

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Produksi Film**

Produksi film adalah proses yang melibatkan berbagai tahapan yang saling terkait, mulai dari pengembangan ide hingga distribusi film ke penonton. Proses ini terdiri dari lima tahap utama: development, praproduksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi. Setiap tahap memiliki perannya masing-masing dalam memastikan bahwa film yang dihasilkan berkualitas dan dapat diterima oleh audiens. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi Film Production Report berbasis mobile dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas di setiap tahap produksi.

Tahap pertama development, adalah proses di mana ide cerita diolah menjadi skenario. Dalam tahap ini, kolaborasi antara produser, sutradara, dan penulis naskah menjadi sangat penting. Mereka bekerja sama untuk menghasilkan premis, sinopsis, treatment, dan skenario. Treatment berfungsi sebagai ringkasan alur cerita dan karakter utama, sedangkan skenario mencakup detail dialog dan deskripsi adegan. Aplikasi Film Production Report dapat membantu mencatat dan mengorganisir informasi ini dengan lebih efisien, mengurangi risiko kehilangan data yang dapat memengaruhi keputusan produksi.

Tahap kedua praproduksi, adalah periode persiapan sebelum syuting dimulai. Dalam tahap ini, berbagai kegiatan dilakukan, seperti perencanaan biaya, penjadwalan, dan analisis naskah. Kegiatan ini krusial untuk menentukan kualitas dan efisiensi produksi film. Dengan aplikasi Film Production Report, tim produksi dapat memanfaatkan fitur manajemen anggaran dan penjadwalan untuk mencatat dan memantau pengeluaran secara real-time serta mengatur jadwal syuting dengan lebih efisien.

Tahap ketiga produksi, merupakan inti dari proses pembuatan film. Di sini, semua materi visual dan audio direkam sesuai dengan skenario. Pengambilan gambar dan suara, penyimpanan data, serta penilaian hasil menjadi hal-hal penting yang harus diperhatikan. Aplikasi Film Production Report memainkan peran

penting dalam menyediakan fitur pengambilan data terintegrasi, yang memungkinkan anggota kru mengupload informasi terkait pengambilan gambar dan suara secara langsung, mempercepat proses pencatatan.

Setelah produksi selesai, tahap pasca produksi dimulai. Pada tahap ini, hasil rekaman gambar dan suara diproses dan disempurnakan menjadi film yang utuh. Proses editing, pengeditan suara, color grading, dan penambahan efek memerlukan kreativitas dan keahlian tinggi. Integrasi aplikasi Film Production Report dengan perangkat lunak editing dapat membantu mempercepat proses ini dengan menyediakan akses mudah ke catatan dan informasi penting.

Tahap terakhir adalah distribusi, di mana film yang telah selesai diproduksi disebar dan ditayangkan kepada penonton. Strategi distribusi yang tepat sangat penting untuk memastikan film mencapai audiens yang diinginkan. Aplikasi Film Production Report dapat digunakan untuk mencatat informasi terkait target audiens, media distribusi, dan jadwal tayang, memungkinkan tim untuk mengevaluasi kinerja film dan membuat penyesuaian yang diperlukan untuk proyek mendatang.

Dengan demikian, aplikasi Film Production Report berbasis mobile menawarkan solusi yang signifikan untuk meningkatkan efisiensi di setiap tahap produksi film, dari pengembangan ide hingga distribusi. Implementasi aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil akhir film yang diproduksi serta mempercepat proses produksi secara keseluruhan.

## **2.2 Konsep Aplikasi Film Production Report**

Aplikasi Film Production Report adalah solusi inovatif yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan industri film dalam mencatat dan mengelola laporan produksi secara efisien. Dengan perkembangan teknologi, penggunaan aplikasi berbasis mobile dan komputer semakin penting untuk meningkatkan produktivitas dan koordinasi di antara anggota tim produksi. Aplikasi ini tidak hanya menawarkan kemudahan dalam pengelolaan data, tetapi juga menciptakan lingkungan kolaboratif yang dapat meningkatkan kualitas hasil produksi film.

