

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam melaksanakan dan menulis penelitian dibutuhkan beberapa referensi pustaka dari penelitian-penelitian sebelumnya yang nantinya akan dijadikan sebagai pendukung penelitian. Kajian pustaka serta literatur yang sudah didapatkan akan dijadikan sebagai pedoman utama dalam penelitian. Oleh karena itu, berdasarkan tujuan penelitian kajian pustaka yang akan digunakan sebagai acuan berhubungan dengan *Usability Testing* menggunakan metode *Think-Aloud*.

Berdasarkan referensi pustaka yang didapatkan, berikut beberapa penelitian yang menjadi acuan untuk melakukan penelitian ini. Penelitian yang pertama adalah karya Mohammad Reza Mazaheri Habibi, Reza Khajouei, dkk dalam penelitian yang berjudul "*Usability testing of bed information management system: A think-Aloud method*"[12]. Penelitian ini membahas tentang pengujian kegunaan (*usability testing*) dari Sistem Manajemen Informasi Tempat Tidur (BIMS) menggunakan metode *think-aloud*. Penelitian ini berfokus pada evaluasi kualitas dan kegunaan pada aplikasi BIMS. Hasil yang didapatkan berupa rekomendasi untuk memperbaiki tampilan layout sistem dan memberikan pelatihan kepada pengguna agar dapat menggunakan sistem tersebut.

Penelitian kedua yang menjadi acuan adalah karya Sifra Bolle, MSc, Geke Romijn, MSc, dkk yang berjudul "*Older cancer patients' user experiences with web-based health information tools: A think-aloud study*"[13]. Penelitian dilakukan pada suatu website tentang informasi kesehatan para pasien penderita kanker, yaitu *Web-based health information tools*. Metode *think-aloud* adalah metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Fokus dari penelitian adalah mencari tahu apakah pengguna, khususnya pasien kanker dan dokter dapat merasa mudah untuk menggunakan website tersebut atau tidak. Selama proses penelitiannya seluruh responden menganggap *Web-based health information tools* sangat berguna dan mereka memiliki keinginan untuk menggunakan kembali alat tersebut. Dengan demikian didapatkan hasil berupa evaluasi mengenai website tersebut dan hasil

evaluasi tersebut dapat memperbaiki *Web-based health information tools* untuk pasien kanker lanjut usia.

Penelitian ketiga adalah penelitian karya Mingming Fa, Hanifah Serina Shi, dan Khai N. Truong. Penelitian ini berjudul “*Practices and Challenges of Using Think-Aloud Protocols in Industry: An International Survey*”[14]. Penelitian ini berfokus pada metode *think-aloud* yang akan digunakan untuk menganalisis UX. Sebuah survei yang akan dilakukan untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh praktisi UX saat ini di seluruh dunia saat menggunakan *think-aloud*. Hasil dari penelitian ini adalah para praktisi UX menganggap metode *think-aloud* ini sangat berguna untuk mengembangkan.

Penelitian keempat adalah penelitian karya oleh Indra Astuti, Wisnu Ananta Kusuma, dan Firman Ardiansyah. Hasil penelitian dapat dibaca di jurnal berjudul “*Analisis Usability Home Page Situs Web Perpustakaan Nasional RI Menggunakan Metode Think-Aloud*” yang sudah dipublikasi di Jurnal Pustakawan Indonesia[18]. Penelitian ini berfokus pada metode *think-aloud* dengan 10 responden yang diminta untuk memberikan respon atau tanggapan mengenai web Perpustakaan Nasional RI. Kriteria analisis usability halaman awal atau *homepage* yang akan diteliti, yaitu pada bagian logo dan nama lembaga, mengenai halaman tentang kami, kontak, Penulisan isi/konten, Grafik dan Animasi, Navigasi, dll. Hasil yang didapatkan dari analisis usability website tersebut adalah evaluasi dan pengukuran usability pada Website Perpustnas berdasarkan penilaian pengguna.

Penelitian berikutnya adalah penelitian karya I M A O Gunawan, G Indrawan, dan Sariyasa. Penelitian ini berjudul “*User experience evaluation of academic progress information systems using retrospective think aloud and user experience questionnaire*”[15]. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan kepuasan pengguna saat menggunakan Sistem Informasi Kemajuan Akademik (SIsKA). Metode *Retrospective Think Aloud* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan sebagai metode dalam penelitian pandangan pengguna terhadap sistem tersebut. Dalam proses penelitian para responden tidak merasa kesulitan dalam menggunakan sistem tersebut. Namun ada beberapa dari mereka yang kesulitan dalam mencari *button save* dan mencari nama sesuatu menu. Oleh karena

itu, didapatkan hasil evaluasi berupa rekomendasi peletakan button save yang mudah dicari dan perbaikan.

