

## BAB II

### STUDI LITERATUR

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Pada kampus 3 Universitas Muhammadiyah Malang sering terjadi peristiwa kehilangan dan penemuan barang [1]. Hal ini dibuktikan dengan adanya laporan mengenai penemuan berbagai jenis barang yang diterima pos satpam kampus [1]. Dengan adanya laporan tersebut [1], beberapa mahasiswa telah terbukti melakukan kewajiban yang diajarkan dalam agama Islam sesuai pendapat Imam Syafi'i untuk mengumumkan barang yang ditemukan [2]. Menanggapi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai temuan dan kehilangan barang pada kampus 3 Universitas Muhammadiyah Malang [1]. Di samping itu, Mahasiswa Muhammadiyah Malang lebih sering menggunakan *gadget* dalam melakukan kegiatan mereka [3]. Menanggapi kebiasaan mahasiswa dalam penggunaan *gadget*, maka dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah sistem guna melaporkan temuan dan kehilangan barang [1]. Dengan adanya sistem yang telah dirancang sebelumnya, mahasiswa diharuskan untuk mendatangi pos satpam ketika akan memberikan informasi penemuan barang [1]. Maka dari itu, diperlukan sebuah aplikasi sistem informasi pelaporan kehilangan dan penemuan barang dengan menyertakan fitur titik lokasi kehilangan dan penemuan barang [4], [6]. Namun, adanya peristiwa negatif seperti pengakuan dari mahasiswa yang tidak berwenang dalam barang yang ditemukan bisa saja terjadi [4]. Oleh karena itu, akan ditambahkan fitur pertanyaan khusus untuk validasi keaslian dari kepemilikan barang yang telah ditemukan guna menghindari tindakan tidak bertanggung jawab [6], [7].

Pada Tabel 2.1 dijelaskan mengenai celah dari penelitian (*Research Gap*) dari beberapa penelitian yang telah diuraikan sebelumnya. Maksud dari penjelasan tersebut guna mengetahui adanya celah dari penelitian yang telah dilakukan, agar

dapat menciptakan studi kasus baru yang selanjutnya bisa dijadikan sebagai bahan penelitian lebih lanjut dari masalah dan studi kasus yang sama.

**Tabel 2. 1** Celah Penelitian

No	Insight	Hasil	Metode	Celah	No. Kutipan
1.	Aminudin dkk (2020) membuat Sistem Lost and Found untuk kampus, meningkatkan pengambilan barang yang hilang.	Menghasilkan situs web guna mempercepat pengambilan barang yang hilang pada Universitas Muhammadiyah Malang, dengan hasil 77,8% dari 100 responden untuk diterima kegunaannya.	Water Fall	Penelitian ini mengharuskan penemu mendatangi pos satpam ketika melaporkan adanya temuan barang.	[1]
2.	Wantoro (2018) membuat aplikasi sebagai wadah media informasi kehilangan barang berbasis web	Menghasilkan aplikasi untuk memfasilitasi pertukaran informasi yang mudah bagi pencari barang dan penemu, serta menyederhanakan proses pencarian	Tidak dijelaskan	Pada penelitian ini tidak dijelaskan pengujian yang dilakukan untuk keberhasilan aplikasi.	[2]

		barang tanpa biaya tinggi bagi pemilik.			
3.	Aria dkk (2018) membuat aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang pada tempat umum berbasis Android.	Menghasilkan aplikasi untuk memfasilitasi pertukaran informasi antara pihak penemu dan yang kehilangan barang pada masyarakat di daerah perkotaan, dengan memberikan fitur titik lokasi penemuan barang untuk memudahkan proses pencarian barang.	Design Thinking	Adanya risiko pengakuan penemuan barang oleh pihak yang tidak jujur, sehingga keberhasilan aplikasi hanya dapat dicapai dengan adanya dukungan dari khalayak untuk memegang kejujuran.	[4]
4.	Chandra dkk (2023) Membuat aplikasi untuk pencarian barang hilang	Menghasilkan aplikasi untuk membantu masyarakat guna mencari barang yang	SDLC (tidak disebutkan secara spesifik)	Informasi hanya bergantung pada laporan penemuan barang yang	[6]

	dengan deteksi lokasi berbasis Google Map API.	hilang dengan fitur pertanyaan khusus guna validasi kepemilikan barang.		telah terjadi.	
5.	Asmoro (2017) membuat aplikasi berbasis web untuk barang hilang di Solo, meningkatkan efisiensi pencarian.	Menghasilkan aplikasi guna memudahkan pencarian barang hilang di kota Solo, dengan penambahan fitur titik lokasi serta pertanyaan khusus guna menghindari klaim bukan pemilik barang asli, dengan hasil responden setuju bahwa aplikasi mengurangi klaim palsu.	Water Fall	Pengembangan lebih lanjut peneliti menyarankan peningkatan terhadap keamanan sistem, serta pengembangan berbasis <i>mobile</i> .	[7]

