

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 kuisisioner 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 Hidayat Kusumawardhana, Niken Hendrakusma Wardani, dan Andi Reza Perdanakusuma	Evaluasi <i>Usability</i> Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode <i>Usability</i> <i>Testing</i> dan <i>System Usability</i> <i>Scale (SUS)</i>	<i>Usability</i> <i>Testing</i> dan <i>System</i> <i>Usability</i> <i>Scale</i>	Rekomendasi perbaikan pada antarmuka aplikasi dan mengetahui tingkatan <i>usability</i> pada aplikasi untuk meningkatkan setiap metrik dari <i>usability</i> .	Terjadi peningkatan aspek <i>learnability</i> dengan persentase sebesar 88%, aspek <i>efficiency</i> dengan nilai sebesar 0,05 goals/sec, aspek <i>error</i> dengan persentase sebesar 5%, dan aspek <i>satisfaction</i> dengan nilai sebesar 74,25 dengan artian memperoleh <i>grade scale</i> B. Aplikasi mobile banking BNI dinilai lebih baik setelah dilakukan perbaikan dengan nilai dan persentase di atas rata-rata.
2.	Muhammad Aswin Zulhidji, Retno Indah Rohmawati, dan Nanang Yudi Setiawan	Evaluasi <i>Usability</i> Situs Web Snapixa dengan menggunakan Metode <i>Usability</i> <i>Testing</i> dan <i>System Usability</i>	<i>Usability</i> <i>Testing</i> dan <i>System</i> <i>Usability</i> <i>Scale</i>	Evaluasi situs web Snapixa agar memberikan kemudahan dan kenyamanan pengguna.	Pada aspek <i>learnability</i> dengan persentase sebesar 97,65%, aspek <i>efficiency</i> dengan nilai sebesar 0,0003 goals/sec, aspek <i>error</i> dengan nilai 0,010, dan aspek

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

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