Fitur pertama yang ditawarkan oleh aplikasi ini adalah pencatatan data produksi. Dalam industri film, pencatatan informasi yang akurat sangat penting

untuk memastikan kelancaran proses produksi. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mencatat data penting seperti jadwal produksi, lokasi pengambilan gambar, pemeran, kru produksi, dan inventaris peralatan. Informasi ini dapat diakses dan diperbarui oleh seluruh anggota tim secara real-time, sehingga semua orang dapat memiliki pemahaman yang sama tentang status dan kebutuhan produksi. Menurut Johnson (2018)[11], "Pencatatan data yang akurat dan terorganisir adalah fondasi dari setiap proyek film yang sukses." Dengan fitur ini, tim produksi dapat mengurangi risiko kesalahan yang dapat terjadi akibat informasi yang tidak terupdate.

Fitur monitoring kemajuan produksi juga merupakan elemen kunci dari aplikasi ini. Melalui fitur ini, pengguna dapat melacak kemajuan produksi film dengan memantau berbagai tahapan, termasuk pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pengguna dapat mencatat informasi tentang setiap tahapan, seperti tanggal pengambilan gambar, jumlah adegan yang telah diselesaikan, dan status pengeditan. Dengan pemantauan yang berkelanjutan, tim dapat mengidentifikasi potensi masalah lebih awal dan melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk menjaga jadwal produksi tetap sesuai rencana. Menurut Davis dan Smith (2020) [12], "Pemantauan yang efektif dalam produksi film dapat membantu mengidentifikasi dan mengatasi kendala sebelum menjadi masalah yang lebih besar."

Selain itu, aplikasi ini memfasilitasi kolaborasi antara anggota tim produksi. Dalam produksi film, komunikasi yang baik antara anggota tim adalah kunci untuk mencapai kesuksesan. Aplikasi Film Production Report memungkinkan anggota tim untuk berbagi dan mengakses laporan produksi secara bersama-sama. Tim dapat mengunggah file-file terkait produksi, memberikan komentar, dan berkoordinasi dalam waktu nyata. Hal ini sangat penting untuk menjaga alur kerja yang efisien dan mengurangi potensi miscommunication. Dalam pandangan Ritchie (2019) [13], "Kolaborasi yang baik antar anggota tim dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam setiap proyek."

Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur notifikasi yang memberikan pembaruan langsung kepada anggota tim tentang perubahan atau perkembangan terbaru dalam proyek. Notifikasi ini memungkinkan tim untuk tetap terinformasi dan responsif terhadap perubahan yang terjadi, yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang cepat dan tepat. Dengan adanya fitur ini, anggota tim tidak perlu lagi mencari informasi terbaru secara manual, yang seringkali memakan waktu dan dapat menyebabkan keterlambatan.

Selanjutnya, fitur analisis dan pelaporan juga sangat penting dalam aplikasi ini. Pengguna dapat menghasilkan laporan produksi yang komprehensif, yang mencakup statistik tentang kemajuan produksi, anggaran, dan penggunaan sumber daya. Laporan ini dapat digunakan untuk evaluasi kinerja tim dan sebagai dasar untuk perencanaan proyek di masa mendatang. Menurut Blume (2021) [14], "Laporan yang baik tidak hanya mencatat hasil, tetapi juga memberikan wawasan berharga untuk perbaikan di masa depan." Dengan menggunakan aplikasi Film Production Report, tim dapat lebih mudah membuat keputusan berdasarkan data yang akurat dan relevan.

