BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis meninjau beberapa jurnal yang memiliki keterkaitan terhadap penelitian dengan metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Berikut merupakan contoh jurnal sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian penulis.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Irfanda Mahardika Hidayat Kusumawardhana. Niken Hendrakusma Wardani. dan Andi Reza Perdanakusuma pada tahun 2019 yang berjudul "Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)". Penelitian tersebut menggunakan aplikasi mobile banking milik Bank Negara Indonesia berbasis Android versi 2.2.4 sebagai objek penelitian. Penelitian ini mengulas tentang rekomendasi perbaikan pada antarmuka aplikasi dan mengetahui tingkatan usability pada aplikasi untuk meningkatkan setiap metrik dari usability. Pengujian dilakukan kepada 5 orang yang berusia 15-64 tahun. Wawancara juga dilakukan pada penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui masalah-masalah yang ditemukan pada aplikasi. Poin terakhir penelitian ini adalah menyebarkan kuisioner SUS kepada 30 orang pengguna. Penelitian ini memberi tahu suatu peran penting usability testing pada suatu pembuatan aplikasi sehingga dapat diketahui tingkat usability dari aplikasi yang bertujuan apakah aplikasi tersebut dapat digunakan oleh pengguna atau tidak. Hasil yang diperoleh adalah terjadi peningkatan pada aspek *learnability* dengan persentase sebesar 88%, aspek efficiency dengan nilai sebesar 0,05 goals/sec, aspek error dengan persentase 5%, dan aspek satisfaction dengan nilai sebesar 74,25 dengan artian memperoleh grade scale B. Kesimpulan yang didapatkan adalah aplikasi mobile banking Bank Negara Indonesia dinilai lebih baik setelah dilakukan perbaikan dengan nilai dan persentase di atas rata-rata [15].

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Muhammad Aswin Zulhidji, Retno Indah Rohmawati, dan Nanang Yudi Setiawan pada tahun 2019 yang berjudul "Evaluasi *Usability* Situs Web Snapixa dengan menggunakan Metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale*". Penelitian tersebut menggunakan situs web Snapixa sebagai objek penelitian. Penelitian ini mengulas tentang evaluasi situs web Snapixa agar memberikan kemudahan dan kenyamanan pengguna. Hasil pada aspek *learnability* dengan persentase sebesar 97,65%, aspek *efficiency* dengan nilai sebesar 0,0003 goals/sec, aspek *error* dengan nilai 0,010, dan aspek *satisfaction* dengan persentase sebesar 50% - 63% memperoleh *grade scale* C dengan artian harus ditingkatkan kembali [16].

Penelitian lain dilakukan pada tahun 2022 oleh Annisa Julia Santoso, Satrio Hadi Wijoyo, dan Andi Reza Perdanakusuma dengan judul "Evaluasi *Usability* Aplikasi Bank Syariah Indonesia *Mobile* menggunakan Metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (Studi Kasus: KCP Trenggalek Sudirman 1)". Penelitian ini menggunakan aplikasi Bank Syariah Indonesia berbasis *mobile* sebagai objek penelitian. Penelitian ini mengulas tentang evaluasi aplikasi Bank Syariah Indonesia berbasis *mobile*. Sesi wawancara juga terdapat pada penelitian ini yang bertujuan sebagai rekomendasi-rekomendasi untuk perbaikan pada fitur aplikasi. Hasil pada aspek *learnability* dengan persentase sebesar 65%, aspek *efficiency* dengan nilai sebesar 0,008 goals/sec, aspek *error* dengan nilai 0,24, dan aspek *satisfaction* dengan nilai sebesar 70,75 memperoleh *grade scale* C dengan artian tingkat *acceptability* mendapat *rating good* dan mudah diterima [17].

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Irdiaga Isnainrajab, Satrio Hadi Wijoyo, dan Andi Reza Perdanakusuma pada tahun 2020 yang berjudul "Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi PermataMobile X Dengan Menggunakan Metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS)". Penelitian ini menggunakan aplikasi permatamobil X sebagai objek penelitian. Penelitian ini mengulas tentang evaluasi pada aplikasi permatamobile X sesuai dengan

perhitungan kuantitatif dan kualitatif. Komponen kuantitatif menggunakan SUS dan komponen kualitatif menggunakan *usability testing*. Hasil pada aspek *learnability* dengan persentase sebesar 68%, aspek *efficiency* dengan nilai sebesar 0,01 goals/sec, aspek *error* dengan nilai 0,41, dan aspek *satisfaction* dengan nilai sebesar 70,1 memperoleh *grade scale* B dengan artian tingkat *acceptability* mendapat rating *marginal acceptable* dan sedikit di atas rata-rata [18].

Penelitian lainnya dilakukan oleh Aditya Putra Pratama, Satrio Hadi Wijoyo, dan Hanifah Muslimah Az-Zahra pada tahun 2021 dengan judul "Evaluasi Website Malasngoding dengan menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale". Objek pada penelitian ini adalah website Malasngoding. Penelitian ini mengulas tentang pengujian usability testing serta mengevaluasi permasalahan yang ada pada website Malasngoding. Pada perangkat desktop, hasil yang diperoleh pada aspek learnability dengan nilai sebesar 96,2, aspek efficiency dengan nilai sebesar 0,05 goals/sec, aspek error dengan nilai 0,02, dan aspek satisfaction dengan nilai sebesar 75,25. Hasil yang diperoleh pada perangkat mobile, aspek learnability dengan nilai sebesar 93,05, aspek efficiency dengan nilai sebesar 0,04 goals/sec, aspek error dengan nilai 0,05, dan aspek satisfaction dengan nilai sebesar 74,55 [19].

