

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang membahas mengenai antarmuka pengguna dan dengan menggunakan metode yang sama.

Penelitian yang pertama yaitu berupa jurnal berjudul “Pengujian *Usability* untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile”. Penelitian yang dilakukan oleh Yani Nurhadryani, Susy Katarina Sianturi, Irman Hermadi, dan Husnul Khotimah ini melakukan pengujian pada aplikasi berbasis mobile yaitu M-breakfast yang berfungsi sebagai media untuk menjelaskan tentang materi sarapan untuk anak-anak. Pengujian dilakukan dengan melakukan observasi secara langsung kepada 20 siswa kelas 6 SD Negeri Bantarjati 6 Kecamatan Bogor Utara untuk melihat tingkat *usability* dari aplikasi tersebut [3].

Penelitian kedua berjudul “Evaluasi Aspek *Usability* pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode *Usability Testing*”. Penelitian ini dilakukan oleh Ni Luh Putri Ari Wedayanti, Ni Kadek Ayu Wirdiani, dan I Ketut Adi Purnawan untuk melakukan evaluasi pada aplikasi lokal Bali yang bergerak di bidang kebersihan yang bernama Simalu. Pada penelitian ini terdapat 10 responden yang dilibatkan, diantaranya yaitu masyarakat umum, pengembang aplikasi, dan mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melakukan perbaikan desain pada aplikasi Simalu yang berbasis *mobile* ini supaya lebih baik lagi dan memenuhi harapan dari pengguna aplikasi tersebut [4].

Penelitian yang ketiga yaitu berjudul “Evaluasi *Usability* pada *E-Learning* Universitas Pendidikan Ganesha dengan Metode *Usability Testing*”. Penelitian ini dilakukan oleh Nengah Widya Utami , I Ketut Resika Arthana, dan I Gede Mahendra Darmawiguna untuk melakukan evaluasi pada aplikasi *E-Learning* Undiksha. Pada penelitian ini terdapat 32

responden yang dilibatkan yang diantaranya merupakan dosen dan mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memberikan rekomendasi serta evaluasi agar aplikasi *E-Learning* Undiksha ini dapat lebih efektif, efisien, dan nyaman digunakan [5].

Penelitian yang keempat berjudul “Analisis dan Perbaikan *Usability* Aplikasi Mobile KAI Access dengan Metode *Usability Testing* dan *Use Questionnaire*”. Penelitian ini dilakukan oleh Kevin Ryan Hadi, Hanifah Muslimah Az-Zahra dan Lutfi Fanani untuk melakukan pengukuran usability pada aplikasi mobile pemesanan tiket KAI Access. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan 9 responden yang dikelompokkan menjadi tiga yaitu remaja, mahasiswa, dan orang dewasa. Pengujian dilakukan dengan tiga tahap yaitu tes tugas, mengisi kuesioner, dan melakukan wawancara untuk dapat mengetahui tingkat *usability* dari aplikasi tersebut, hal ini supaya dapat menemukan rekomendasi untuk dilakukan perbaikan pada antarmuka pengguna aplikasi tersebut [6].

Penelitian yang kelima berjudul “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode *Usability Testing* Dan *User Experience Questionnaire*”. Penelitian ini dilakukan oleh Siti Rohmah dan Maxsi Ary untuk membandingkan antarmuka pengguna dari kedua aplikasi pinjaman online yaitu Akulaku dan Kredivo. Penelitian dilakukan dengan melibatkan 100 responden yang terdiri dari 70 pengguna aplikasi Akulaku dan 30 pengguna aplikasi Kredivo. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu usability testing dengan teknik *System Usability Scale* dan metode *User Experience Questionnaire*, bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna berdasarkan aspek pengalaman pengguna dari kedua aplikasi tersebut [7].

