pada berbagai macam masalah, menjelaskan, dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan angka/nomor pada pengumpulan data numerik, data ringkasan, dan gambar dari kesimpulan pada data. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan menggunakan nomor untuk membantu menentukan, menjelaskan, dan menyelesaikan berbagai masalah.

Namun penelitian dengan metode ini tidak sekedar melakukan penjumlahan. Angka akan membuat pandangan pada konteks, maksudnya konteks akan memberikan arti pada angka-angka dan kepentingan relatif dari informasi numerik dan non-numerik (Curwin & Slater, 2008:7). Creswell (2003: 18) menjelaskan penelitian kuantitatif sebagai pendekatan untuk menyelidiki tuntutan dalam mengembangkan pengetahuan atas pertanyaan mengenai sebab akibat, pengurangan untuk variabel tertentu dan hipotesis dan pertanyaan, penggunaan pengukuran dan pengamatan, dan pengujian teori. Selain itu, penyelidikan dengan instrumen yang telah ditentukan akan menghasilkan data statistik.

Metode yang dipakai oleh pengusul adalah dengan mengumpulkan data primer dan pengumpulan data sekunder yang berguna sebagai penentu dalam keberhasilan suatu penelitian. Data primer merupakan data yang dikumpulkan pertama kali oleh peneliti untuk rencana penelitian yang ditangani secara khusus/spesifik. Melakukan teknik pengumpulan data dengan data primer bertujuan untuk memenuhi kebutuhan penelitian yang lebih spesifik atau tidak dapat ditemui pada data sekunder. Data primer digunakan untuk menjawab pertanyaan, uji hipotesis, atau dalam beberapa cara berkontribusi untuk membuat keputusan yang lebih baik (Werenn et al., 2002: 63-79).

Data primer yang dipakai dalam penelitian ini adalah melalui penyebaran kuesioner (kuantitatif) kepada para mahasiswa Fakultas Desain dan Seni Kreatif di Universitas Mercu Buanan Jakarta. Dilman menjelaskan bahwa kuesioner pada penelitian kuantitatif berfokus pada respon/tanggapan dari para responden untuk item-item pertanyaan atau pernyataan dan bertujuan untuk memberikan stimulus umum (item penelitian, tanggapan, informasi tambahan lainnya) dari setiap orang yang sesuai dengan kategori penelitian (Johnson & Christensen, 2012:170).

Kuesioner sebagai bentuk dari penelitian kuantitatif yang akan diolah secara statistik dengan tujuan untuk mengetahui

tanggapan dari para responden. Kuesioner akan disebar kepada responden dengan jenis pertanyaannya adalah pertanyaan tertutup dengan menggunakan skala pengukuran yaitu skala Likert. Skala Likert Merupakan skala dimana responden menentukan tingkat persetujuan dan ketidaksetujuan dengan pernyataan atau pertanyaan pada sikap pada konsep yang diteliti (McDaniel & Gates, 1998: 247-248).

Selain menyebarkan kuisisioner, pengusul juga akan melakukan wawancara kepada responden untuk mengetahui lebih dalam mengenai penelitian. Menurut Istijanto (2009: 49), “wawancara merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung, mendalam, tidak terstruktur, dan individual.” Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden, dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam (Hasan, 2002: 85).

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang berkaitan dengan masalah penelitian untuk mendapatkan informasi guna melengkapi kuisisioner dan memperoleh ungkapan atas perasaan, motivasi, sikap, atau keyakinan terhadap topik mengenai tingkat usability dan ketidakberdayaan pengguna software Adobe Photoshop CC.

Data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan untuk tujuan lain (Werenn dkk., 2002: 63). Keuntungan yang

didapatkan dari data sekunder adalah biaya yang rendah, cepat, tersedia dan mudah untuk disesuaikan. Dalam suatu penelitian data sekunder dapat diperoleh dari studi kepustakaan, jurnal, media cetak, media elektronik seperti situs internet, dan media cetak. Data sekunder menjadi data pendukung dalam penyusunan suatu penelitian.