## 2.2 Kerangka Teori

### 2.2.1 Kehilangan

Kehilangan adalah suatu kondisi yang dialami seseorang pada saat berpisah dengan benda atau manusia yang sangat penting dalam kehidupan [14]. Terjadinya kehilangan jika berupa benda yaitu ketika sesuatu tidak dapat dipegang lagi, sedangkan ketika kehilangan manusia yaitu seseorang yang tidak bisa dijumpai lagi [14]. Menurut Mubarak dkk (2015) dalam buku karya Anggraini telah membagi sumber kehilangan menjadi empat bagian antara lain aspek diri yaitu kehilangan bagian tubuh, objek eksternal yaitu kehilangan hewan peliharaan atau kehilangan barang, lingkungan yang dikenal yaitu kehilangan kawasan rumah, dan orang yang dicintai yang bersifat selamanya [14]. Maka dari itu, kehilangan barang dapat disebabkan oleh pihak lain seperti barang yang dititipkan pada orang lain atau suatu instansi seperti penyelenggara penitipan [15]. Dalam hukum Islam sesuai dengan prinsip-prinsip perjanjian penitipan, pihak penyelenggara penitipan barang harus mengutamakan keadilan dalam menjaga barang yang dititipkan [15]. Adanya kerusakan, kehilangan, atau lain sebagainya yang bersifat merugikan pihak pemilik merupakan tanggung jawab utama dari pihak penyelenggara penitipan [15]. Di samping itu, menjaga barang titipan bagi penyelenggara layanan jasa juga termasuk asas dalam perlindungan konsumen yang diatur dalam UUPK Pasal 2 [16]. Sedangkan, ketika terjadi kehilangan barang yang disebabkan oleh kelalaian pribadi sudah pasti menjadi tanggung jawab bagi setiap individu. Oleh karena itu untuk membantu memudahkan mahasiswa dalam mencari barang yang hilang maka dibutuhkan sebuah sistem informasi secara terpusat [1].

### 2.2.2 Penemuan

Penemuan barang dalam bahasa Arab biasa disebut *Al-Luqhatah* yang diartikan sebagai barang yang ditemukan [5]. Sedangkan secara kebahasaan, mengatakan sesuatu yang didapat atau ditemukan [5]. Kemudian, ketentuan secara detail mengenai barang yang ditemukan tidak ditemukan dalam KUH Perdata [17]. Sedangkan dalam hukum Islam disebutkan barang yang hilang disebut dengan istilah *luqhatah* atau secara bahasa diartikan sebagai sesuatu yang didapat

atau ditemukan [18]. Adapun barang yang telah ditemukan bagi pihak penemu tidak memiliki kewajiban untuk menjamin jika terjadi kerusakan, kecuali jika kerusakan diakibatkan oleh tindakan yang berlebihan dari pihak penemu [18]. Setelah menemukan barang maka pihak penemu memiliki kewajiban untuk mengembalikan barang tersebut [18]. Menurut pendapat Imam Syafi'i dalam Sari (2017) ketika menemukan barang seorang penemu harus mengutamakan untuk memungutnya dari pada meninggalkannya [18]. Kemudian, mengumumkan barang temuan merupakan hal wajib secara mutlak baik untuk dijaga atau dimiliki [18]. Maka dari itu, perancangan sebuah sistem untuk melakukan laporan penemuan barang pada Universitas Muhammadiyah Malang dimaksudkan untuk memudahkan mahasiswa dalam melakukan laporan penemuan barang [1].

