

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berfungsi sebagai landasan penelitian dengan menghimpun data dan informasi ilmiah dari berbagai sumber terpercaya, seperti buku, jurnal, naskah, dan dokumentasi lainnya. Data dan informasi ini dapat berupa teori, metode, atau pendekatan yang telah diterapkan dalam penelitian terdahulu. Melakukan tinjauan pustaka membantu peneliti untuk memahami penelitian sebelumnya dan menghindari plagiarisme dengan merumuskan penelitiannya sendiri dengan lebih terarah dan sistematis.

Penelitian pertama berjudul "Perancangan Ulang Desain Website HarrismaStore Menggunakan Metode *User Centered Design*" oleh Leonardo Gunawan Hartono. Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain antarmuka *website* Harrisma lebih baik dan lebih mudah digunakan. Hasil pengujian usability menunjukkan bahwa 98,2% tugas dapat diselesaikan dan 1,8% tidak dapat diselesaikan; menurut tabel kualitatif, desain baru sudah "sangat baik" dibandingkan dengan desain sebelumnya [3].

Selanjutnya penelitian kedua berjudul "Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Pada Aplikasi *Mobile* E-Lintas Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design*" oleh Maria Joanessa Mercyani Klau. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat antarmuka aplikasi *mobile* E-Lintas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode desain berpusat pengguna. Hasil *average* dari perhitungan SUS menunjukkan bahwa nilai skor 66. Skor tersebut masuk kategori cukup baik oleh pengguna [4].

Selanjutnya penelitian ketiga berjudul "Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Pada *Website Library* UAJY Dengan Menggunakan Metode *User-Centered Design*" yang ditulis oleh George Reynaldi Koten. Tujuan utama penelitian ini adalah menciptakan desain situs perpustakaan UAJY yang memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan penilaian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), hasil yang diperoleh mencapai skor 83. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa desain situs perpustakaan UAJY ini dianggap dapat diterima oleh pengguna [5],

Selanjutnya penelitian keempat berjudul "Penerapan *User-Centered Design* Pada Pembuatan Desain Antarmuka Aplikasi Pendidikan Teknologi Informasi Berbasis Mobile" yang disusun oleh Girisotya Iddo Yogiswara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil efektivitas dari rancangan prototipe yang dibuat. Hasil skor akhir 74, efektivitas 74%, skor akhir SUS sebesar 84,15 dan mendapatkan interpretasi A+ menunjukkan bahwa pengujian telah memberikan manfaat yang signifikan [6].

Selanjutnya penelitian kelima berjudul " Analisis *Usability* Sistem Informasi Kemahasiswaan (SIKMA) Universitas Atma Jaya Yogyakarta Berdasarkan Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode *Webqual* 4.0" yang dilakukan oleh Juan Peter Sitompul pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna sebagai indikator kualitas situs web SIKMA UAJY, dengan menggunakan metode *WebQual* 4.0. Metode tersebut melibatkan penyebaran kuesioner kepada 100 mahasiswa aktif di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SIKMA UAJY dinilai memiliki kualitas yang tinggi, dengan skor rata-rata mencapai 4,05 dari skala 5 [2].

Penelitian terakhir dilakukan oleh penulis yang berjudul "Analisis dan Evaluasi Desain Antarmuka SIKMA UAJY". Penelitian yang telah dilakukan pada tahun 2024 bertujuan untuk mengevaluasi dan merancang desain antarmuka tersebut dengan menggunakan metode *user-centered design*. Metode tersebut melibatkan responden dengan respondennya adalah pengguna mahasiswa UAJY. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tampilan *website* SIKMA UAJY mendapat skor *system usability scale* sebesar 71,59 dengan *range acceptability* di tingkat *acceptable*, *grade scale* di kategori C, dan *rating adjective* di kategori *good*. dapat disimpulkan bahwa desain situs SIKMA UAJY ini dapat diterima dan dinilai bagus. Tabel 2.1 menunjukkan perbandingan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya yang telah dijelaskan dalam tinjauan pustaka.