Untuk mengukur tingkat usability dan ketidakberdayaan pengguna Adobe Photoshop CC, maka peneliti akan mengacu pada SUS (*System Usability Scale*), yang dikembangkan oleh John Brooke (1996) yang telah terbukti sebagai alat ukur usability terbaik. SUS memuat 10 pernyataan sederhana mengenai sistem, dan jawabannya diukur dengan skala likert. 10 pernyataan pada SUS sebagai berikut :

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini
2. Saya merasa sistem ini tidak rumit dan kompleks
3. Saya pikir sistem ini mudah digunakan
4. Saya pikir saya perlu bantuan tenaga teknis agar dapat menggunakan sistem ini
5. Saya menemukan bahwa beberapa fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik
6. Saya menemukan terlalu banyak ketidakkonsistenan pada sistem ini
7. Saya bayangkan bahwa pada

umumnya orang-orang akan belajar menggunakan sistem dengan cepat

8. Saya menemukan bahwa sistem sangat rumit digunakan
9. Saya merasa percaya dan nyaman menggunakan sistem ini
10. Saya harus belajar banyak hal sebelum menggunakan sistem ini

Kuisiner disajikan dalam bentuk skala Likert (rentang nilai sangat setuju hingga sangat tidak setuju), dan diberikan kepada 47 responden. Jawaban diukur menggunakan skala likert yang disusun dari kiri ke kanan dengan skor 1 – Sangat Tidak Setuju, 2 – Tidak Setuju, 3 – Ragu-ragu, 4 – Setuju, 5 – Sangat Setuju.

Hasil pengolahan data untuk *usability* dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Untuk pernyataan nomor ganjil, skor setiap pernyataan dihitung dari nilai jawaban yang dipilih, dikurangi 1. Misal, pernyataan nomor 3 dijawab dengan “Setuju”, maka skor untuk pernyataan nomor 3 adalah :  $4-1=3$
2. Untuk pernyataan nomor genap, skor setiap pernyataan adalah 5, dikurangi dari nilai skor pernyataan yang dipilih. Misalkan pernyataan nomor 4 dijawab dengan “Setuju”, maka skor untuk pernyataan nomor 4 adalah :  $5 - 4 = 1$ .
3. Total skor untuk setiap pernyataan dijumlahkan kemudian dikalikan dengan 2.5. Misalkan, total skor

untuk responden A adalah 25, maka skor SUS =  $25 \times 2.5 = 62.5$ .

4. Interpretasi dari skor SUS adalah jika nilai skor SUS  $> 68$  maka dikatakan bahwa *usability* sistem yang dievaluasi di atas rata-rata (baik), sedangkan jika di bawah 68 maka *usability* sistem di bawah rata-rata (kurang baik).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

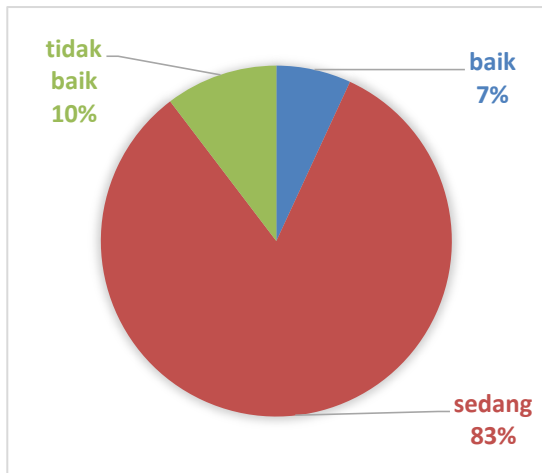
### Hasil

Untuk mengukur *usability* pengguna Adobe Photoshop CC, peneliti sudah mensurvei sebanyak 47 mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Dengan perincian mahasiswa semester satu berjumlah 18 orang dan mahasiswa semester lima sebanyak 29 orang. Menggunakan 10 item SUS yang dikembangkan oleh John Brooke (1996), kemudian 47 pengguna Adobe Photoshop CC ini diberikan kuisisioner dan pertanyaan terbuka tentang skill ownership seperti pengetahuan cara kerja, kemampuan membedakan produk lainnya yang sejenis, perasaan dikendalikan oleh teknologi, dan keinginan beralih ke teknologi lainnya (Branston dan Stafford, 2003:436).