### **2.2.3 UX Journey**

Menggabungkan kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam pengembangan perangkat lunak akan menghasilkan produk yang lebih mudah digunakan, sesuai dengan keinginan dan harapan pengguna, dan juga memiliki sisi estetika yang menarik [13]. Hal ini akan meningkatkan kualitas penggunaan perangkat lunak dan efisiensi pengembangannya dengan memusatkan perhatian pada fitur-fitur yang penting bagi pengguna serta menyelesaikan masalah yang mungkin timbul [13]. Adapun tujuan lain menggunakan pendekatan metode ini yaitu dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pengembangan serta menghemat waktu dan usaha bagi pengembang. Kemudian, dengan pemanfaatan dari perjalanan pengguna (UX Journey), penggabungan ini juga dapat menciptakan peningkatan dari sisi kepercayaan diri dan produktivitas pengembang. Maka dari itu, dengan memberikan fokus utama pada kebutuhan pengguna dan memberikan pemecah permasalahan dengan lebih efektif, pendekatan ini diyakini pengembang dalam menghasilkan perangkat lunak berkualitas tinggi [13].

Dengan menerapkan kebutuhan pengguna serta pengalaman pengguna pada saat mengembangkan perangkat lunak akan memberikan beberapa manfaat, akan menghasilkan perangkat lunak yang tidak hanya sesuai dengan harapan pengguna tetapi juga memiliki desain yang menarik [13]. Adapun tujuan dari metode UX Journey yaitu untuk memenuhi kebutuhan desain dan harapan pengguna,

pengembang harus mempertimbangkan masalah secara holistik. Kemudian pada proses ini bersifat berulang atau iteratif dan tidak linear, dan dapat dikelompokkan menjadi empat aktivitas utama: persiapan responden, framing masalah, ide dan visualisasi, serta pengujian dan iterasi [13]. Pada tahap pertama yaitu empati, pengembang berfokus pada memahami masalah yang terjadi pada pengguna melalui eksplorasi primer dan sekunder [13]. Selanjutnya, dalam kegiatan penyusunan masalah, solusi yang dikembangkan selama fase empati ditinjau dan dikategorikan berdasarkan kedekatan dan kemungkinan solusi. Pengembang kemudian berkolaborasi dengan pengguna dalam aktivitas ide dan visualisasi untuk mendapatkan inspirasi dan menciptakan tampilan yang lebih rendah atau lebih tinggi [13]. Kemudian pada aktivitas terakhir yaitu pengujian dan iterasi, solusi potensial akan diuji untuk kegunaan, evaluasi, serta peningkatan secara iteratif, sebelum produk akhir disampaikan pada pengembang [13].

Metode UX Journey dapat digunakan sebagai pembantu bagi pengembang dalam memahami penerapan pengalaman pengguna saat meneliti kebutuhan pengguna, dan juga kualitas persyaratan yang dieksplorasi dalam hal kegunaan, pemeliharaan, dan atribut pengembangan perangkat lunak lainnya. Tidak hanya itu, akademisi dapat menggunakan UX Journey sebagai alat pembelajaran untuk mengajar mahasiswa dan menjembatani kesenjangan antara akademisi dan industri [13]. Peneliti dapat menerapkan metode ini untuk penelitian yang teoritis ketika mengeksplorasi kebutuhan dari pengguna dengan meninjau faktor kualitas pengalaman pengguna. Sedangkan industri profesional dapat memanfaatkan penggunaan UX Journey untuk melakukan riset produk atau pengembangan produk mereka dengan sumber daya yang sedikit dengan memastikan bahwa kualitas yang disampaikan sesuai keinginan dari pengguna [13].

### **2.3 Konteks Penelitian**

Saat ini, terdapat beberapa rancangan aplikasi yang dimaksudkan untuk mencari informasi kehilangan dan penemuan barang [1], [2], [4], [6], [7]. Namun aplikasi yang dipasarkan secara global terhitung masih terbatas seperti contoh aplikasi Lost And Found yang dapat diunduh di Android [19]. Tabel 2.2 adalah analisa aplikasi yang bisa menjadi pesaing dari aplikasi yang akan dikembangkan penulis, untuk hasil observasi lebih lengkap terdapat pada Lampiran 1

**Tabel 2. 2 Competitor Analysis**

<b>Kompetitor</b>		<b>Penjelasan</b>	<b>Literatur</b>
<i>Direct</i>	Lost And Found	Aplikasi berbasis android yang digunakan untuk memberikan informasi mencari dan menemukan barang. Pada halaman awal dari aplikasi ini diterapkan fitur lokasi untuk mendapatkan informasi dari sekitar yang diakses pengguna.	[19]
<i>Indirect</i>	Media sosial Instagram dll.	Pada penelitian yang dilakukan Aminudin dkk (2020) disebutkan pada saat ini mahasiswa akan melakukan pengumuman menggunakan media sosial seperti contoh Instagram, akan tetapi pola persebaran informasi akan tertuju pada beberapa orang saja.	[1]