Integrasi dengan perangkat lain juga menjadi salah satu keunggulan aplikasi ini. Aplikasi dapat terhubung dengan perangkat lunak editing, perencanaan proyek, dan alat manajemen lainnya, memungkinkan alur kerja yang lebih terintegrasi. Hal ini sangat membantu dalam memastikan bahwa semua informasi yang diperlukan dapat diakses dengan mudah tanpa perlu beralih antara berbagai platform. Menurut Carver (2020) [15], "Integrasi teknologi dalam proses produksi film adalah langkah penting untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas."

Penerapan aplikasi Film Production Report dalam konteks produksi film di Indonesia, khususnya di kalangan production house seperti PH Marunaka, dapat memberikan dampak signifikan. PH Marunaka, yang menghadapi berbagai tantangan dalam pencatatan dan pengelolaan data produksi, dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan adanya aplikasi, proses pencatatan dapat dilakukan dengan lebih sistematis, sehingga anggota tim dapat lebih fokus pada aspek kreatif produksi tanpa terbebani oleh tugas administratif.

Dengan semua fitur dan manfaat yang ditawarkan, aplikasi Film Production Report berbasis mobile tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga merupakan solusi strategis untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses produksi film. Hal ini akan mendukung perkembangan industri film di Indonesia, terutama dalam menghadapi tantangan yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

### **2.3 Metode Design Thinking**

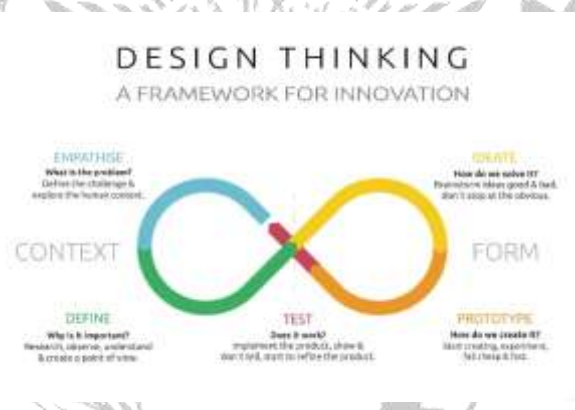
Design Thinking adalah metodologi yang digunakan untuk memecahkan masalah kompleks dengan cara yang inovatif dan berpusat pada pengguna. Metodologi ini menekankan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna, eksplorasi ide-ide kreatif, dan pengujian solusi secara iteratif. Design Thinking sering dianggap sebagai pendekatan non-linear yang melibatkan kerjasama antar-disiplin untuk menciptakan solusi yang holistik dan efektif.

Design Thinking adalah tentang memahami pengalaman pengguna secara mendalam dan menghasilkan solusi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan mereka tetapi juga meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan. Metodologi ini menggabungkan elemen-elemen dari intuisi, logika, dan pemikiran sistemik untuk mengeksplorasi kemungkinan dan menciptakan hasil yang diinginkan.

Menurut Tim Brown, CEO dari IDEO, salah satu perusahaan desain terkemuka yang mempopulerkan metode ini, Design Thinking adalah “a human-centered approach to innovation that draws from the designer’s toolkit to integrate the needs of people, the possibilities of technology, and the requirements for business success” (Brown, 2008)[16].

Sejarah Design Thinking dapat ditelusuri kembali ke tahun 1960-an dan 1970-an ketika konsep ini pertama kali diperkenalkan dalam konteks desain industri dan arsitektur. Pada tahun 1969, Herbert A. Simon, seorang ahli dalam ilmu kognitif dan administrasi, mempublikasikan bukunya yang berjudul "The Sciences of the Artificial," di mana ia memperkenalkan konsep pemikiran desain sebagai cara untuk memecahkan masalah yang kompleks dan tidak terstruktur. Simon menyarankan bahwa desain bukan hanya tentang estetika, tetapi juga tentang fungsi

