

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan kajian dari buku, skripsi, majalah, jurnal, internet dan lain-lain yang digunakan sebagai referensi yang terkait dengan variabel penelitian yang relevan dengan hasil penelitian lain. Adapun penelitian serupa yang dapat diasumsikan memiliki relevansi dengan penelitian adalah:

Tabel 1 Daftar Penelitian Terkait

No	Peneliti	Keterangan Penelitian
1.	Lina Puspitasari, Verry (2022)	<p>Judul : Inovasi Senam Hamil Persiapan Persalinan Dengan Abses (Aplikasi Mobile Abdomen Exercise)</p> <p>Metode : Metode Aplikasi ADDIE dan SUS</p> <p>Software : Google Form</p> <p>Hasil Penelitian: Aplikasi dapat menampilkan menu inovasi senam dan aplikasi berjalan dengan sepenuhnya.</p>
2.	Taqrim Ibadi, Aris Yolanda, Mohammad Raihan, Ario Wirawan (2022)	<p>Judul: Analisa website coursera menggunakan metode system usability scale (sus)</p> <p>Metode : Action Research</p> <p>Software: Google Chrome</p> <p>Hasil Penelitian: Hasil Analisa berdasarkan rangkuman hasil pengujian dengan metode SUS dari segi penerimaan, sakala penilaian dan penilaian kata sifat. Level rating scale berada pada kategori C dan level aktif pada kategori OK</p>
3.	Rahmat Deddy Rianto Dako (2022)	<p>Judul: Pengukuran Usability terhadap Aplikasi Tesadaptif.Net dengan System Usability Scale</p> <p>Metode: System Usability Scale</p> <p>Software: Google Chrome</p> <p>Hasil Penelitian: Hasil dari skor terakhir tesadaptif.net termasuk dalam kategori Acceptable menurut acceptability range.</p>
4.	Adena Nioga, Komang Candra Brata, Lutfi Fanani (2019)	<p>Judul: Evaluasi usability aplikasi mobile kai access menggunakan Metode system usability scale (sus) dan discovery prototyping (studi kasus pt kai)</p> <p>Metode: System Usability Scale</p> <p>Software: Google Chrome</p> <p>Hasil Penelitian: Hasil pengujian yang dilakukan pada aplikasi KAI Access dengan menggunakan metode kuesioner System Usability Scale mendapatkan hasil</p>

		sebesar 60,79% dan pengguna merasa kurang puas dengan aplikasi KAI Access.
5.	Welda, Desak Made Dwi Utami Putra, Ayu Manik Dirgayusari (2020)	Judul: Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) Metode: System Usability Scale Software: Google Chrome, Google Form Hasil Penelitian: Hasil penilaian dari 30 responden diperoleh total nilai skor SUS sebesar 2012,50 dengan nilai rata-rata yang dihasilkan adalah 67,08.
6.	Febria Sri Handayani, Adelin (2019)	Judul: Interpretasi Pengujian Usabilitas Wibatara Menggunakan System Usability Scale Metode: System Usability Scale Software: Google Chrome, Mozilla Firefox Hasil Penelitian: Hasil pengujian usabilitasnya dilihat dari rata-rata skor SUS sebesar 79,52 (acceptable) menunjukkan bahwa wibatara.com dapat dipahami dengan baik cara penggunaannya oleh user dan sudah memenuhi standar usabilitas yang seharusnya dipenuhi guna memaksimalkan penggunaannya.
7.	M. Iqbal Farras Pratam, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Nanang Yudi Setiawan (2019)	Judul : Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padiciti Metode : Think Aloud Software : Hasil Penelitian : Hasil evaluasi dengan menggunakan think aloud pada aplikasi Padiciti didapatkan permasalahan sejumlah 145 permasalahan dari 10 pengguna.
8.	Irvan Christiawan (2020)	Judul : Desain Interaksi Menggunakan Metode The Five Planes Pada Studi Kasus Website Penjualan dan Edukasi Tanaman Hidroponik. Metode : The Five Planes Software : Adobe XD, Draw.io, CorelDraw, Microsoft Office Hasil Penelitian : Dalam merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dibutuhkan dua kali iterasi usability testing dengan metode cognitive walkthrough. Penelitian ini menggunakan metode the five planes yang menerapkan lima elemen dan pengujian sehingga menghasilkan sebuah prototype desain dari website

		penjualan dan edukasi hidroponik.
9.	Tiara Kasih Monica Dewi	Judul: Analisis Tingkat Usabilitas Website Jadwal Sidang Tilang Kejaksaan Negeri Cilacap Menggunakan System Usability Scale Metode: Quisioner berbasis SUS Software: Google Chrome Hasil Penelitian: ?