#### **2.4 Studi Kelayakan**

Menurut Subagyo studi kelayakan merupakan langkah penting dalam menilai keberlanjutan suatu proyek, bisnis, atau investasi [20]. Adapun alat yang bisa digunakan dalam studi kelayakan pada penelitian ini adalah analisis SWOT [21]. Penggunaan dari studi kelayakan analisis SWOT memberikan analisis mendalam mengenai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dapat memengaruhi keberhasilan dari inisiatif yang mungkin terjadi setelahnya [22]. Tujuan analisis SWOT adalah untuk memberikan pengetahuan mendetail tentang faktor-faktor yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna serta membangun kerangka kerja yang dapat menyatukan pandangan dari berbagai pemangku kepentingan industri, perusahaan, dan institusi [22]. Penentuan analisis SWOT memerlukan pendekatan yang didasarkan pada tinjauan terhadap aplikasi serupa [13].

Langkah-langkah ini mencakup evaluasi rinci mengenai kekuatan dan kelemahan aplikasi serupa [22]. Tidak hanya itu, analisis SWOT digunakan oleh

tim manajemen untuk mengidentifikasi faktor internal (kekuatan dan kelemahan) serta faktor eksternal (peluang dan ancaman) yang mempengaruhi kinerja dalam pengembangan [22]. Maka dari itu, pada penelitian yang sedang ditulis dengan memanfaatkan wawasan dari berbagai sumber ulasan seperti platform aplikasi dan situs ulasan pengguna, setiap proses berfokus pada pemahaman mendalam tentang fitur dan masalah yang disebutkan oleh pengguna. Hal ini memberikan pandangan yang komprehensif dan relevan untuk merumuskan analisis SWOT, sehingga memungkinkan pengembang mengidentifikasi peluang dan ancaman yang mungkin berdampak pada pengembangan aplikasi sistem informasi pelaporan kehilangan dan temuan barang.

Hasil rinci analisis SWOT disajikan pada Tabel 2.3 yang secara jelas memvisualisasikan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang teridentifikasi. Tabel ini merupakan sumber informasi utama untuk mengembangkan strategi pembangunan dan memberikan panduan rinci untuk pengambilan keputusan strategis terkait proyek yang sedang dievaluasi.

**Tabel 2. 3 SWOT Analysis**

<b>STRENGTH</b>	
Keuntungan?	Kemampuan untuk melakukan pelaporan barang hilang dan penemuan barang untuk mendapatkan informasi mengenai sistem keberadaan barang
Keunikan?	Sistem dapat memberikan berbagi lokasi sekitar hilangnya barang, sehingga memudahkan pihak pembantu dalam memberikan bantuan secara sukarela
Nilai Jual?	Nilai jual utama dari sistem ini yaitu kemudahan dalam mendapat informasi mengenai pelaporan kehilangan dan penemuan barang oleh mahasiswa
Keterampilan?	Keterampilan utama sistem adalah desain antarmuka yang ramah bagi pengguna dengan kemudahan akses pada kamera perangkat
Faktor lainnya?	Faktor lainnya adalah bentuk tanggapan positif dari mahasiswa yang merasa terbantu dalam permasalahan kehilangan barang

