

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian menggunakan aspek *usability* terhadap sebuah aplikasi sudah banyak dilakukan dengan tujuan mendapatkan bahan evaluasi agar aplikasi tersebut dapat diperbaiki dikemudian hari demi memenuhi tingkat kemudahan, kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Dalam membuat penelitian penulis harus mempunyai kajian teori dari penelitian-penelitian terdahulu agar penelitian berjalan dengan baik dan tidak terjadi kesalahan mendasar yang sama selama proses penelitian. Adapun beberapa literatur atau kajian teori yang akan ditinjau mengenai antarmuka, *usability* serta *system usability scale*.

Penelitian yang pertama merupakan penelitian yang dilakukan oleh Kesuma dengan judul penelitiannya “Evaluasi *Usability* Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan *System Usability Scale*” dari Program Studi Sistem Informasi STMIK MDP. Dalam penelitian tersebut *system usability scale* digunakan sebagai dasar perhitungan *Web* pada perguruan tinggi XYZ yang melibatkan 30 responden terdiri dari mahasiswa pengguna *website* tersebut. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala *likert* dan hasil dari perhitungan menunjukkan tingkat *usability* pada *website* perguruan tinggi XYZ berada pada tingkat yang baik dengan skor 80.3% dengan hasil ini maka *website* perguruan tinggi XYZ dikatakan sebagai *website* yang telah memenuhi kriteria *usability* yang baik, dapat diandalkan dan mampu memenuhi keinginan dan kebutuhan dari penggunanya [4].

Penelitian selanjutnya merupakan penelitian yang dilakukan oleh Riza dengan judul penelitiannya “Mengukur Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Bimbingan Konseling (E-BK) Menggunakan *System Usability Scale* (SUS) Di SMK Negeri 1 Banda Aceh”. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui hasil pengukuran kepuasan pengguna pada sistem informasi tersebut dan berdasarkan hasil evaluasi ditemukan beberapa permasalahan pada fitur yang tidak bisa digunakan. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dimana peneliti melakukan pengumpulan data,

mengolah menggunakan perhitungan *system usability scale* (SUS) dan menganalisa hasil dari perhitungan untuk menjadikan sebagai perbaikan oleh pihak bersangkutan nantinya. Setelah melakukan pengujian skor yang didapat dari 40 responden menunjukkan angka 71, sesuai dengan pedoman interpretasi SUS maka skor tersebut bisa dikatakan *acceptable* dengan *grade C* dan juga sudah cukup memenuhi unsur *usability* yang diatas rata-rata [5].

Penelitian selanjutnya merupakan penelitian yang dilakukan oleh Nioga dengan judul penelitiannya “Evaluasi *Usability* Aplikasi *Mobile KAI Access* Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) Dan *Discovery Prototyping* (Studi Kasus PT KAI)”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan melakukan evaluasi terhadap aplikasi *Mobile KAI Access* dikarenakan aplikasi ini mendapat rating dan respon yang rendah dari penggunanya. Pengujian yang dilakukan sebanyak 2 kali kepada 15 responden dimana pengujian yang pertama *usability* yang diperoleh dari aplikasi *KAI Access* sebesar 57.48% dan setelah melakukan perbaikan menggunakan metode *Discovery Prototyping* dan perhitungan kedua *usability* menggunakan *system usability scale* (SUS) mendapatkan hasil 83.03%, dengan skor ini maka bisa dikatakan pengujian dan evaluasi yang dilakukan berhasil dan aplikasi *KAI Access* sudah memenuhi aspek *usability* yang baik [6].

Penelitian selanjutnya merupakan penelitian yang dilakukan oleh Saputra dengan judul penelitiannya “Penerapan *Usability* Pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan melakukan penilaian terhadap aplikasi PENTAS di SMKN 5 kota Tangerang dimana aplikasi ini digunakan sebagai pengganti ujian yang menggunakan kertas menjadi ujian dengan cara menggunakan mobile. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dimana metode ini untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti dengan tepat selanjutnya peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan *system usability scale* dan dari hasil penelitian terhadap 30 responden skor yang diperoleh

ialah 46.00 dimana skor ini dikategorikan sebagai *Not Acceptable* atau mendapat *grade F*. Hasil tersebut membawa kesimpulan akhir bahwa aplikasi PENTAS tidak memenuhi aspek *usability* yang baik dan harus melakukan perbaikan [7].