Penelitian dengan judul "Analisis Usability Pada Metaverse Gamelan Saron Menggunakan Metode System Usability Scale dan Usability Testing" diadopsi dari penelitian-penelitian sebelumnya. Namun, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah objek yang diteliti berbasis virtual reality atau metaverse. Kemudian, peneliti menggunakan model observasi lapangan sehingga langsung memantau pelaksanaan eksperimen serta mengambil sample dengan cara convenience sampling. Diharapkan hasil evaluasi dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan kepada developer yang melakukan pengembangan selanjutnya.

Tabel penelitian-penelitian terdahulu yang telah dirangkum dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian-Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Metode	Tujuan	Hasil
1.	Irfanda Mahardika	Evaluasi <i>Usability</i>	Usability	Rekomendasi	Terjadi peningkatan
	Hidayat	Pada Aplikasi	Testing	perbaikan pada	aspek learnability
	Kusumawardhana,	BNI Mobile	dan	antarmuka	dengan persentase
	Niken	Banking Dengan	System	aplikasi dan	sebesar 88%, aspek
	Hendrakusma	Menggunakan	Usability	mengetahui	efficiency dengan nilai
	Wardani, dan	Metode Usability	Scale	tingkatan	sebesar 0,05 goals/sec,
	Andi Reza	Testing dan		usability pada	aspek error dengan
	Perdanakusuma	System Usability		aplikasi untuk	persentase sebesar 5%,
	7	Scale (SUS)		meningkatkan	dan aspek satisfaction
				setiap metrik dari	dengan nilai sebesar
				usability.	74,25 dengan artian
					memperoleh grade scale
					B. Aplikasi mobile
					banking BNI dinilai lebih
					baik setelah dilakukan
					perbaikan dengan nilai
					dan persentase di atas
					rata-rata.
2.	Muhammad	Evaluasi Usability	Usability	Evaluasi situs	Pada aspek <i>learnability</i>
	Aswin Zulhidji,	Situs Web	Testing	web Snapixa	dengan persentase
	Retno Indah	Snapixa dengan	dan	agar memberikan	sebesar 97,65%, aspek
	Rohmawati, dan	menggunakan	System	kemudahan dan	efficiency dengan nilai
	Nanang Yudi	Metode Usability	Usability	kenyamanan	sebesar 0,0003 goals/sec,
	Setiawan	Testing dan	Scale	pengguna.	aspek error dengan nilai
		System Usability			0,010, dan aspek

		Scale			satisfaction dengan nilai
					sebesar 50 % - 63%
					memperoleh grade scale
					C dengan artian harus
					ditingkatkan kembali.
3.	Annisa Julia	Evaluasi Usability	Usability	Evaluasi aplikasi	Pada aspek learnability
	Santoso, Satrio	Aplikasi Bank	Testing	Bank Syariah	dengan persentase
	Hadi Wijoyo, dan	Syariah Indonesia	dan JA	Indonesia	sebesar 65%, aspek
	Andi Reza	Mobile	System	berbasis mobile	efficiency dengan nilai
	Perdanakusuma	menggunakan	Usability	dan rekomendasi	sebesar 0,008 goals/sec,
		Metode Usability	Scale	perbaikan	aspek error dengan nilai
		Testing dan		terhadap	0,24, dan aspek
	5	System Usability		aplikasi.	satisfaction dengan nilai
		Scale (Studi			sebesar 70,75
		Kasus : KCP			memperoleh grade scale
		Trenggalek			C dengan artian tingkat
		Sudirman 1)			acceptability mendapat
			· ·		rating good dan mudah
					diterima.
4.	Irdiaga	Evaluasi Usability	Usability	Evaluasi pada	Hasil pada aspek
	Isnainrajab, Satrio	Pada Aplikasi	Testing	aplikasi	learnability dengan
	Hadi Wijoyo, dan	PermataMobile X	dan	permatamobile X	persentase sebesar 68%,
	Andi Reza	Dengan	System	dan rekomendasi	aspek efficiency dengan
	Perdanakusuma	Menggunakan	Usability	perbaikan	nilai sebesar 0,01
		Metode Usability	Scale	terhadap	goals/sec, aspek error
		Testing Dan		aplikasi.	dengan nilai 0,41, dan
		System Usability			aspek satisfaction dengan
		Scale (SUS)			nilai sebesar 70,1
					memperoleh grade scale
					B dengan artian tingkat
		I .	1	I	I .

					acceptability mendapat
					rating marginal
					acceptable dan sedikit di
					atas rata-rata.
5.	Aditya Putra	Evaluasi Website	Usability	Mengevaluasi	Pada perangkat desktop,
	Pratama, Satrio	Malasngoding	Testing	permasalahan	hasil yang diperoleh pada
	Hadi Wijoyo, dan	dengan	dan	yang ada pada	aspek learnability
	Hanifah	menggunakan	System	website	dengan nilai sebesar
	Muslimah Az-	Metode Usability	Usability	Malasngoding	96,2, aspek efficiency
	Zahra	Testing dan	Scale	C'E	dengan nilai sebesar 0,05
		System Usability		17	goals/sec, aspek error
		Scale		/ 3	dengan nilai 0,02, dan
	5				aspek satisfaction dengan
					nilai sebesar 75,25. Hasil
					yang diperoleh pada
					perangkat mobile, aspek
					learnability dengan nilai
			V		sebesar 93,05, aspek
					efficiency dengan nilai
					sebesar 0,04 goals/sec,
					aspek error dengan nilai
					0,05, dan aspek
					satisfaction dengan nilai
			•		sebesar 74,55