<b>WEAKNESS</b>	
Keterbatasan?	Keterbatasan informasi kehilangan dapat membatasi pilihan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi tersebut
Kurangnya Usaha?	Kurangnya upaya dalam memberikan informasi yang dibutuhkan mahasiswa dalam melakukan pencarian menjadi salah satu faktor, serta mahasiswa yang kurang berpengalaman dalam teknologi juga menjadi faktor.
Permasalahan?	Tergantungnya pada mahasiswa lain ketika terjadi laporan menjadi permasalahan yang sulit diselesaikan, maka dari itu dibutuhkan kerelaan dari mahasiswa lain dalam membantu pencarian barang
Strategi yang buruk?	Strategi yang terlalu sederhana dan kurang inovatif akan memberikan celah pada pengembang lain untuk mengembangkan aplikasi sistem informasi kehilangan barang
Faktor Lainnya?	Tidak adanya fitur bagi umpan balik antar pengguna menghasilkan faktor lain dari kelemahan
<b>OPPORTUNITIES</b>	
Perbaikan?	Peluang terbesar terletak pada perbaikan serta peningkatan kinerja dan fitur aplikasi, dan penambahan fitur lokasi untuk memudahkan dalam melakukan pencarian
Kinerja?	Peluang dalam meningkatkan sistem kerja aplikasi, dan termasuk lama dari durasi waktu pembagian lokasi secara waktu sebenarnya, dapat memudahkan pemilik barang dalam menemukan barangnya kembali
Peluang?	Kesempatan untuk bekerja sama dengan divisi bagian biro perlengkapan umum dapat memudahkan pengenalan aplikasi pada mahasiswa
Perilaku Pengguna?	Menganalisis kebiasaan pengguna dapat memberikan wawasan bagi penulis untuk mendalami dan menciptakan sebuah desain aplikasi yang diinginkan
Faktor lain?	Peluang untuk bekerja sama dengan institusi pendidikan lain

	yang memiliki kebutuhan serupa, sehingga memperluas basis pengguna
<b>THREATS</b>	
Masalah Eksternal?	Adanya potensi disalah gunakan oleh mahasiswa lain yang tidak bertanggung jawab terhadap pengakuan barang mereka
Rintangan?	Ancaman keamanan data pengguna yang dapat disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.
Tren?	Perubahan tren perilaku mahasiswa terkait kebijakan keamanan barang yang telah ditetapkan oleh kampus
Faktor lain?	Ketergantungan pada teknologi yang mungkin memiliki keterbatasan atau masalah kompatibilitas dengan berbagai perangkat.

## 2.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan pengumpulan data dengan teknik user persona dengan alasan untuk mempermudah para pengembang guna memahami kebutuhan, karakteristik, serta tujuan pengguna dengan maksud untuk mengembangkan dan menerapkan aplikasi sesuai kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna [12]. Salah satu keunggulan teknik user persona yaitu dapat digunakan pada seluruh proyek desain untuk memastikan agar pemangku kepentingan lainnya dan desainer tetap memiliki fokus pada pengguna [12]. Alasan lain dengan menggunakan metode ini, dalam pengambilan keputusan dapat lebih mendalam, sehingga dapat dihasilkan solusi desain yang lebih akurat dan efisien [23].

Dalam tahap pengumpulan data, pada penelitian ini menggunakan metode wawancara secara terstruktur terhadap mahasiswa dengan kasus kehilangan dan penemuan barang. Adapun maksud dari metode wawancara terstruktur yaitu pendekatan pada saat melakukan wawancara dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang telah disusun sebelumnya, kemudian akan diterapkan secara konsisten oleh peneliti [24]. Penelitian kualitatif biasanya menggunakan metode wawancara terstruktur dan sering digunakan untuk memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai pandangan, pengalaman dan persepsi individu atau kelompok tertentu terkait dengan topik penelitian [24]. Kemudian objek wawancara ini

adalah mahasiswa dengan pengalaman kehilangan atau menemukan barang pada kampus 3 Universitas Muhammadiyah Malang.

Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu. data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan sumber primer atau dengan mengisi kuesioner peneliti. Data sekunder diperoleh peneliti secara tidak langsung dari data primer yang diambil dari beberapa jurnal ilmiah.

## 2.6 Verifikasi dan Validasi

Verifikasi merupakan tahapan aktivitas yang dilakukan peneliti dengan tujuan memastikan serta memeriksa kesesuaian antara suatu produk yang dikembangkan dengan spesifikasi yang telah dicatatkan untuk memenuhi persyaratan [8]. Maka dari itu, tahapan verifikasi juga disebut pengujian statis [8]. Sementara itu, validasi merupakan tahapan untuk mengkonfirmasi atau memeriksa suatu klaim [8]. Dalam lingkup pengembangan perangkat lunak, validasi mengacu pada aktivitas yang dilakukan untuk memastikan bahwa semua fungsi yang dimaksudkan telah dirancang dan dijalankan sesuai dengan definisi asli atau tujuan penggunaan pada produk perangkat lunak, serta beberapa fungsi tidak langsung lainnya [8]. Oleh karena itu, tahapan validasi juga disebut pengujian dinamis [8]. Dalam penelitian ini, pada tahap pengujian validasi serta verifikasi menggunakan *Acceptance Criteria*, *User Requirement Metric*, *A/B Testing* dan *Use Case Logic* guna memeriksa bahwa perangkat lunak memenuhi standar kualitas dan persyaratan pengguna di atas.