Tabel 2. 1. Perbandingan Penelitian

NO	PENELITI	JUDUL	TUJUAN	METODE	BASIS	HASIL	KESIMPULAN
1	Kesuma	Evaluasi <i>Usability</i> Pada <i>Web</i> Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan <i>System Usability Scale</i>	Untuk mengevaluasi aspek usability website perguruan tinggi XYZ	SUS	WEB	10 pertanyaan SUS dan 30 responden terdiri dari mahasiswa menunjukkan nilai skor 80.3 (A grade) atau dapat diterima.	Metode SUS adalah metode yang terukur dan terstruktur secara akurat.
2	Ulfa	Mengukur Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Bimbingan Konseling (E-BK) Menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS) Di	Untuk mengetahui hasil pengukuran kepuasan pengguna sistem informasi E-BK menggunakan <i>system usability scale</i> (SUS) di SMKN 1 Banda Aceh	SUS	WEB	Tingkat kepuasan pengguna terhadap E-BK Banda Aceh yang dilakukan kepada 40 orang responden dengan skor 71 (C grade).	Hal ini menunjukkan sistem informasi tersebut dapat diterima dan berada diatas standar nilai rata-rata

		SMK Negeri 1 Banda Aceh					
3	Fanani	Evaluasi <i>Usability</i> Aplikasi <i>Mobile</i> KAI <i>Access</i> Menggunakan Metode <i>System Usability Scale</i> (SUS) Dan <i>Discovery Prototyping</i> (Studi Kasus PT KAI)	Untuk melakukan pengukuran kepuasan menggunakan <i>system usability scale</i> terhadap pengguna dan memberikan saran perbaikan menggunakan metode <i>Discovery Prototyping</i>	SUS	ANDR OID	Peneliti melakukan 2 kali pengujian dimana pada pengujian pertama yang dilakukan hasil yang diperoleh dari aplikasi <i>Acces</i> sebesar 57.48% dimana skor ini dibawah rata-rata.	Setelah peneliti memberikan saran perbaikan menggunakan metode <i>Discovery Prototyping</i> dan melakukan pengujian kedua menggunakan SUS hasil yang didapat meningkat, dengan skor sebesar 83.03% atau <i>B grade</i>
4	Saputra	Penerapan <i>Usability</i> Pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan	Melakukan pengukuran kepuasan pengguna	SUS	ANDR OID	Peneliti memberikan 10 pertanyaan SUS kepada responden pengguna langsung atau biasa	Skor tersebut masuk dalam kategori rendah atau <i>Not Acceptable</i> sehingga aplikasi

		Metode System Usability Scale (SUS)	terhadap aplikasi PENTAS			disebut <i>end user</i> dan hasil yang diperoleh dari penilaiannya adalah 46.00.	PENTAS tidak memenuhi aspek <i>usability</i> dan tidak baik untuk digunakan pengguna
5	Nugraha	Implementasi <i>system usability scale</i> (SUS) pada aplikasi shopee dalam penilaian kepuasan pengguna	Untuk mengukur kepuasan pengguna menggunakan <i>usability testing</i> menggunakan bantuan <i>system usability scale</i> agar mendapatkan bahan evaluasi untuk aplikasi kedepannya	SUS	ANDR OID	Mengetahui seberapa besar tingkat kepuasan pengguna aplikasi mobile shopee berdasarkan penilaian <i>usability</i> menggunakan <i>system usability scale</i> .	Aplikasi memenuhi kepuasan pengguna dengan tingkat kepuasan rendah dan disarankan untuk melakukan perbaikan.