

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini, penulis telah meneliti beberapa jurnal yang memiliki kaitan dengan permasalahan yang akan diteliti yaitu perancangan *user interface* dan *user experience* website Digibook menggunakan metode sistem usability scale. Percobaan perancangan *user interface* dan *user experience* sudah cukup banyak dilakukan, maka dari itu penulis akan menjadikan penelitian terdahulu untuk menjadi acuan dalam penulisan proposal tugas akhir ini.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Yudhistira Maulana, Retno Indah Rokhmawati, Hanifah Muslimah Az-Zahra tentang perbaikan rancangan antarmuka pada jurnalnya, yang dijelaskan bahwa website Jawa Timur Park memiliki kekurangan dari segi *user interface*. *User interface* dan *user experience* yang terdapat di web Jawa Timur Park cenderung kuno dengan beberapa informasi terbaru yang sulit ditemukan. Berdasarkan percobaan yang telah dilakukan pada evaluasi awal hanya mendapatkan nilai rata-rata 46,5 menjadi 82,75 yang berarti hasil perbaikan rancangan antarmuka situs web Jawa Timur Park Group telah mendapatkan nilai *acceptable*, grade B[6].

Pada penelitian yang dilakukan Ika Aprilia H.N, P.Insap Santoso, dan Ridi Ferdiana tentang pengujian *usability* pada jurnalnya dijelaskan bahwa penelitian ini menggunakan *system usability scale* (SUS) untuk mengukur aspek-aspek usability menurut penilaian subyektif pengguna. Hasil dari penelitian ini yaitu mendapat gambaran tentang tingkat usability website Pemerintah Kota Tegal dari sudut pandang pengguna[7].

Penelitian yang dilakukan oleh Doni Abdul Fatah tentang perbaikan desain aplikasi menggunakan pendekatan human centered design menjelaskan bahwa aplikasi mobile BMKG memiliki kekurangan dari segi tata letak. Pengujian penelitian ini menggunakan pendekatan human centered design (HCD) yang menghasilkan metode *system usability scale* mendapatkan nilai rata-rata 60 kemudian pengujian ke 2 dengan metode *system usability scale* menghasilkan

nilai rata-rata 80,25 sehingga masuk dalam kategori *acceptable* dengan tingkat grade scale kategori B[8].

Penelitian yang dilakukan oleh Arsyad Achmadi, Danang Junaedi, dan Eko Darwiyanto tentang rekomendasi *user interface* menggunakan metode *Goal directed design* membahas tentang kekurangan website pada penempatan konten yang dapat membingungkan sehingga mempengaruhi tujuan user. Hasil dari penelitian ini menggunakan metode *goal directed design* memiliki nilai efisiensi 77% yang sebelumnya sebesar 30.34% [9].

Penelitian yang dilakukan oleh Ekklesioga Kaban, Komang Candra Brata, Adam Hendra Brata tentang evaluasi *usability scale* menggunakan metode *system usability scale* membahas tentang banyaknya keluhan yang terjadi oleh pengguna PLN *mobile* menjadikan alasan utama mengapa perlu diadakannya pengujian di bagian *usability* pada aplikasi PLN *mobile*. Hasil pengujian *usability* pada awalnya sebesar 22,77% kemudian dilakukan perbaikan pada bagian fitur, menu dan icon hasil *usability* sebesar 85,26% yang berarti mengalami peningkatan sebanyak 62,49% [10].

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode *system usability scale* dan *goal directed design* dengan judul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* menggunakan *System Usability Scale* dan *Goal Directed Design*” pada web percetakan Digibook. Penelitian yang sedang dilakukan bertujuan untuk merancang desain web agar lebih mudah digunakan dan menarik. Perancangan desain dilakukan agar *user interface* dan *user experience* website Digibook menjadi lebih baik.

Hasil Perbandingan Dengan Penelitian Sebelumnya

Tabel 2. 1 Hasil Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

	Yudhistira, Retno, Hanifah [6]	Ika, Insap, Ridi [7]	Doni [8]	Arsyad, Danang, Eko [9]	Ekklesioga, Komang, Adam [10]	Peneliti
Metode	Goal-Directed Design (GDD)	<i>System Usability Scale</i>	Pendekatan <i>Usability Testing</i> dengan pendekatan <i>Human-Centered Design (HCD)</i>	Goal-Directed Design (GDD)	<i>System Usability Scale</i> dan <i>Discovery Prototyping</i>	<i>System Usability Scale</i>
Tujuan	Evaluasi dan merancang antarmuka situs web Jawa Timur Park Group menggunakan metode <i>Goal Directed Design</i>	Mengukur aspek <i>usability</i> menurut penilaian subyektif pengguna website Pemerintah	Evaluasi tingkat <i>usability</i> agar BMKG dapat memaksimalkan tujuan dari pembuatan aplikasi dan kenyamanan untuk user	Pembangunan ulang <i>user interface</i> website Dikti dengan menggunakan metode <i>goal directed design</i> yang berfokus	Menguji antarmuka PLN Mobile kemudian merancang menggunakan <i>System Usability Scale</i> dan <i>Discovery Prototyping</i> .	Menguji antarmuka web Digibook menggunakan metode <i>system usability scale</i> dan melakukan perancangan web Digibook sebagai

	Yudhistira, Retno, Hanifah [6]	Ika, Insap, Ridi [7]	Doni [8]	Arsyad, Danang, Eko [9]	Ekklesioga, Komang, Adam [10]	Peneliti
	(GDD)	Kota Tegal.	menggunakan metode Human Centered Design (HCD).	kepada tujuan user.		rekomendasi perbaikan.
Platform	Web	Web	<i>Mobile</i>	Web	<i>Mobile</i>	Web
Hasil	Evaluasi akhir setelah menggunakan <i>system usability scale</i> sebesar 82,75% dan termasuk kedalam kategori <i>acceptable</i> dengan grade B.	Mendapatkan gambaran tentang tingkat <i>usability</i> website Pemerintah Kota Tegal dari sudut pandang pengguna.	Hasil pertama mendapatkan nilai rata-rata 60 kemudian dilakukan pengujian yang ke 2 dengan metode SUS dan mendapatkan skor rata-rata 80,25.	Sebelum dilakukan <i>prototype</i> , nilai efisiensi sebesar 30,34% namun setelah <i>prototype</i> nilai efisiensi sebesar 77%.	Pada awal pengujian nilai <i>usability</i> 22,77%, setelah diadakan pengujian dan <i>prototype</i> hasil <i>usability</i> sebesar 85,26%.	-