Penggunaan *Acceptance Criteria* dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak yang dikembangkan serta untuk menjamin perangkat lunak dapat difungsikan dengan benar dan efisien [25]. Kemudian, *User Requirement Metric* merupakan sebuah indikator untuk mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap fitur-fitur yang ada pada perangkat lunak dengan cara mengukur sejauh mana fitur-fitur tersebut memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna [26].

Kemudian, terdapat metode perbandingan kinerja dari berbagai strategi dengan menggunakan indikator objektif untuk memilih strategi terbaik yaitu *A/B*

*Testing* dan *A/B/n Testing* [27]. *A/B Testing* atau *Alpha Beta Testing* dalam proses pengujiannya dilakukan dengan cara acak menetapkan dua versi strategi yang berbeda untuk beberapa pengguna pada saat yang sama [27]. Sementara itu, *A/B/n Testing* proses pengujian menetapkan lebih dari dua versi strategi yang berbeda pada saat yang sama untuk beberapa pengguna [27]. Pada penelitian yang akan dilakukan, proses pengujian *A/B Testing* akan digunakan Tabel 2.2 yang telah dideskripsikan sebelumnya sebagai pembandingan antara *Competitor Analysis* dengan rancangan aplikasi yang akan dibuat oleh peneliti.

Selanjutnya, pada penelitian ini juga digunakan *usability* suatu sistem berdasarkan sudut pandang dari pengguna yang dilakukan melalui kuesioner formal setelah pengguna mencoba aplikasi yang akan diujikan [28]. Dengan menggunakan SUS, peneliti dapat mengetahui tingkat kepuasan pengguna dengan meminta pengguna memberikan *feedback* mengenai kemudahan pengguna sistem [28]. Kuesioner SUS dapat dinotasikan dengan dalam bentuk skala likert dari satu sampai lima pada setiap pertanyaan yang disampaikan, yaitu [28]:

1. Sangat tidak setuju (STS)
2. Tidak setuju (TS)
3. Ragu-ragu (Rg)
4. Setuju (S)
5. Sangat setuju (SS)

Berikut pada Tabel 2.4 ditampilkan sepuluh daftar pertanyaan yang akan ditanyakan pada pengujian SUS.

**Tabel 2. 4** Daftar Pertanyaan [29]

No	Daftar Pertanyaan
1	Saya berfikir akan sering menggunakan Aplikasi ini
2	Saya merasa Aplikasi ini sulit digunakan
3	Saya merasa Aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan Aplikasi ini
5	Saya merasa fitur-fitur Aplikasi ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini

	dengan benar
8	Saya merasa Aplikasi ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Aplikasi ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini

Sementara itu, *Use Case Logic* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menguatkan ketepatan definisi relasi antar *Use Case Model*. Namun sebelum itu, *Use Case Model* merupakan salah satu bagian dari *Unified Modeling Language* (UML) yang bisa disebut bahasa grafis semi-formal, yang umum digunakan sebagai standar dalam merancang sebuah model sistem perangkat lunak berorientasi objek [30]. Dalam penerapan *Use Case Model* juga digunakan sebagai sarana komunikasi antara pemangku kepentingan yang berbeda dalam perancangan suatu proyek perangkat lunak. Sarana ini merupakan tahapan awal guna menangkap fungsionalitas yang diperlukan [31]. Meski sangat bermanfaat, *Use Case Model* merupakan penjelasan secara tidak formal yang memiliki permasalahan ketidakpastian dan tidak konsisten [30], [31]. Oleh karena itu, langkah untuk mengubah UML menjadi formal terkhusus pada *Use Case Model*, mengacu pada hasil penelitian Mostafa (2006) memberikan beberapa manfaat yaitu kejelasan, konsistensi dan kesetaraan, peluasan, penyempurnaan serta bukti [31]. Beberapa manfaat tersebut sangat berguna dalam mengembangkan pengetahuan yang lebih tepat dalam teknik pengembangan proyek perangkat lunak [31].

Penelitian dengan penggunaan metode yang berbeda ini, dimaksudkan untuk menilai apakah perangkat lunak yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dan persyaratan pengguna serta memastikan bahwa perangkat lunak dapat digunakan secara efektif.