Ada beberapa hal yang sama penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu : pada penelitian nomor 1, 3, 4, 5 memiliki metode penelitian yang sama yaitu *System Usability Scale* yang menilai efektivitas, efisiensi dan kepuasan sebuah *website* atau aplikasi yang diteliti dan kemudian hasil dari penelitian tersebut dihitung menggunakan rumus SUS. Pada penelitian nomor 2, 6, menggunakan cara mengevaluasi dan menganalisis data yang sama. Ada juga beberapa hal yang membedakan penelitian ini dengan sebelumnya yaitu penelitian nomor 7 dan 8 yaitu penelitian sebelumnya menggunakan metode *Think Aloud* dan *The Five Planes*.

B. Landasan Teori

1. Website Jadwal Sidang Tilang

Website atau web merupakan sekumpulan halaman yang berisikan informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang dapat diakses melalui jaringan internet dengan menggunakan aplikasi *web browser* seperti Mozilla Firefox, Google Chrome atau *web browser* lainnya.

Website merupakan salah satu fasilitas internet yang menghubungkan dokumen-dokumen dalam ruang lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan link dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain, baik di antara halaman yang disimpan dalam *server* maupun *server* di seluruh dunia.[7]

Dari ulasan diatas, dapat disimpulkan *website* merupakan sekumpulan halaman berisikan kumpulan informasi baik berupa teks, grafik, gambar, video, atau audio yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi yang saling berhubungan dan ditempatkan pada sebuah *server* yang dapat diakses melalui jaringan internet.

Website Jadwal Sidang Tilang merupakan sarana informasi jadwal sidang yang digunakan untuk memudahkan masyarakat mengakses informasi terbaru jadwal sidang tilang yang akan datang. *Website* ini digunakan untuk solusi informasi penjadwalan sidang tanpa perlu masyarakat datang ke kantor Kejaksaan Negeri Cilacap hanya cukup membuka *website* tersebut dalam *browser* di *smartphone*. *Website* ini bertujuan untuk memberikan fasilitas informasi kepada masyarakat kapan sidang akan dilaksanakan.

2. Usabilitas

Usabilitas memiliki kata yang berarti *usable* yang diartikan sebagai penggunaan yang baik. Usabilitas merupakan kemudahan dalam menggunakan sesuatu. Dalam hal ini dimaksudkan yaitu kemudahan menggunakan *website* Jadwal Sidang Tilang, untuk melakukan pengujian agar mengetahui keberhasilan dari *website* Jadwal Sidang Tilang bagi pengguna dengan memperhatikan memfokuskan pada hal efektivitas, efisiensi dan kepuasan[8]. Di bawah ini merupakan beberapa pemahaman tentang 3 hal efektivitas, efisiensi, serta kepuasan berikut ini :

Menurut ISO (Organization For Standarization) yakni tingkatan daya Tarik dari suatu produk dapat meningkatkan daya Tarik tersendiri agar pengguna merasa puas saat menggunakannya. Dalam definisi ISO lebih berfokus pada 3 pengukuran dari *usability* yaitu efektivitas, efisiensi dan kepuasan.[9]

- a) Joseph Daumas & Janice Redish, *usability* merupakan sebuah alat ukur pengalaman pengguna saat menggunakan produk sistem yang dapat berupa *software*, *website* dan *mobile phone*. Secara garis besar, *usability* dapat mengacu pada bagaimana pengguna saat menggunakan produk dan tingkat kepuasan mereka dengan produk tersebut[10].
- b) Menurut Jakob Nielsen dalam definisi *usability* seperti pengalaman interaksi pada aplikasi sehingga pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan cepat walaupun pengguna tersebut masih dalam kategori baru menggunakan aplikasi tersebut[10].