dan interaksi pengguna dengan produk atau system [17]. Pada tahun 1987, Peter Rowe mempublikasikan bukunya yang berjudul "Design Thinking," yang memberikan kerangka teoretis lebih lanjut untuk memahami proses desain. Rowe menguraikan bagaimana desainer dapat menggunakan pendekatan berbasis bukti untuk menciptakan solusi yang inovatif. Di era 1990-an, David Kelley dan Tim Brown dari IDEO, sebuah perusahaan desain dan inovasi, mulai mengembangkan dan mempopulerkan metode Design Thinking dalam konteks bisnis dan teknologi. Mereka menunjukkan bagaimana pendekatan ini dapat digunakan untuk mengatasi berbagai tantangan, mulai dari desain produk hingga strategi bisnis. IDEO memainkan peran penting dalam mempopulerkan Design Thinking sebagai metodologi yang dapat diterapkan di berbagai disiplin ilmu. Dengan menggabungkan penelitian etnografis, ideasi kolaboratif, dan prototipe iteratif, IDEO berhasil menerapkan Design Thinking dalam berbagai proyek dan sektor industri, termasuk kesehatan, pendidikan, dan layanan public [18].



**Gambar 2.1 Tahapan Desain Thinking**

Design Thinking terdiri dari lima tahap utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Berikut adalah penjelasan mendetail dari masing-masing tahap:

### **A. Empathize**

Tahap Empathize adalah langkah pertama dalam Design Thinking, yang bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam. Pada tahap ini, peneliti dan desainer mengumpulkan wawasan tentang kebutuhan, keinginan, dan masalah yang

dihadapi pengguna. Teknik-teknik yang sering digunakan dalam tahap ini meliputi wawancara, observasi, dan survei. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang holistik tentang pengalaman pengguna sehingga solusi yang dihasilkan dapat benar-benar relevan dan bermanfaat.

- a) **Empathy Map:** Empathy map adalah alat yang digunakan untuk memvisualisasikan pengetahuan tentang pengguna, yang memungkinkan tim proyek untuk memahami dan merangkum wawasan tentang pengalaman dan perspektif pengguna. Peta ini membantu tim untuk melihat apa yang pengguna pikirkan dan rasakan, lihat, dengar, katakan dan lakukan, serta usaha dan tujuan mereka.

Tujuan utama dari tahap Empathize adalah untuk membangun pemahaman yang kuat tentang siapa pengguna, apa yang mereka butuhkan, dan masalah apa yang mereka hadapi.

## **B. Define**

Setelah mengumpulkan informasi dari tahap Empathize, langkah berikutnya adalah mendefinisikan masalah dengan jelas dan terfokus. Pada tahap Define, tim merumuskan "problem statement" atau "user need statement" yang menggambarkan masalah inti yang perlu dipecahkan. Pernyataan masalah ini harus spesifik, berbasis pada wawasan pengguna yang diperoleh sebelumnya, dan memberikan arahan yang jelas untuk tahap-tahap selanjutnya.

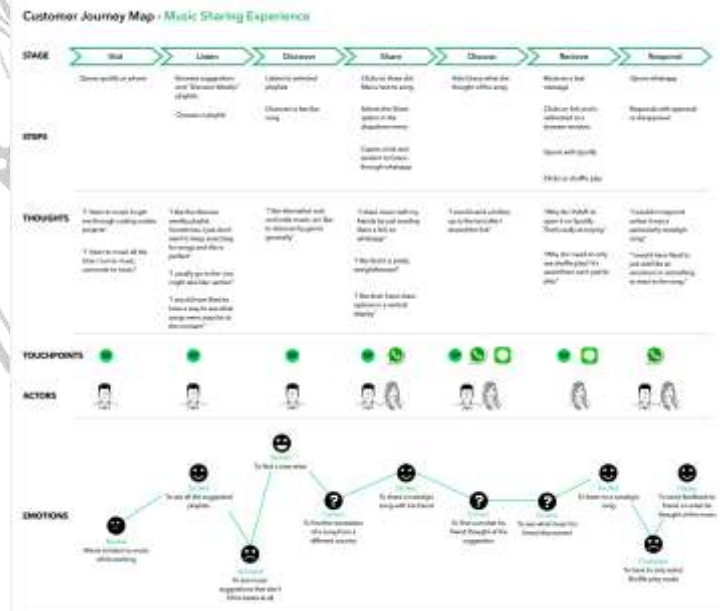
- a) **User Persona:** User persona adalah representasi fiktif dari pengguna ideal berdasarkan riset yang dilakukan. Persona ini membantu tim desain untuk memahami kebutuhan, pengalaman, perilaku, dan tujuan pengguna.