Hasil pengukuran usability yang diperoleh dari survei untuk mahasiswa semester lima memperlihatkan bahwa hanya 6,88 % responden penggunaan mengatakan program Adobe Photoshop CC memiliki tingkat usability tinggi, 82,56% responden

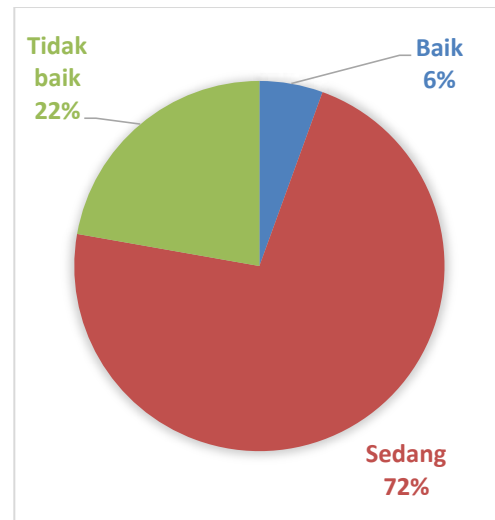


mengatakan bahwa program tersebut memiliki tingkat usabilitas yang sedang, dan 10,32% responden mengatakan program Adobe Photoshop CC memiliki tingkat usabilitas yang tidak baik.



Gambar 1. Tingkat Usabilitas Adobe Photoshop CC bagi mahasiswa semester satu

Kemudian untuk responden mahasiswa semester satu, tidak ditemukan hasil yang berbeda jauh dengan responden mahasiswa semester lima. Dengan jumlah 5,55% responden penggunaan mengatakan program Adobe Photoshop CC memiliki tingkat usabilitas tinggi, 72,28% responden mengatakan bahwa program tersebut memiliki tingkat usabilitas yang sedang, dan 22,24% responden mengatakan program Adobe Photoshop CC memiliki tingkat usabilitas yang tidak baik.



Gambar 2. Tingkat Usabilitas Adobe Photoshop CC bagi mahasiswa semester lima

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa baik bagi mahasiswa semester satu ataupun lima, sebagian besar responden berpendapat bahwa program Adobe Photoshop CC ini memiliki tingkat usabilitas yang sedang. Interpretasi data dilakukan sesuai dengan contoh pada referensi, yang menyatakan bahwa skor di atas 68 berarti tingkat usabilitas yang dievaluasi dianggap baik/ di atas rata-rata. Hasil evaluasi usabilitas menunjukkan nilai di bawah rata-rata. Meskipun di bawah rata-rata (kurang dari 68), tetapi tingkat usabilitas ini sudah cukup baik, dalam artian pada umumnya pengguna dapat menggunakan sistem dengan cukup mudah, sistem cukup mudah dipelajari, dan menganggap sistem cukup menyenangkan.

Tabel 1. Pengolahan Data Hasil Kuisiner Tingkat Usabilitas

Jenis Responden	Hasil rata-rata skor SUS
Mahasiswa DKV semester lima	58.96
Mahasiswa DKV semester satu	56.25

Terkait dengan *deskillling*, terdapat lima kategori pertanyaan (1) pengetahuan Adobe Photoshop CC; (2) pilihan manual atau otomatis (default); (3) pengetahuan sebelum penggunaan Adobe Photoshop CC; (4) ujicoba dengan program yang lain namun sejenis; dan (5) lama waktu mempelajari dan cara mempelajarinya.

Pada kategori pertanyaan tentang pengetahuan cara kerja Adobe Photoshop CC, responden mahasiswa semester lima mengatakan bahwa Adobe Photoshop CC cukup mudah dioperasikan, hal ini disebabkan para responden sudah terbiasa menggunakan program generasi Adobe Photoshop sebelumnya yaitu Adobe Photoshop CS 6. Yang membedakan hanya tampilan dan beberapa fitur tambahan yang berfungsi untuk mempermudah pengoperasian program Adobe Photoshop CC. Selebihnya mereka tidak mengalami kesulitan yang cukup berarti. Sedangkan untuk responden mahasiswa semester satu mengatakan bahwa mereka belum mengetahui fitur-fitur baru pada program Adobe Photoshop CC karena baru menggunakan program tersebut kurang lebih satu bulan.

