

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian oleh Handoko dan Joosten pada tahun 2023, dengan judul Penerapan Metode *WEBUSE* Dalam Mengevaluasi Situs Hypermart.co.id Dan Transmartdelivery.co.id. Penelitian ini membahas mengenai evaluasi usability dari *website* Hypermart.co.id dan Transmartdelivery.co.id selama pandemi *COVID-19* dengan menggunakan metode *WEBUSE*, penelitian ini juga memberikan wawasan terkait pentingnya evaluasi *usability* dalam meningkatkan pengalaman terhadap situs *e-commerce*. Hasil penelitian sangat membantu dalam membantu menilai dua *website*, untuk memenuhi kepuasan pengguna saat melakukan proses belanja *online*, kemudian tingkat *usability* yang di dapat yaitu baik (*Good*), dengan nilai 0,79 untuk hypermart.co.id dan 0,78 untuk transdelivery.co.id [8].

Pada tahun 2019, Arifin, Tolle, Rokhmawati melakukan penelitian dengan judul Evaluasi dan Perancangan *User Interface* untuk Meningkatkan *User Experience* menggunakan Metode *Human-Centered Design* dan *Heuristic Evaluation* pada Aplikasi *Ezyschool*, penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan pengalaman pengguna (*User Experience*) melalui evaluasi dan perancangan antarmuka pengguna aplikasi *EzyPay*. Hasil penelitian dari terdapat 17 temuan masalah pada desain awal, dan setelah dilakukan perancangan desain solusi masih terdapat 7 temuan masalah, hal ini menunjukkan bahwa desain solusi berhasil untuk menyelesaikan sebagian besar permasalahan *usability* pada aplikasi *EzySchool*, sehingga meningkatkan nilai serta kualitas *User Experience* [9].

Pada tahun 2021, Andre, Cheantia, Linda melakukan penelitian yang berjudul Rancangan *UI/UX* Aplikasi *Analytics* Pada Toko *Online* Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi *Figma*. Penelitian ini menggunakan *software editing Figma* untuk mempelajari perancangan *UI/UX* aplikasi *analytics* di toko *online* wao.Sneakers. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pengujian *prototype* desain menerima respon yang baik, respon menunjukkan ketertarikan terhadap rancangan yang dibuat dalam penelitian ini [10].

Arief dan Hari, melakukan penelitian yang berjudul Perancangan *UI/UX* menggunakan pendekatan HCD (*Human-Centered Design*) pada *website* Thriftdoor. Penelitian ini bermaksud untuk memperbaiki *user interface website* Thriftdoor dari masalah-masalah yang didapatkan *user*, agar pengguna lebih mudah dalam mengoperasikan *website* ini. Hasil pengujian pada penelitian ini yaitu memberikan kebutuhan yang diinginkan oleh *user* hingga mendapat *feedback* dari 107 *user*, lalu mengoptimalkan hasil dari rancangan *feedback* tersebut. Nilai yang di dapat dari responden yaitu 50,5% responden menilai baik dan 50,5% yang menilai cukup baik, pengujian ini dilakukan melalui *google form* yang disebar dengan jumlah responden 107 [11].

Penelitian oleh Arief dan Setiaji dengan judul Perancangan *UI/UX* menggunakan pendekatan HCD (*Human-Centered design*) pada *website* Thriftdoor. Penelitian ini membahas mengenai perancangan *UI/UX* pada *platform e-commerce* untuk jual-beli barang bekas, menggunakan metode HCD. Penelitian ini, membuat desain solusi yang mampu memenuhi kebutuhan *user* serta mendapatkan *feedback* dari 107 pengguna, kemudian lebih mengoptimalkan hasil perancangan akhir menggunakan *feedback* tersebut [12].

Diah, Hari, dan Abednego, pada tahun 2023 melakukan penelitian dengan judul Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD), penelitian ini berupaya untuk merancang ulang *website* pariwisata Kabupaten Pematang, dengan memahami kebutuhan pengguna, dan meningkatkan nilai *usability website* pariwisata Pematang. Hasil dari penelitian ini memperoleh skor rata-rata SUS 75,84, skor ini meningkat sebesar 8,41 dari desain awal yang hanya mendapatkan nilai SUS 67,43 [13].

Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan, perbedaan ini terletak pada metode penelitian, objek penelitian, sistem operasi, dan *tools* yang digunakan. Contohnya seperti “Penerapan Metode *WEBUSE* Dalam Mengevaluasi Situs **Hypermart.co.id** Dan **Transmartdelivery.co.id**”, “Evaluasi dan Perancangan *User Interface* untuk Meningkatkan *User Experience* menggunakan Metode *Human-Centered Design* dan *Heuristic Evaluation* pada Aplikasi *Ezyschool*”, “Rancangan *UI/UX* Aplikasi *Analytics* Pada **Toko Online Wao.Sneakers** Menggunakan Aplikasi *Figma*”, “Perancangan *UI/UX Website Thriftdoor* Menggunakan Metode *Human-Centered Design*”, “Evaluasi Dan Perbaikan Desain *User Interface* Untuk Meningkatkan *User Experience* Pada Aplikasi *Mobile Siaran Tangsel* Menggunakan Metode *Goal Direct Design (GDD)*”, “Redesign *Website Pariwisata* Berbasis *User-Centered Design (UCD)*”.

Perbandingan penelitian terdahulu yang akan menjadi acuan dan akan menjadi pembanding dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.1 sebagai berikut.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Tujuan	Metode	Objek	Hasil Penelitian
1	Handoko, Joosten (2023)	Mengevaluasi <i>usability</i> dari kedua <i>website</i> untuk mengetahui seberapa baik <i>website</i> yang diteliti dengan menggunakan metode	WEBUSE	<i>Website</i> Hypermart dan Transmart	Didapatkan tingkat <i>usability</i> dari <i>website</i> hypermart (0,79) dan transmart (0,78) adalah <i>Good</i> , dan dapat dikatakan bahwa pengguna dari kedua <i>website</i> ini merasa cukup baik dari segi <i>usability</i> .
2	Arifin, I. N. Tolle, H. Rokhmawati, R. I. (2019)	Melakukan evaluasi dan merancang <i>user interface</i> untuk meningkatkan <i>user experience</i> dengan menggunakan metode <i>human-centered design</i> pada aplikasi <i>Ezyschool</i>	<i>Human-Centered Design</i> <i>Heuristic Evaluation</i>	Aplikasi <i>Ezyschool</i>	Setelah mendapatkan masalah, perbaikan dilakukan pada aplikasi <i>Ezyschool</i> , ditemukan ada sekitar 17 permasalahan. Namun setelah perbaikan dan evaluasi ada sekitar 7 masalah yang belum terselesaikan. Dengan demikian desain solusi <i>Ezyschool</i> lebih baik dari desain sebelumnya.

3	Andre, Chentia, Linda (2021)	Merancang desain <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> dengan aplikasi Figma.	Kualitatif	Toko <i>online</i> wao.sneakers	Penelitian ini menghasilkan <i>prototype</i> aplikasi <i>analytics</i> yang kompatibel dengan perangkat <i>mobile</i> .
4	Setiadi, A. R. Setiaji, H. (2020)	Merancang UI/UX <i>Thriftdoor</i> , sebagai media lapak jual beli barang bekas, dan mengoptimalkan pengguna barang bekas yang kesulitan mencari barang bekas yang masih bagus.	<i>Human-Centered Design</i>	<i>Website Thriftdoor</i>	Menghasilkan desain <i>UI/UX e-commerce secondhand</i> , yang mampu memberikan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna.
5	Yastin, D. N. Suseno, H. B. Arifin, V. (2020)	Melakukan perbaikan evaluasi dan perbaikan pada desain <i>User Interface</i> untuk meningkatkan <i>User Experience</i> pada Aplikasi <i>Mobile</i> Siaran Tangsel.	<i>Goal Direct Design</i>	Aplikasi <i>Mobile</i> Siaran Tangsel	Perbaikan dan evaluasi pada <i>User Interface</i> dapat diterima dengan nilai huruf A, dengan skala <i>perspicuity</i> dan <i>efficiency</i> dikategorikan <i>Good</i> . Yang artinya desain solusi diterima oleh pengguna dan lebih efisien.

6	Lestari, D. A. Utomo, H. W. Septiadi, A. D. (2023)	Pengembangan <i>website</i> dengan <i>User-Centered Design</i> merancang ulang menggunakan UCD yang berfokus pada pengguna.	<i>User-Centered Design</i>	<i>Website</i> Wisata Pemalang	Hasil penelitiannya berupa <i>front-end design</i> yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna, dengan nilai rata-rata <i>SUS</i> 75,84, dimana pada desain awal hanya mendapatkan nilai rata-rata <i>SUS</i> 67,43, dan dapat dikatakan hasil rancangan desain ini berhasil.
---	---	---	-----------------------------	--------------------------------	--