Tabel 2. 1 Perbandingan Kajian Penelitian

No	Penulis	Judul	Tujuan	Metode	Objek	Hasil
1	Leonardo Gunawan Hartono (2021)	Perancangan Ulang Desain Website HarrismaStore Menggunakan Metode User Centered Design	Membuat desain antarmuka website Harrisma lebih baik dan lebih mudah digunakan.	<i>System Usability Scale (SUS)</i> dan <i>User Centered Design (UCD)</i>	Web HarrismaStore	98,2% tugas dapat diselesaikan dan 1,8% tidak dapat diselesaikan. Menurut tabel kualitatif, desain baru sudah "sangat baik" dibandingkan dengan desain sebelumnya.
2	Maria Joanesa Mercyani Klau (2022)	Perancangan <i>User Interface Dan User Experience</i> Pada Aplikasi <i>Mobile E-Lintas</i> Dengan Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i>	Mengembangkan antarmuka untuk aplikasi <i>mobile E-Lintas</i> yang menggunakan pendekatan desain berpusat pengguna	<i>Usability</i> dengan menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	Aplikasi <i>mobile E-Lintas</i>	Hasil <i>average</i> yang didapatkan dari SUS sebesar 66. Bisa dikatakan cukup baik oleh pengguna

3	George Reynaldi Koten (2023)	Perancangan <i>User Interface</i> Dan <i>User Experience</i> Pada <i>Website Library</i> UAJY Dengan Menggunakan Metode <i>User-Centered Design</i>	Menghasilkan rancangan desain <i>website Library</i> UAJY yang sesuai dengan kebutuhan pengguna	<i>User Centered Design</i> (UCD) dan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	<i>Website Library</i> UAJY	Hasil SUS sebesar 83, bisa dikatakan bahwa hasil desain baru diterima oleh pengguna.
4	Girisotya Iddo Yogiswara (2023)	Penerapan <i>User-Centered Design</i> Pada Pembuatan Desain Antarmuka Aplikasi Pendidikan Teknologi Informasi Berbasis Mobile	Mengetahui hasil efektivitas dari rancangan prototipe yang dibuat.	<i>User Centered Design</i> (UCD) dan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	Aplikasi Mobile Pembelajaran Online	Hasil skor akhir 74, efektivitas 74%, skor akhir SUS sebesar 84,15 dan mendapatkan interpretasi A+ menunjukkan bahwa pengujian telah memberikan manfaat yang signifikan
5	Juan Peter Sitompul (2023)	Analisis <i>Usability</i> Sistem Informasi Kemahasiswaan	Menganalisis kualitas <i>website</i> SIKMA UAJY berdasarkan	<i>WebQual</i> 4.0	<i>Website</i> SIKMA UAJY	Kualitas SIKMA UAJY sangat baik, dengan skor rata-rata 4,05 dari skala 5.

		(SIKMA) Universitas Atma Jaya Yogyakarta Berdasarkan Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode <i>Webqual 4.0</i>	kepuasan pengguna menggunakan metode <i>WebQual 4.0</i>			
6	Antonius Indra Wardhana (2024)	Analisis dan Evaluasi Desain Antarmuka Sistem Informasi Kemahasiswaan UAJY	Mengevaluasi dan merancang desain antarmuka SIKMA UAJY	<i>System Usability Scale</i> dan <i>User Centered Design</i>	<i>Webside</i> Sistem Informasi Kemahasiswaan (SIKMA) UAJY	Hasil skor SUS akhir sebesar 71,59 dengan tingkat <i>Acceptability Range</i> yaitu “ <i>Acceptability</i> ”, <i>Grade Scale</i> berada pada kategori “C”, dan <i>Adjective Rating</i> berada pada kategori “ <i>Good</i> ”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain <i>website</i> SIKMA UAJY baru sudah diterima bagus.

Berdasarkan tinjauan pustaka pada Tabel 2.1, UCD dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan cara melibatkan pengguna sebagai pusat perhatian dalam perancangan desain. Dengan melibatkan pengguna di setiap perancangan desain, penulis mendapat umpan balik yang berguna dalam meningkatkan kualitas *website* SIKMA UAJY dan mengurangi kekurangan *website* SIKMA UAJY yang ada saat ini. Dengan memilih metode UCD dapat membantu penulis dalam mengerjakan penelitian ini.

