

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas penelitian sebelumnya serta teori yang relevan tentang kedua pendekatan penelitian yang diteliti.

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Ini adalah hasil penelitian sebelumnya yang digunakan untuk membantu penelitian Evaluasi *Usability Website* Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Think Aloud* pada Studi Kasus SIM-PKN MBKM UMM:

**Tabel 1.** Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Firman Galuh Sembodo, Gita Fadila Fitriana, Novian Adi Prasetyo (2021)	Evaluasi <i>Usability Website</i> Shopee Menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	Penelitian ini mengangkat permasalahan pada aplikasi Shopee dan bertujuan untuk mengukur kualitas <i>website</i> menggunakan SUS. Untuk mengumpulkan tanggapan dari berbagai responden, evaluasi kegunaan dilakukan melalui <i>website</i> tentang fungsionalitas <i>website</i> . Hasil studi menunjukkan bahwa rata-rata kegunaan <i>website</i> Shopee adalah 67,08, sehingga dapat dikatakan bahwa kegunaan <i>website</i> Shopee dalam pembelian produk masuk dalam kategori "OK."
2	Dimas Setiawan, Suluh Langgeng Wicaksono (2020)	"Evaluasi <i>Usability</i> Google Classroom Menggunakan <i>System</i>	Penelitian ini mengangkat permasalahan pada aplikasi e-learning Google Classroom dan juga bertujuan untuk evaluasi kepuasan pengguna terhadap <i>Google Classroom</i> sebagai perbaikan di masa depan. Metode evaluasi yang dilakukan dengan SUS untuk menentukan seberapa mudah produk

		<i>Usability Scale,</i> ”	perangkat lunak digunakan. Evaluasi <i>Usability</i> dilakukan terhadap 10 responden pengguna <i>Google Classroom</i> , yaitu mahasiswa Sistem Informasi dan Teknik Informasi UNIPMA. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa <i>Google Classroom</i> memperoleh skor 82,8 dan dianggap telah memenuhi unsur <i>Usability</i> .
3	Irma Salamah (2019)	Evaluasi <i>Usability Website</i> Polsri Dengan Menggunakan System <i>Usability Scale</i>	Selain menunjukkan permasalahan yang ada pada situs Polsri, penelitian ini juga berupaya mengukur seberapa bermanfaat situs tersebut. Website Polsri memanfaatkan Penilaian suvei SUS menjadi standar fungsionalitas dan tampilan website. Untuk mengevaluasi seberapa baik pengguna berinteraksi dengan aplikasi dan untuk memberikan umpan balik untuk pengembangan situs web di masa depan, pengukuran pengujian kegunaan dilakukan. website Polri memperoleh skor sebesar 72,56 yang tergolong “dapat diterima” dan mendapat penilaian “Baik”. Ini menunjukkan bahwa situs web Polsri selalu diakses, memiliki konten terkini, fitur yang mudah dipahami, dan tampilan yang menarik.
4	M.Iqbal Farras Pratama, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Nanang Yudi	Evaluasi <i>Usability</i> Menggunakan Metode Think Aloud dan <i>Heuristic Evaluation</i>	Penelitian ini mengangkat permasalahan pada aplikasi mobile Padiciti dan bertujuan untuk evaluasi <i>Usability</i> karena terdapat ketidakpuasan pengguna yang tercermin dalam rating rendah dan komentar negatif, evaluasi dilakukan dengan Metode Think Aloud melibatkan penilaian heuristik dari

	Setiawan (2019)	pada Aplikasi Mobile Padiciti	ahli usability dan evaluasi pengguna. Hasil penilaian Think Aloud menemukan 145 masalah yang dikelompokkan menjadi 35 masalah, dan penilaian heuristik menemukan 64 masalah yang dikelompokkan menjadi 30 masalah, sehingga total 40 masalah ditemukan.
5	Rachel Jessica Silalahi, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Retno Indah, Retno Indah Rokhmawati (2023)	Evaluasi <i>Usability</i> pada <i>Website</i> Skilvul sebagai Massive Open Online Courses (MOOCS) menggunakan Metode Think- Aloud	Pada penelitian ini mengangkat permasalahan pada <i>Website</i> MOOCS, <i>website</i> ini menggunakan pendekatan blended learning untuk menyediakan konten pelajaran digital, dan penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi, mengevaluasi, menganalisis dan membuat rekomendasi untuk mengatasi masalah yang ada. Penelitian ini menggunakan Think-Aloud dimana 8 pengguna melakukan pengujian daring dengan 12 skenario tugas, dan menganalisis masalah dengan <i>Usability Checklist for MOOCs</i> . Hasil pengujian mengidentifikasi 27 permasalahan, dengan 9 di antaranya ditemukan oleh pengguna dan 18 ditemukan oleh peneliti.
6	Agus Aan Jiwa Permana (2019)	<i>USABILITY</i> <i>TESTING</i> PADA <i>WEBSITE E-</i> <i>COMMERCE</i> MENGGUNA KAN METODE <i>SYSTEM</i>	Pada penelitian ini mengangkat permasalahan pada <i>website E- Commerce</i> UMKM BULELENG dan bertujuan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan dan efektivitasnya sebelum diluncurkan secara luas. Metode yang digunakan dalam pengujian adalah SUS. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang untuk perajin berdasarkan keinginan