Dalam melakukan pengukuran tingkat *usability* memiliki lima ukuran utama yaitu sebagai berikut [11]:

- 1) Kemampuan belajar (*Learnability*) didefinisikan sebagai kecepatan dimana pengguna dapat menggunakan *system* dan kemudahan penggunaan dalam kinerja suatu fungsi dan keinginan pengguna.
- 2) Efisiensi dapat diartikan sebagai *instrument* sumber daya yang memiliki fungsi untuk mencapai tujuan yang lebih baik.
- 3) *Memorability* didefinisikan sebagai pengujian terhadap pengguna untuk mengingat penggunaan aplikasi dalam jangka waktu tertentu.

- 4) *Errors* dan *security* (kesalahan) dapat didefinisikan berapa banyak masalah yang disebabkan oleh pengguna, kesalahan yang mengandung inkonsistensi dengan apa yang diharapkan pengguna dari *system*.
- 5) Kepuasan atau *satisfaction* dapat diartikan sebagai kebebasan untuk berekspresi dalam menggunakan aplikasi serta kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi serta sebagai ukuran subjektif tentang pandangan pengguna terhadap *system*.

3. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan metode yang digunakan untuk menilai suatu produk dengan mengukur tingkat *usability*. SUS sampai saat ini cukup populer dan sering kali digunakan atau dipilih sebagai metode dalam suatu penelitian *usability* produk. Awalnya SUS dibuat oleh seorang bernama John Brooke pada tahun 1986, di mana SUS ini memungkinkan untuk mengevaluasi berbagai macam produk dan layanan, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, perangkat seluler, situs *web* dan aplikasi *mobile*[12].

SUS dikembangkan sebagai sebuah cara pengukuran *usability* yang *quick and dirty*. Survei terdiri dari 10 pernyataan yang terdiri dari pernyataan bertipe *positif* pada nomor urut ganjil dan pernyataan bertipe *negative* pada nomor urut genap. Dalam menjawab pernyataan SUS digunakan skala *likert* yaitu dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.[6]

Penelitian pengukuran *usability* menggunakan metode SUS banyak digunakan karena memiliki karakteristik yang berbeda dari kuesioner lain, yaitu sudah tervalidasi dan teruji reliabilitasnya walaupun dengan nilai sampel kecil. System Usability Scale (SUS) dengan mempertimbangkan waktu, biaya dan sampel yang kecil tetap memberikan hasil yang memadai. Hasil dari perhitungan metode SUS akan dikonversi menjadi angka 1-100. Angka tersebut yang akan dijadikan sebagai penentuan apakah produk tersebut layak atau tidak untuk digunakan. Penilaian SUS sebagai berikut[12] :

- Untuk pernyataan pada nomor ganjil dapat dihitung dengan cara : nilai dari responden dikurang 1.
- Untuk pernyataan pada nomor genap dapat dihitung dengan cara : nilai 5 dikurang dengan nilai dari responden.
- Nilai responden tersebut dijumlahkan, kemudian dikalikan hasilnya dengan nilai 2,5.

Penilaian SUS diatas untuk memperjelas proses perhitungannya, dapat dilihat pada persamaan dibawah ini[13] :

- Persamaan Skor Responden

$$\text{Skor R} = ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)) * 2,5$$

Keterangan :

Skor R : Skor yang diperoleh dari tiap responden

P1...P10 : Nilai *Likers* tiap pernyataan dari responden

4. ADDIE

Salah satu model yang dapat digunakan dalam metode penelitian yang bersifat efektif, efisien dan dinamis. ADDIE merupakan singkatan dari [13] :

- a. *Analyze* merupakan proses analisa kebutuhan
- b. *Design* merupakan proses perancangan
- c. *Development* dimana aplikasi atau produk dibuat
- d. *Implementation* merupakan produk yang telah jadi.
- e. *Evaluate* adalah tahapan untuk aplikasi dievaluasi relevan atau tidak dengan harapan.

Model ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk.