

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada penelitian pengajuan proposal tugas akhir ini, terdapat buku ataupun jurnal yang berisi penelitian yang dijadikan sebagai referensi penulisan. Referensi tersebut memuat banyak teori tentang *usability* testing yang menjadi panduan penulisan latar belakang, kajian pustaka, landasan teori, dan metodologi penelitian. Dari referensi yang sudah dianalisis, terdapat beberapa jurnal *online* dari berbagai repositori penyedia jurnal *open access* yang dijadikan sebagai pembandingan.

Penelitian yang dilakukan oleh Willy Arief Pramono, dkk bertujuan untuk melakukan evaluasi *usability* pada aplikasi MyTelkomsel. Pengujian *usability* menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dengan menerapkan 5 kriteria di antaranya *learnability*, *memoryability*, *efficiency*, *error*, dan *satisfaction*. Berdasarkan pengujian yang dilakukan, didapat nilai *learnability* 1,12 menunjukkan bahwa tampilan aplikasi dapat dipelajari dengan cepat oleh pengguna. Kemudian nilai *efficiency* 97%, *memorability* 16,33, nilai kriteria *error* 1,31%, dan *satisfaction* dengan skor 69. Secara keseluruhan hasil pengujian menunjukkan bahwa *usability* dari aplikasi MyTelkomsel sudah cukup baik [7].

Penelitian yang dilakukan oleh Gede Indrawan, dkk bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari Sistem Informasi Akademik (SIsKA) Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) melalui perbaikan desain tampilan antarmuka. Pengujian *usability* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang digunakan sebagai *benchmark* kualitas *usability* sistem. Berdasarkan hasil pengujian *usability* yang diikuti oleh 20 orang responden, hasil analisa menggunakan UEQ menunjukkan peningkatan aspek daya tarik, efisiensi, *dependability*, dan *stimulation* sebanyak 50% dari Sistem Informasi Akademik dengan desain yang lama. Dalam pengembangan ke depannya responden menilai ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan seperti menyediakan *import* data dalam bentuk CSV dan fitur verifikasi [8].

Penelitian yang dilakukan oleh Harwati dan Imam Djati Widodo bertujuan untuk menguji *usability* aplikasi yang baru saja dikembangkan yaitu “*Jogja Smart*

*Tourism*”. Sebelum diluncurkan, pengujian *usability* dibutuhkan untuk mengetahui aplikasi dapat digunakan dengan mudah. Terdapat 14 fungsi yang diujikan kepada 30 responden yang tergabung dalam pengujian. Berdasarkan hasil pengujian *usability* di dapat *usability* 81,75%, *learnability* 98%, *efficiency* 81,75, *error* 71,5%, dan *satisfaction* 66,25%. Dari pengujian tersebut *satisfaction* merupakan aspek penilaian yang terendah. Hal ini dikarenakan sebagian besar responden merasa tidak nyaman dengan tampilan aplikasi secara *landscape*, serta kurangnya penggunaan gambar pendukung maupun palet warna yang menarik. Dalam pengembangan berikutnya, peneliti akan memperbaiki pada aspek penilaian *satisfaction* dengan menggunakan masukan dari pengujian yang sudah dilakukan [9].

Penelitian yang dilakukan oleh Aryun Nadaa Aniesiyah, dkk bertujuan untuk merancang *user experience* pada aplikasi pelaporan keluhan masyarakat Kota Malang. Berdasarkan hasil pengujian *usability* dengan menggunakan UEQ menunjukkan nilai *usability* 48,98%. Angka tersebut menunjukkan bahwa *usability* dari aplikasi yang diuji cukup rendah. Hal ini disebabkan tidak pahami pengguna dalam menggunakan fitur yang ada dalam aplikasi. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan diperlukan perbaikan desain sebagai solusi untuk memperbaiki nilai *usability* aplikasi [10].

Berdasarkan dari jurnal penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai pembandingan. Pengujian *usability* pada sistem bimbingan UAJY sangat diperlukan. Pengujian *usability* ditujukan apakah sistem yang sudah dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan melihat lima aspek *usability* yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Seluruh jurnal pembandingan yang sudah disebutkan dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya

Pembanding	Willy Arief Pramono, dkk [7]	Gede Indrawan, dkk [8]	Harwati & Imam Djati Widodo [9]	Aryun Nadaa Aniesiyah, dkk [10]	Hendry (2021)*
Tentang penelitian	Evaluasi <i>Usability</i> pada Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>	Evaluasi <i>Usability</i> Sistem Informasi Progres Akademik	Pengujian <i>Usability</i> pada Aplikasi “ <i>Jogja Smart Tourism</i> ” Berbasis Android.	Perancangan <i>User Experience</i> Aplikasi Pelaporan Keluhan Masyarakat Menggunakan Metode <i>Human-Centered Design</i>	Pengujian <i>Usability</i> pada Sistem Bimbingan UAJY dengan Menggunakan Teori Jacob Nielsen
Jenis Kuesioner	<i>System Usaability Scale</i>	<i>User Experience Questionnaire</i>	Kuesioner	<i>User Experience Questionnaire</i>	<i>System Usaability Scale</i>
<i>Platform</i> Pengujian	<i>Mobile</i>	<i>Web</i>	<i>Mobile</i>	<i>Mobile</i>	<i>Web</i>

Keterangan : (\*) penelitian yang sedang dilakukan