Selanjutnya terkait pertanyaan tentang pilihan manual atau otomatis (default), responden mahasiswa semester lima mengatakan lebih nyaman menggunakan pilihan manual karena dapat mengatur sendiri efek yang diinginkan dan dirasa

lebih mudah. Hal ini senada dengan pernyataan yang diberikan oleh responden mahasiswa semester satu, meskipun mereka baru mengenal program ini namun mereka lebih memilih pengoperasian manual untuk program Adobe Photoshop CC.

Pada kategori pertanyaan tentang pengetahuan penggunaan program Adobe Photoshop CC, seluruh responden baik mahasiswa semester lima maupun mahasiswa semester satu mengatakan bahwa Adobe Photoshop CC merupakan pengembangan dari Adobe Photoshop CS 6. Menurut responden mahasiswa semester lima, seri baru tersebut memiliki fitur yang lebih mudah dalam pengoperasian. Sedangkan responden mahasiswa semester satu belum banyak mengetahui apa saja perbedaan dari Adobe Photoshop CC dengan Adobe Photoshop CS 6.

Kategori selanjutnya pertanyaan yang berkaitan tentang ujicoba dengan program yang lain namun masih sejenis, seluruh responden baik mahasiswa semester lima maupun mahasiswa semester satu selama ini belum pernah menggunakan program lain selain Adobe Photoshop CC karena selama ini mereka belum pernah menemui program yang sejenis. Sehingga dapat dikatakan bahwa program tersebut masih yang terbaik dalam pengoperasian untuk mengedit gambar (foto).

Terakhir adalah kategori pertanyaan tentang lama waktu untuk mempelajari dan

cara mempelajarinya, responden mahasiswa semester lima mengatakan bahwa mereka tidak secara khusus mempelajari Adobe Photoshop CC tetapi langsung mengaplikasikannya. Dan proses mempelajarinya tidak memakan waktu yang lama karena mereka sudah terbiasa menggunakan program Adobe Photoshop CS 6 selama mereka kuliah, mereka hanya perlu mengetahui fitur baru apa saja yang terdapat dalam Adobe Photoshop CC. Sedangkan responden mahasiswa semester satu memberikan jawaban yang berbeda. Mereka mengatakan baru mempelajari program tersebut selama kurang lebih satu bulan (empat kali) pertemuan pada saat kuliah. Hanya beberapa responden yang mengatakan bahwa mereka sudah mempelajari sebelumnya pada saat jenjang Pendidikan sekolah menengah.

Berdasarkan hasil penelitian, usability dari program Adobe Photoshop CC berada dalam kategori sedang dan baik. Hal ini memperlihatkan bahwa pengguna Adobe Photoshop CC dapat mengoperasikan program tersebut tanpa mengalami banyak kesulitan. Fitur-fitur Adobe Photoshop CC dengan mudah dicoba secara praktis. Keadaan tersebut dapat dikatakan bahwa program tersebut “user-friendliness” karena program Adobe Photoshop CC lebih mudah untuk digunakan.

Kemudahan pengguna Adobe Photoshop CC berarti juga ketidak-

berdayaan pengguna program. Linn (1985 dalam Branston dan Stafford, 2003:435) mengatakan bahwa semakin mudah program berarti semakin tidak berdaya pengguna untuk beralih ke programlainnya. Keadaan ini terjadi pada pengguna Adobe Photoshop CC, hampir tidak ada keinginan untuk mencoba program lain karena selama ini dirasa belum ada program yang serupa. Stephen Wood (1987) juga pernah mempertanyakan teknologi baru yang memperlihatkan adanya guguan keterampilan yang tersembunyi yang perlu diwaspadai terhadap suatu upaya untuk melakukan deskilling banyak pekerjaan. Wood mengatakan bahwa keterampilan yang ada saat ini merupakan suatu hal yang vital bagi implementasi baik bagi organisasi dan manajemen kerja. Keadaan ini menjadi sesuatu yang perlu diperdebatkan ketika muncul konsep tentang keterampilan itu sendiri.