<b>"Mary"</b> 	<b>Behaviors</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Has a housecleaner</li> <li>• Buys take-away 3 nights/week</li> <li>• Frequently feels overwhelmed when she 'forgets' something</li> </ul>
<b>Demographics</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Working mom</li> <li>• 34 years old</li> <li>• Lives in Reading, works in London</li> <li>• Married, 2 kids</li> <li>• Household 125k/yr</li> </ul>	<b>Needs &amp; Goals</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Help! Running errands, managing kids, keeping things running</li> <li>• Time for her girlfriends</li> <li>• To feel like she "has it sorted"</li> <li>• "To clone herself"</li> </ul>

Gambar 2.2 User Persona

b) **User Scenarios:** User scenarios adalah deskripsi naratif tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan dalam konteks tertentu. Skenario ini menggambarkan langkah-langkah yang diambil pengguna untuk mencapai tujuan mereka.

c) **Customer Journey Map:** Customer journey map adalah visualisasi dari pengalaman pengguna dengan produk atau layanan, dari awal hingga akhir. Peta ini membantu tim untuk memahami interaksi pengguna di berbagai tahap dan mengidentifikasi titik-titik penting yang dapat diperbaiki.



Gambar 2.3 Customer Journey

### C. Ideate

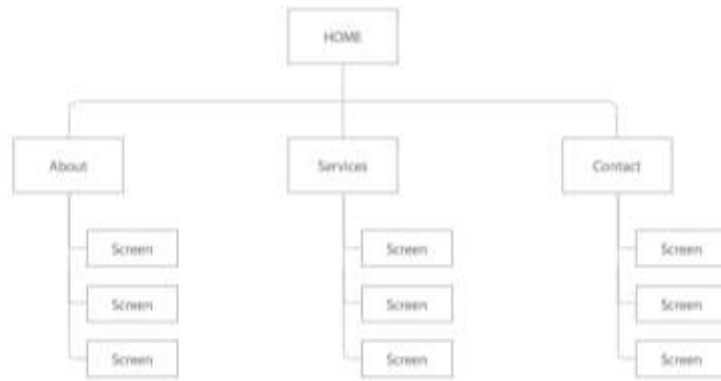
Tahap Ideate adalah proses menghasilkan ide-ide solusi yang kreatif dan inovatif untuk permasalahan yang telah didefinisikan. Pada tahap ini, tim menggunakan berbagai teknik brainstorming untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa mengevaluasi atau mengkritik mereka. Tujuannya adalah untuk mendorong kreativitas dan inovasi, sehingga berbagai kemungkinan solusi dapat dieksplorasi sebelum mengidentifikasi yang paling menjanjikan.

- a) **User Flow:** User flow adalah representasi visual dari langkah-langkah yang diambil pengguna untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan dalam aplikasi. Aliran ini membantu tim untuk memahami dan merancang interaksi pengguna dengan lebih baik.



Gambar 2.4 User Flow

- b) **Site Map:** Site map adalah diagram yang menggambarkan struktur halaman-halaman dalam aplikasi atau situs web. Peta ini membantu tim untuk merencanakan dan mengatur konten serta navigasi dengan lebih efektif.