Penelitian yang keenam berjudul “Evaluasi *Usability* dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Situs Web VEDC/P4TK BOE Malang Menggunakan *Questionnaire For User Interface Satisfaction (QUIS)* dan Pendekatan *Human-Centered Design*”. Penelitian dilakukan oleh sekelompok

mahasiswa dari Universitas Brawijaya yaitu Mochamad Arief Satriajaya, Hanifah Muslimah Az-Zahra, dan Retno Indah Rokhmawati untuk mengevaluasi situs web VEDC/P4TK BOE Malang. Penelitian ini melibatkan 12 responden yang diminta untuk melakukan pengujian pada desain awal dari situs web dan desain yang telah dievaluasi. Metode yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan *Questionnaire For User Interface Satisfaction (QUIS)* dan *Human Centered Design* [8].

Penelitian yang ketujuh yaitu “Evaluasi *Usability* dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Malang *E-Policing* dengan Pendekatan *Human Centered Design*”. Penelitian dilakukan oleh beberapa mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer dari Universitas Brawijaya yaitu Imam Safi'i, Komang Candra Brata, dan Hanifah Muslimah Az-Zahra. Penelitian ini melibatkan 20 responden yang diminta untuk mencoba desain awal dan hasil evaluasi dari aplikasi Malang *E-Policing* yang diluncurkan oleh Polres Kota Malang. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Questionnaire For User Interface Satisfaction (QUIS)* dan *Human Centered Design* [9].

Penelitian yang kedelapan yaitu “Pengujian *Usability* Pada Aplikasi E-SAKIP Kabupaten Buleleng Menggunakan Metode *Usability Testing*”. Penelitian ini dilakukan oleh sekelompok mahasiswa dari Universitas Pendidikan Ganesha yaitu I Gusti Bagus Bogi Sadewa, Dewa Gede Hendra Divayana, dan I Made Ardwi Pradnyana. Penelitian ini melibatkan 15 responden untuk menguji Aplikasi E-SAKIP yang dikelola oleh pemerintah Kabupaten Buleleng, pengujian ini dilakukan supaya menemukan rekomendasi untuk melakukan perbaikan yang diperlukan pada aplikasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Usability Testing* dan *Questionnaire For User Interface Satisfaction (QUIS)* [10].

Penelitian yang kesembilan yaitu “Analisis *Usability* Desain *User Interface* Pada *website* Astonia Park View Menggunakan Metode Jacob Nielsen”. Penelitian ini dilakukan oleh sekelompok mahasiswa dari

Universitas Kristen Petra yaitu Gabriela Nugraha, Ryan P. Sutanto, dan Aristarchus Pranayama. Penelitian melibatkan 6 responden yang diminta untuk menguji sebuah situs *company profile* sebuah proyek perumahan yaitu Astonia Park View, pengujian ini diperlukan untuk mengukur tingkat kegunaan dan desain *user interface* dari situs Astonia Park View. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu Usability Testing dan *System Usability Scale* (SUS) sebagai metode pengumpulan data [11].

Penelitian yang kesepuluh yaitu “Uji *Usability* Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi Dengan *Use Questionnaire*”. Penelitian ini dilakukan oleh Unggul Utan Sufandi, Mochamad Priono, Dwi Astuti Aprijani, Bagus Arif Wicaksono, dan Denisha Triharningsari yang merupakan sekelompok mahasiswa dari Universitas Terbuka. Penelitian ini melibatkan 140 responden yang diminta untuk melakukan pengujian pada aplikasi web Sistem Informasi Tiras Dan Transaksi Bahan Ajar (SITTA), tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap aplikasi web SITTA berdasarkan kriteria *usability*. Penelitian ini menggunakan metode *Usability Testing* dan *Usefulness, Satisfaction, and Easy of Use Questionnaire* (USE) sebagai metode pengumpulan datanya [12].

Penelitian-penelitian di atas merupakan dasar untuk melakukan penelitian analisis pada *website* SIKMA UAJY. Penelitian-penelitian tersebut juga merupakan dasar diputuskannya menggunakan *usability testing* sebagai metode dalam penelitian ini serta metode QUIS sebagai metode pengumpulan datanya. Dengan menggunakan metode *usability testing* dengan tipe *remote testing*, maka responden harus mencoba terlebih dahulu *website* SIKMA UAJY secara mandiri untuk dapat menilai apakah *website* SIKMA UAJY ini sudah memuaskan atau masih terdapat hal yang perlu diperbaiki lagi. Setelah itu responden akan diberikan kuesioner yang berisikan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan metode QUIS, kuesioner tersebut akan disebar dan dapat diakses menggunakan platform Google Form.