Dengan demikian tingkat usability yang sedang dan baik dari Adobe Photoshop CC dapat mengubah cara kerja penggunaannya. Perubahan ini juga mengubah tingkat keterampilan yang dimiliki oleh pengguna yang sebelumnya harus memahami secara detail setiap fitur-fitur yang ada. Sedangkan dengan Adobe Photoshop CC maka setiap pengguna baru atau yang menggunakan versi sebelumnya dapat dengan cepat mempelajari dan mengaplikasikan pengoperasian Adobe

Photoshop CC.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### Kesimpulan

Untuk melihat hubungan antara tingkat usability dan ketidakberdayaan dapat melihat studi kasus pengguna Adobe Photoshop CC. Dalam penelitian ini hasil survei menunjukkan bahwa semakin tinggi angka kahir skor rata-rata SUS maka semakin baik tingkat usability program Adobe Photoshop CC. Tingginya tingkat usability memperlihatkan adanya ketidakberdayaan pengguna dalam menggunakan program Adobe Photoshop CC jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan. Namun ketidakberdayaan pengguna Adobe Photoshop CC masih rendah, hal ini dapat dilihat dengan lebih banyak responden menjawab penggunaan manual dalam pengoperasian Adobe Photoshop CC. Mereka beranggapan bahwa penggunaan manual akan lebih mudah karena dapat mengoperasikan dan mengatur pekerjaan sesuai keinginan.

Dalam penelitian ini meskipun hasil skor SUS di bawah rata-rata (kurang dari 68), tetapi tingkat usability ini sudah cukup baik, dalam artian pada umumnya pengguna dapat menggunakan sistem dengan cukup mudah, sistem cukup mudah dipelajari, dan menganggap sistem cukup menyenangkan. Hal ini dapat dilihat oleh responden yang menjawab sangat mengapresiasi dan tertarik mempelajari program Adobe Photoshop

CC, melakukan pencatatan untuk hal-hal baru dari fitur baru dan akan mencoba kembali.

##### Saran

Selanjutnya penelitian ini merekomendasikan perlunya jumlah sampel yang lebih besar dan pengkategorian sampel yang lebih luas, misalnya para professional yang sudah lama menggunakan program Adobe Photoshop. Selain itu juga diperlukan pengujian dengan program-program aplikasi grafis lainnya sehingga tingkat usability dan deskilling dapat diukur dari berbagai perspektif pengguna yang berbeda.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Badre, A. N. (2002). *Shaping Web usability: interaction design in context*. Boston: Addison-Wesley.
- Branston, Gill and Roy Stafford. (2003). *The Media Students's Book, 3<sup>rd</sup> Ed*. New York and London: Routledge.
- Creswell, J. (2003). *Research Design: qualitative, quantitative, and mixed method approaches, 2<sup>nd</sup> Ed*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
- Curwin, J. & Slater, R. (2008). *Quantitative Methods for Business Decision, 6<sup>th</sup> Ed*. Canada: Cengage Learning. E-book.
- Hasan, M. I. (2002). *Pokok - Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya, Edisi 1*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Istijianto. (2009). *Aplikasi Praktis Riset Pemasaran: Cara Praktis Meneliti Konsumen dan Pesaing*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Jeff (2004). *Edward Sensor Hands: The Techno Gloves*.
- Johnson, B. & Christensen, L. (2012). *Educational Research: Quantitative,*

*Qualitative, and Mixed Approaches, 4<sup>th</sup> Ed.* US: Sage Publications.

Nielsen, J. (2002). *Usability for Senior Citizen*.

McDaniel, C. & Gates, R. (1998). *Marketing Research Essentials, 2<sup>nd</sup> Ed.* America: International Thomson Publishing.

Werren, B., Stevens, R., & Loudon, D. (2002). *Marketing Research: Text and Cases*. New York: The Haworth Press Inc. E-book.