**Gambar 2.5 Site Map**

Pada tahap ini, tujuan utamanya adalah untuk membuka ruang kreativitas dan menghasilkan banyak ide yang dapat dieksplorasi lebih lanjut.

#### **D. Prototype**

Prototype merupakan tahap untuk mengimplementasikan ide yang sudah dibuat ke dalam sebuah produk atau aplikasi untuk menghasilkan sebuah skenario penggunaan sesuai kebutuhan user.

##### **a) Wireframe**

Tahap Wireframe terdiri dari dua sub-tahap: low fidelity wireframe dan high fidelity wireframe. Wireframe adalah representasi visual dari struktur dan tata letak suatu aplikasi atau situs web.

- **Low Fidelity Wireframe:** Pada tahap ini, desainer membuat sketsa kasar dari tata letak dan elemen dasar aplikasi tanpa detail yang rumit. Low fidelity wireframe digunakan untuk mendapatkan umpan balik awal dan memastikan bahwa elemen utama dan navigasi aplikasi sudah tepat.



**Gambar 2.6 Low Fidelity Prototype**

- **High Fidelity Wireframe:** Setelah mendapatkan umpan balik dan melakukan perbaikan dari low fidelity wireframe, desainer membuat versi yang lebih detail dan spesifik. High fidelity wireframe mencakup elemen desain yang lebih mendetail, seperti warna, tipografi, dan gambar, sehingga memberikan gambaran yang lebih realistis tentang tampilan akhir aplikasi.



**Gambar 2.7 High Fidelity Prototype**

## **E. Test**

Tahapan testing dalam metode design thinking merupakan langkah penting di mana prototipe yang telah dikembangkan diuji untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, desainer berinteraksi langsung dengan pengguna untuk mengumpulkan umpan balik yang berharga, yang kemudian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk atau solusi yang sedang dikembangkan.

Testing bertujuan untuk memahami bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan prototipe. Melalui pengujian ini, desainer dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan solusi, serta menemukan area yang memerlukan perbaikan. Pendekatan ini sangat penting untuk memastikan bahwa produk akhir tidak hanya fungsional, tetapi juga memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna. Menurut Brown (2008)[16], "Testing adalah tahap di mana ide-ide diuji dalam konteks nyata untuk memahami bagaimana mereka berfungsi dan diterima oleh pengguna."

Proses testing pada penelitian ini melibatkan pengumpulan data kuantitatif melalui survei. Feedback yang diperoleh dari pengguna akan memberikan wawasan yang dapat membantu tim desain untuk membuat keputusan yang lebih baik dalam iterasi berikutnya. Sebagaimana diungkapkan oleh Kuniavsky (2003), "Umpan balik pengguna adalah kunci untuk memvalidasi asumsi yang dibuat selama tahap sebelumnya dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar relevan dan berguna [19]."

#### **2.4 Usability Testing**

Usability testing adalah metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur seberapa mudah dan efektif suatu produk atau layanan dapat digunakan oleh pengguna. Proses ini melibatkan pengamatan pengguna saat mereka berinteraksi dengan produk, dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin muncul selama penggunaan. Usability testing berfokus pada pengalaman pengguna, memastikan bahwa antarmuka dan fitur yang disediakan memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka. Menurut Rubin dan Chisnell (2008)[20], "Usability testing adalah suatu teknik untuk menilai seberapa baik produk atau layanan memenuhi kebutuhan penggunanya." Pengujian ini dilakukan dengan melibatkan sekelompok pengguna yang representatif, yang diminta untuk menyelesaikan tugas tertentu menggunakan produk yang sedang diuji. Selama proses ini, pengamat mencatat kesulitan yang dihadapi pengguna, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan

tugas, serta umpan balik yang diberikan oleh pengguna . Adapun panduan pelaksanaan Usability testing adalah sebagai berikut :

#### **A. Mengembangkan Perencanaan**

Perencanaan yang matang adalah langkah awal dalam usability testing. Tujuan pengujian harus ditetapkan dengan jelas agar fokus dan arah pengujian terjaga. Menurut Nielsen (2018)[21], "Perencanaan yang baik dapat memastikan bahwa pengujian akan memberikan wawasan yang bermanfaat dan dapat ditindaklanjuti."

#### **B. Memilih Metode Pengujian**

Metode pengujian harus disesuaikan dengan tujuan dan konteks. Pengujian dapat dilakukan secara moderat atau tidak moderat, dan bisa dilakukan secara langsung atau jarak jauh. Menurut Krug (2014) [22], "Pemilihan metode yang tepat sangat memengaruhi efektivitas pengujian dan kualitas umpan balik yang diperoleh."

#### **C. Menentukan Peserta**

Pemilihan peserta yang tepat adalah kunci untuk mendapatkan hasil yang valid. Peserta harus mewakili pengguna target dari produk. Dalam pandangan Rubin dan Chisnell (2008) [20], "Partisipasi pengguna yang relevan akan memberikan wawasan lebih dalam tentang pengalaman nyata yang dihadapi mereka."

#### **D. Membuat Skrip dan Tugas**

Skrip yang jelas harus disiapkan untuk membimbing peserta selama pengujian. Tugas yang diberikan harus spesifik dan mudah dipahami. Menurut Barnum (2011)[23], "Tugas yang terstruktur membantu peserta fokus pada aspek-aspek penting dari produk tanpa kebingungan."

#### **E. Mengamati dan Mencatat**

Selama pengujian, pengamat harus mencatat semua interaksi dan reaksi peserta. Ini termasuk kesulitan yang dihadapi, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan

tugas, dan umpan balik verbal. Nielsen [21] menyatakan, "Observasi langsung memberikan insight yang tidak dapat diperoleh hanya dari survei."

## **F. Mengumpulkan Umpan Balik Pasca Pengujian**

Umpan balik setelah pengujian penting untuk mendapatkan perspektif tambahan. Pertanyaan tentang apa yang disukai, masalah yang dihadapi, dan saran perbaikan akan memberikan data berharga. Menurut Garret (2010) [24], "Umpan balik langsung dari pengguna adalah sumber informasi yang tidak ternilai."

## **G. Menganalisis Data**

Data yang dikumpulkan harus dianalisis untuk menemukan pola atau masalah umum. Ini menjadi dasar untuk rekomendasi perbaikan. Dalam pandangan MacLellan (2016) [25], "Analisis yang sistematis dapat mengidentifikasi masalah berulang yang mungkin terlewatkan."

## **H. Melakukan Iterasi Desain**

Hasil usability testing harus diterapkan untuk iterasi desain produk. Umpan balik pengguna harus digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Menurut Norman (2013) [26], "Desain yang baik tidak berhenti setelah produk dirilis; itu adalah proses yang berkelanjutan."

### **2.4.1 System Usability Scale**

System Usability Scale (SUS) adalah alat pengukuran yang dirancang untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan suatu sistem atau produk. Dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986, SUS telah menjadi salah satu metode yang paling banyak digunakan untuk menilai usability, berkat kesederhanaan dan efektivitasnya (Brooke, 1996) [27]. SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan yang diisi oleh pengguna setelah berinteraksi dengan produk. Pertanyaan tersebut dirancang untuk mengukur dua dimensi utama: kepuasan pengguna dan persepsi terhadap kemudahan penggunaan. Setiap pertanyaan dinilai dalam skala Likert dari 1 (sangat

tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Hasil dari SUS kemudian dihitung untuk mendapatkan skor usability keseluruhan (Bangor, Kortum, & Miller, 2008)[28].