Tabel 2. 1. Perbandingan Penelitian Terdahulu

Penulis	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Alat Bantu Penelitian	Objek yang Diuji	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Responden
Yani Nurhadryani	Pengujian <i>Usability</i> untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile	<i>Usability Testing</i>	Tidak tertulis	Aplikasi M-Breakfast Nutrition	17 pertanyaan	20 responden
Ni Luh Putri Ari Wedayanti	Evaluasi Aspek <i>Usability</i> pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>	<i>Usability Testing</i>	Wawancara	Aplikasi Simalu	Tidak tertulis	10 responden
Nengah Widya Utami	Evaluasi <i>Usability</i> pada	<i>Usability Testing</i>	Kuesioner	<i>Website E-Learning</i>	Tidak tertulis	32 responden

	E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha dengan Metode <i>Usability Testing</i>			Undiksha		
Kevin Ryan Hadi	Analisis dan Perbaikan <i>Usability</i> Aplikasi Mobile KAI Access dengan Metode <i>Usability Testing dan Use Questionnaire</i>	<i>Usability Testing</i>	Kuesioner	Website KAI Access	30 pertanyaan	9 responden
Siti Rohmah	Analisis Pengalaman Pengguna	<i>Usability Testing</i>	Kuesioner	Website Akulaku dan Kredivo	Tidak tertulis	100 responden

	Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode <i>Usability</i> <i>Testing</i> Dan <i>User Experience</i> <i>Questionnaire</i>					
Mochamad Arief Satriaajaya	Evaluasi <i>Usability</i> dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Situs Web VEDC/P4TK BOE Malang Menggunakan <i>Questionnaire</i> <i>For User</i>	<i>Usability</i> <i>Testing</i> dan QUIS	Wawancara dan kuesioner	<i>Website</i> VEDC/P4TK BOE Malang	30 pertanyaan	12 responden

	<i>Interface Satisfaction</i> (QUIS) dan Pendekatan <i>Human-Centered Design</i>					
Imam Safi'i	Evaluasi <i>Usability</i> dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Malang e-Policing dengan Pendekatan <i>Human Centered Design</i>	<i>Usability Testing</i> dengan pendekatan <i>Human Centered Design</i> dan QUIS	Wawancara dan kuesioner	Aplikasi Malang e-Policing	31 pertanyaan	15 responden
I Gusti Bagus Bogi Sadewa	Pengujian <i>Usability</i> Pada	<i>Usability Testing</i> dan	Wawancara dan kuesioner	Aplikasi E-SAKIP	Tidak tertulis	16 responden

	Aplikasi E-SAKIP Kabupaten Buleleng Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>	<i>Questionnaire For User Interface Satisfaction (QUIS)</i>		Kabupaten Buleleng		
Gabriela Nugraha	Analisis <i>Usability</i> Desain <i>User Interface</i> Pada Website Astonia Park View Menggunakan Metode Jacob Nielsen	<i>Usability Testing</i> dan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	Wawancara dan kuesioner	Website Astonia Park View	19 pertanyaan	6 responden
Unggul Utan Sufandi	Uji <i>Usability</i> Fungsi Aplikasi	<i>Usability Testing</i> dan	Kuesioner	Aplikasi web Sistem	30 pertanyaan	140 responden

	Web Sistem Informasi Dengan <i>Use Questionnaire</i>	<i>Usefulness, Satisfaction, and Easy of Use Questionnaire (USE)</i>		Informasi Tiras Dan Transaksi Bahan Ajar (SITTA)		
Christopher Harvey	Analisis User Interface Pada <i>Website SIKMA UAJY</i> Menggunakan Metode Usability Testing Dan <i>Questionnaire User Interface For Satisfaction</i>	Usability Testing	Kuesioner	<i>Website SIKMA UAJY</i>	24 pertanyaan	40 responden