

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pengujian aplikasi perangkat lunak pada aspek *usability* sudah banyak dilakukan dalam penelitian dengan tujuan mendapatkan tingkat kemudahan, kepuasan atau kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Dalam melakukan penelitian penulis harus mempunyai kajian teori yang sudah ada sebelumnya dengan tujuan agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan tidak terjadi kesalahan yang sama dalam melakukan proses penelitian. Maka dari itu, penulis akan menggunakan analisis *usability* dalam penelitian ini. Penulis juga akan melakukan perbandingan terhadap penelitian dari beberapa kajian teori yang sebelumnya sudah dilakukan.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Moch. Baharrudin, Niken Hendrakusma Wardani, Admaja Dwi Herlambang pada tahun 2018. Penelitian ini berjudul “Analisis *Usability* Pada Sistem Informasi FILKOM Apps Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya”. Filkom Apps adalah sebuah website yang dapat memudahkan pekerjaan stakeholder, masalah yang dihadapi adalah terdapat menu yang tidak menampilkan informasi sama sekali pada aplikasi tersebut. Dalam menu yang tidak berisi akan dapat berdampak pada pengguna terhadap sistem. Fitur logbook tidak dapat diketahui oleh pengguna. Untuk mengetahui tingkat *usability* maka penulis melakukan pengujian data, observasi dan wawancara langsung serta dari rekomendasi berdasarkan hasil yang ada. Dari hasil penelitian ini menunjukkan tingkat *usability* dari aspek-aspeknya menunjukkan nilai rata-rata yang di atas standar. Pada aspek *satisfaction* mempunyai nilai rata-rata yang di bawah. Dan juga terdapat permasalahan *usability* berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan [5].

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Ni Ketut Thrisnandha Purnama, I Made Ardwi Pradnyana, Ketut Agustini pada tahun 2019. Penelitian ini berjudul “*Usability Testing* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* Pada aplikasi E-Musrenbang

Bappeda Kabupaten Badung”. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan hasil berdasarkan tingkat *usability* yang ada pada aplikasi tersebut serta memberikan rekomendasi rancangan pada aplikasi dengan memenuhi *usability*. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data dari kuesioner dengan metode *heuristic evaluation*. Dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan tingkat *usability* pada aplikasi E-Musrenbang Bappeda Badung sebesar 64% yang berarti aplikasi tersebut sudah memenuhi kriteria *usability* [6].

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Thomas Afrizal, Naely Farkhatin, Dwi Yulistiyanti pada tahun 2019. Penelitian ini berjudul “*Usability Testing Pada Software Berhitung Berbasis Android Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Jagakarsa*”. Penelitian ini menggunakan *usability testing* yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari software yang digunakan. Dari penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa pengguna sudah dengan mudah menggunakan sistem berdasarkan kriteria *learnability*, *efficiency*, dan *memorability* maka tidak susah dalam penggunaannya. Pada kriteria *satisfaction* berada dibawah rata-rata dan hasil dari semua pengujian yang dilakukan menyatakan hasil “*reliabel*” dan “*valid*” serta tidak memiliki pengaruh pendidikan dan gender terhadap lima kriteria Nielsen yang ada pada aplikasi tersebut [7].

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian

<b>Pembanding</b>	<b>(Moch.Baharrudin, Niken Hendrakusma Wardani, Admaja Dwi Herlambang, 2018) [5]</b>	<b>(Ni Ketut Thrisnandha Purnama, I Made Ardwi Pradnyana, Ketut Agustini, 2019) [6]</b>	<b>(Thomas Afrizal, Naely Farkhatin, Dwi Yulistiyanti, 2019) [7]</b>	<b>*Penulis (2021)</b>
Judul	Analisis <i>Usability</i> Pada Sistem Informasi FILKOM Apps Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya.	<i>Usability Testing</i> Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> Pada aplikasi E-Musrenbang Bappeda Kabupaten Badung.	<i>Usability Testing</i> Pada Software Berhitung Berbasis Android Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Jagakarsa.	Analisis <i>Usability</i> Pada Aplikasi Penyedia Transportasi Online Berbasis Mobile
Data	Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara kepada responden.	Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden.	Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden.	Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner
Sistem Operasi	Windows	Windows	Smartphone	Smartphone
Basis	Website	Website	Mobile	Mobile

<p>Hasil Penelitian</p>	<p>Tingkat <i>usability</i> dari aspek-aspeknya menunjukkan nilai rata-rata yang di atas standar. Pada aspek <i>satisfaction</i> mempunyai nilai rata-rata yang di bawah. Dan juga terdapat permasalahan <i>usability</i> berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan.</p>	<p>Tingkat <i>usability</i> pada aplikasi E-Musrenbang Bappeda Badung sebesar 64% yang berarti aplikasi tersebut sudah memenuhi kriteria <i>usability</i>.</p>	<p>Aplikasi mudah digunakan berdasarkan tingkat <i>Usability</i> diatas 73% sehingga aplikasi sudah cukup <i>user friendly</i></p>	<p>Mengetahui seberapa besar tingkat kegunaan atau <i>usable</i> pada aplikasi Grab yang digunakan.</p>
-------------------------	---	--	--	---