Penelitian terakhir adalah penelitian karya Gede Agung Aji Andar Sakti dan I Wayan Santiyasa. Penelitian ini berjudul “Penerapan *Usability Testing* sebagai Alat Evaluasi Aplikasi Android ARInBa (*Augmented Reality* Instrumen Musik Bali)”[19]. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi aplikasi ARInBa (*Augmented Reality* Instrumen Musik Bali) dengan metode *usability testing*. Dalam pengambilan data, penelitian ini menggunakan kuesioner dengan variabel yang diambil dari lima indikator *usability testing*. Lima indikator tersebut adalah *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan *satisfaction*. Kuesioner yang dibuat tersebut menggunakan penilaian Skala Likert dengan skala 1 – 5. Hasil dari pengerjaan kuesioner dianalisis menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Hasil uji validitas menyatakan bahwa setiap instrumen sudah valid dan uji reabilitas menyatakan bahwa setiap variabel bersifat *reliable*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ARInBa merupakan aplikasi yang *user friendly* karena memperoleh hasil *usability testing* yang sangat baik.

**Tabel 2. 1 Perbandingan Kajian Penelitian**

No.	Penulis	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Objek Penelitian	Hasil
1.	Mohammad Reza Mazaheri Habibi, Reza Khajouei, dkk (2018)	<i>Usability testing of bed information management system: A think-Aloud method</i>	Think-Aloud	<i>Bed Information Management System (BIMS)</i>	Hasil penelitian ini dapat merekomendasikan untuk perbaikan tampilan layout sistem dan memberikan pelatihan kepada pengguna agar dapat menggunakan sistem BIMS dengan baik.
2	Sifra Bolle, MSc, Geke Romijn, MSc, dkk (2016)	<i>Older cancer patients' user experiences with web-based health information tools: A think-aloud study</i>	Think-Aloud	<i>Web-based health information tools</i>	Secara keseluruhan, responden menganggap <i>Web-based health information tools</i> sangat berguna dan mereka memiliki keinginan untuk menggunakan kembali alat tersebut. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk

					memperbaiki <i>Web-based health information tools</i> yang dapat berguna untuk pasien kanker lanjut usia.
3	Mingming Fa, Hanifah Serina Shi, dan Khai N. Truong (2020)	<i>Practices and Challenges of Using Think-Aloud Protocols in Industry: An International Survey</i>	Survei (Kuesioner)	Metode Think-Aloud untuk para UX profesional	Secara keseluruhan para praktisi UX lebih mengerti dan memandang bagaimana metode <i>think-aloud</i> ini digunakan dalam penelitian. Melalui survei ini para praktisi mendapatkan bagaimana cara menggunakan metode Think-Aloud menjadi lebih efektif.
4	Indra Astuti, Wisnu Ananta Kusuma, dan Firman Ardiansyah (2018)	Analisis Usability Home Page Situs Web Perpustakaan Nasional RI Menggunakan Metode	Think-Aloud	Perpustakaan Nasional Republik Indonesia	Secara keseluruhan, responden menganggap bahwa mengalami kesulitan mencari bagian

		Think-Aloud			tentang kami pada Website Perpusnas. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk evaluasi dan mengukur usability pada Website Perpusnas berdasarkan penilaian pengguna.
5	I M A O Gunawan, G Indrawan, dan Sariyasa (2018)	<i>User experience evaluation of academic progress information systems using retrospective think aloud and user experience questionnaire</i>	<i>Retrospective Think-Aloud dan User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	SisKA (Sistem Informasi Kemajuan Akademik) pada Universitas Pendidikan Ganesha	Secara keseluruhan para responden tidak merasa kesulitan dalam menggunakan sistem tersebut. Namun ada beberapa dari mereka yang kesulitan dalam mencari <i>button save</i> dan mencari nama sesuatu menu. Hasil dari penelitian ini berupa rekomendasi peletakan <i>button save</i> yang mudah

					dicari dan perbaikan penamaan menu-menu yang ada agar mempermudah pengguna untuk mencari sesuatu hal.
6	Gede Agung Aji Andar Sakti dan I Wayan Santiyasa (2022)	Penerapan <i>Usability Testing</i> sebagai Alat Evaluasi Aplikasi Android ARInBa ( <i>Augmented Reality</i> Instrumen Musik Bali)	<i>Usability Testing</i> (Kuesioner)	Aplikasi Android ARInBa ( <i>Augmented Reality</i> Instrumen Musik Bali)	Penelitian ini menggunakan kuesioner dalam pengambilan data yang kemudian dianalisis menggunakan uji validitas dan reabilitas. Hasil uji validitas menyatakan bahwa setiap instrumen sudah valid dan uji reabilitas menyatakan bahwa setiap variabel bersifat <i>reliable</i> . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

					<p>aplikasi ARInBa merupakan aplikasi yang user friendly karena memperoleh hasil usability testing yang sangat baik.</p>
7	<p>Patricia Meta Pudya Astari* (2023)</p>	<p>Penggunaan Metode <i>Think-Along</i> Untuk Analisis <i>Usability</i> Pada Aplikasi Pembelajaran <i>Virtual Reality</i> Metagamelan Peking</p>	<p>Think-Along</p>	<p>Aplikasi Pembelajaran <i>Virtual Reality</i> Metagamelan Peking</p>	<p>Secara keseluruhan para responden juga dapat menyelesaikan task yang diberikan. Metode Think-Along yang digunakan dapat merekomendasikan dan saran perbaikan untuk aplikasi <i>Virtual Reality</i>, khususnya pada bagian antarmuka aplikasi tersebut.</p>

\*) Penelitian yang dilakukan