		<p><i>USABILITY SCALE (SUS)</i> (STUDI KASUS: UMKMBULE LENG.COM)</p>	<p>pengguna dan dinilai baik dalam hal usabilitasnya. Kesimpulan dari pengujian adalah bahwa situs web tersebut memiliki tingkat kepuasan pengguna yang tinggi dan dapat digunakan secara efektif dan efisien.</p>
7	<p>I Nyoman Gede Ardi Yana Putra, I Made Candiasa, Luh Joni Erawati Dewi (2023)</p>	<p><i>Usability Evaluation of SIDUMAS Badung Using Think Aloud, Heuristic Evaluation and SUS</i></p>	<p>Pada penelitian ini mengangkat permasalahan pada <i>website</i> SIDUMAS dan bertujuan untuk melakukan evaluasi usabilitas terhadap sistem pengaduan masyarakat untuk menentukan tingkat usabilitas aplikasi dan memberikan saran untuk perbaikan SIDUMAS dengan menggunakan think-aloud, heuristic evaluation, dan System Usability Scale. Responden yang berpartisipasi terdiri dari 5 pakar usabilitas dan 30 masyarakat umum Badung. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil evaluasi usabilitas, kuesioner aplikasi pengaduan masyarakat, dan wawancara dengan responden. Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan metode <i>think-aloud</i> mengidentifikasi masalah yang serupa pada penggunaan aplikasi sistem pengaduan masyarakat. Hasil evaluasi dengan <i>heuristic evaluation</i> menemukan satu masalah dengan tingkat keparahan tertinggi yang perlu segera diperbaiki. Nilai rata-rata dari <i>System Usability Scale</i> adalah 78, yang termasuk dalam kategori "dapat diterima." Nilai <i>percentile rank</i> adalah 78, yang masuk ke dalam kategori "B." penelitian berfokus pada perubahan <i>layout</i> pada halaman dan</p>

			menu navigasi yang mengakibatkan kesalahan yang dialami oleh pengguna.
--	--	--	--

Pada Tabel 1 menampilkan referensi relevan terkait metode SUS & *Think Aloud* yang digunakan sebagai sumber penelitian ini untuk evaluasi website SIM-PKN MBKM UMM.

## 2.2 Website

Abdullah menyatakan bahwa " Sebuah situs web merupakan sekumpulan halaman yang menyajikan informasi dalam bentuk data digital, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video, yang terhubung ke jaringan internet dan dapat dijangkau oleh orang-orang di seluruh penjuru dunia." [10].

Sarwono menyatakan bahwa web adalah sebuah media yang terdiri dari Situs web yang menyajikan informasi yang dapat diakses melalui jaringan internet dan dinikmati oleh individu di seluruh dunia. Halaman web pada dasarnya adalah sekumpulan perintah yang diterjemahkan oleh browser. [10].

### 2.3 Usability

Menurut Jacob Nielsen, kemudahan penggunaan adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudah antarmuka pengguna digunakan. Metode untuk membuat desain lebih mudah digunakan juga disebut dengan kata "Usability".[11].

Menurut Jakob Nielsen *Usability* didefinisikan oleh 5 komponen kualitas:

#### I Learnability

Kemudahan user ketika mengeksekusi penyelesaian tugas saat awal lihat tampilan.

#### II Efficiency

Secepat apa tugas dapat diselesaikan pengguna setelah desain dipelajari

#### III Memorability

Seberapa mudah bagi pengguna untuk mendapatkan kembali keahlian dalam desain setelah waktu yang lama mereka tidak menggunakannya?

#### IV Errors

Berapa banyak kesalahan yang dibuat pengguna, seberapa serius kesalahan tersebut, dan seberapa mudah untuk diperbaiki?

#### V Satisfaction

Seberapa menyenangkan rasanya menggunakan desain ini?

### 2.4 System Usability Scale

SUS adalah ukuran sepuluh item sederhana yang menawarkan perspektif komprehensif mengenai evaluasi utilitas subjektif individu. Skala Likert digunakan untuk SUS. Menurut teori tertentu, skala Likert didasarkan pada pertanyaan pilihan paksa di mana peserta diminta menilai persetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap pernyataan pada skala 5 poin (atau 7 poin). Namun, pembuatan skala Likert ini lebih halus daripada itu. Meskipun skala Likert disajikan dalam bentuk pernyataan dengan mana responden menunjukkan persetujuan dan ketidaksetujuan harus dipilih dengan hati-hati[3].

## 2.5 Think Aloud

*Think Aloud* adalah teknik pengujian sistem yang melibatkan pengguna atau pengguna akhir secara teratur mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka saat menggunakan sistem. Verbalisasi pengguna memungkinkan penonton untuk menguraikan area antarmuka yang bermasalah.[5].