Salah satu keunggulan SUS adalah kemudahan penggunaannya. Alat ini tidak memerlukan pelatihan khusus dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks, mulai dari perangkat lunak hingga perangkat keras. Menurut Sauro dan Lewis (2016)[29], SUS adalah alat yang sederhana namun efektif yang memberikan gambaran umum yang kuat tentang pengalaman pengguna. Skor SUS berkisar antara 0 hingga 100, dengan nilai yang lebih tinggi menunjukkan tingkat usability yang lebih baik. Penelitian oleh Bangor et al. (2008) [28] menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS untuk berbagai sistem adalah sekitar 68, yang berarti bahwa sistem di atas nilai ini dianggap lebih usable.

Meskipun SUS memiliki banyak keunggulan, ada juga beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, SUS memberikan gambaran umum dan tidak menggantikan analisis kualitatif yang lebih mendalam. Selain itu, skor SUS dapat bervariasi tergantung pada konteks penggunaan dan latar belakang pengguna (Lewis, 2018)[29]. SUS telah banyak digunakan dalam penelitian usability di berbagai domain, termasuk perangkat lunak, aplikasi web, dan sistem interaktif. Hal ini menunjukkan fleksibilitas dan relevansi SUS dalam pengukuran usability. Misalnya, penelitian oleh Hwang dan Kim (2019) [30] menggunakan SUS untuk mengevaluasi aplikasi mobile dan menemukan bahwa skor SUS dapat membantu dalam identifikasi area perbaikan.

System Usability Scale (SUS) merupakan alat yang bermanfaat untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan suatu produk. Dengan kesederhanaannya, alat ini dapat digunakan dalam berbagai konteks untuk memberikan wawasan berharga tentang pengalaman pengguna. Meskipun ada keterbatasan, nilai dan manfaat SUS dalam penelitian usability tidak dapat dipandang remeh.

SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan yang masing-masing memiliki lima pilihan jawaban, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Skor yang dihasilkan dari SUS dapat berkisar antara 0 hingga 100. Meskipun alat ini awalnya ditulis

dalam bahasa Inggris, Z. Sharfina dan H. B. Santoso (2016) [31] telah melakukan terjemahan ke dalam bahasa Indonesia.

Berikut adalah sepuluh pertanyaan dari System Usability Scale (SUS) yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia ( Sharfina dan Santoso 2016 ) [31]

1. Saya berencana untuk menggunakan sistem ini lagi.
2. Saya merasa sistem ini sulit untuk digunakan.
3. Saya menganggap sistem ini mudah digunakan.
4. Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini.
5. Saya merasa semua fitur dalam sistem ini berfungsi dengan baik.
6. Saya menemukan banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini.
7. Saya yakin orang lain akan cepat memahami cara menggunakan sistem ini.
8. Saya merasa sistem ini membingungkan.
9. Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan sistem ini.
10. Saya merasa perlu beradaptasi terlebih dahulu sebelum bisa menggunakan sistem ini.

Pertanyaan ini nantinya akan dinilai berdasarkan 5 score skala likert dengan ketentuan sebagai berikut :

Singkatan	Arti	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
RG	Ragu-Ragu	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

**Gambar 2.8 Score SUS**

Perhitungan score dilakukan dengan cara membagi pernyataan kedalam 2 golongan yaitu golongan genap dan ganjil, golongan dengan nomor ganjil akan dikurangi 1 sedangkan pada golongan genap nilai 5 dikurangkan dengan score yang diberikan. Kemudian jumlah dari score itu dikalikan 2.5.

$$\text{Nilai rata rata} = \sum_{i=1}^n xi/N$$

dimana: xi : nilai score responden  
N : Jumlah Responden

Penilaian berdasarkan 3 (tiga) kategori:

- a. Not Acceptable = skor 0-50,9
- b. Marginal = skor 51-70,9
- c. Acceptable = skor 71-100

### Gambar 2.9 Rumus Perhitungan Skor SUS`

Setelah dihitung maka keseluruhan score akan memiliki rentang nilai 0 – 100 yang nanti dapat disimpulkan dengan acuan skor SUS tersebut.

