

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Penelitian Sebelumnya**

Penelitian dengan judul “Evaluasi *Usability* dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan *Usability*” yang dilakukan oleh Doni Abdul Fatah. Jurnal ini dipublikasikan pada *Journal of Science and Technology*. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Trunojoyo Madura. Permasalahan yang didapatkan adalah kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi pada aplikasi BMKG karena dinilai tampilan masih kurang jelas dan sulit untuk di pahami. Solusi yang diberikan adalah dengan melakukan penyebaran kuisisioner dengan metode SUS untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna pada sebuah aplikasi agar dapat dilakukannya redesain tampilan aplikasi BMKG. Hasil yang didapatkan adalah hasil kuisisioner dari pengguna aplikasi BMKG, skor yang diperoleh adalah 80,25, sehingga masuk dalam kategori B dengan skor antara 74 hingga 80,3. Ini menunjukkan bahwa aplikasi mobile BMKG dapat diterima dan digunakan dengan mudah oleh pengguna dan pengguna tidak merasa bingung dengan desain hasil perbaikan dalam mendapatkan layanan informasi [13].

Penelitian dengan judul “Analisis *User Experience* APLIKASI SIPON CERIA RSUD Dr Darsono dengan Menggunakan Metode *Usability Testing* dan *User Experince Questionnaire (UEQ)*” yang dilakukan oleh Gumilar Hendra Kusuma dan Diah Priharsari. Jurnal ini dipublikasikan pada Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer 2022. Program Studi Sistem Informasi, FakuItas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya. Permasalahan yang muncul adalah belum pernah dilakukannya pengujian aplikasi terhadap aplikasi SIPON CERIA RSUD Dr Darsono. Solusi dengan melakukan pengujian aplikasi dengan metode *UsabilityTesting* dan *User Experince Questionnaire (UEQ)*. Hasil yang didapatkan setelah melakukan pengujian Aplikasi SIPON CERIA dengan *usabilitytesting* memperoleh nilai sebesar 100% dan pengujian menggunakan *User*

*Experience Questionnaire* (UEQ) memperoleh nilai rata - rata diatas sebesar 1,170 [14].

Penelitian dengan judul “Evaluasi Sistem Informasi Dapodik Pada SDN 023 Penajam Paser Utara Menggunakan Metode *Usability Testing*” yang dilakukan oleh Anisa Nur Fitriah, dkk. Jurnal ini dipublikasikan pada JURIKOM (Jurnal Riset Komputer) 2022. Program Studi Sistem Informasi, STMIK Borneo Internasional, Balikpapan, Indonesia. Permasalahan yang muncul adalah belum diketahui seberapa efektif dan efisiennya sistem pada aplikasi Data Pokok Pendidikan. Solusi yang diberikan adalah dengan melakukan pengujian menggunakan metode *Usability Testing* menggunakan lima kategori yaitu learnability, memorability, efficiency, errors, dan satisfaction. Hasil yang didapatkan nilai Alpha yang digunakan pada penelitian ini sebesar 0.05. Indikasi error sebesar 5.19 menandakan bahwa aplikasi Dapodik tidak mengalami kesalahan atau kerusakan ketika digunakan. Sementara itu, indikator yang memiliki nilai terendah dari kelima indikator adalah keingatan atau kesanggupan untuk diingat dengan nilai sebesar 4,26 [15].

Penelitian dengan judul “Evaluasi *Usability* pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha dengan Metode *Usability Testing*” yang dilakukan oleh Nengah Widya Utami, dkk. Jurnal ini dipublikasikan pada Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI. Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, STMIK Primakara Denpasar, Indonesia dan Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Permasalahan yang muncul adalah E-Learning di Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) belum dilakukan pengujian. Solusi yang diberikan adalah melakukan pengujian menggunakan metode *Usability Testing* dengan menunjukkan bahwa *E-Learning* Undiksha belum efektif karena masih sering terjadi error dalam melakukan pengerjaan tugas oleh dosen dan mahasiswa. Berdasarkan hasil kuisioner SUS yang diperoleh dari data kepuasan responden dosen dan mahasiswa, diketahui bahwa skor yang diperoleh kurang dari 68 yaitu sebesar 60.94 dan 61.0. Sehingga, dapat dikatakan bahwa responden dosen merasa kurang puas dengan penggunaan *E-learning* Undisksha [16].

Penelitian dengan judul “Penerapan Metode SUMI Pada Pengujian *Usability* Aplikasi *E-Learning* Berbasis *Website*” yang dilakukan oleh Puja Hanifah dan Machrija Wahyuni Siregar. Jurnal ini dipublikasikan pada *Journal of Applied Informatics and Computing* (JAIC). Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Informatika, Politeknik Caltex Riau. Permasalahan yang didapatkan adalah belum pernah dilakukan pengujian kualitas penggunaan perangkat lunak pada aplikasi *E-Learning* sekolah SMAIT Al-Fityan School Medan. Solusi yang diberikan adalah dengan melakukan penyebaran kuisisioner dengan menggunakan metode *Software Usability Measurement Inventory (SUMI)* untuk mengetahui perasaan pengguna saat menggunakan Aplikasi *E-Learning*. Berdasarkan hasil kuisisioner SUMI, skala *efficiency* dan *helpfulness* yang mencapai skor tertinggi yaitu 100 dengan nilai rata-rata 95,3 dan 92,6 yang merupakan 2 skala terbaik dibandingkan dengan skala lainnya [17].

Tabel 2. 1. Penelitian sebelumnya

No	Nama Penulis	Judul	Tahun Terbit	Penerbit	Hasil	Perbandingan
1	Doni Abdul Fatah	Evaluasi <i>Usability</i> dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan <i>Usability</i>	2020	REKAYASA	Hasil penelitian menggunakan metode SUS bahwa aplikasi mobile BMKG dapat diterima dan digunakan dengan mudah oleh pengguna dan pengguna tidak merasa bingung dengan desain hasil perbaikan dalam mendapatkan layanan informasi	Melakukan pengujian dengan metode penelitian SUS dapat mengukur tingkat pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi
2	Gumilar Hendra Kusuma dan Diah Priharsari	Analisis <i>User Experience</i> APLIKASI SIPON CERIA RSUD Dr Darsono dengan Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	2022		Hasil yang didapatkan setelah melakukan pengujian Aplikasi SIPON CERIA dengan <i>usability testing</i> memperoleh nilai sebesar 100% dan pengujian menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) memperoleh nilai rata - rata diatas sebesar 1,170	Melakukan penelitian dengan metode <i>Usability Testing</i> dan UEQ dapat mendapatkan hasil yang akurat
3	Anisa Nur Fitriah, dkk.	Evaluasi Sistem Informasi Dapodik Pada SDN 023 Penajam Paser	2022	JANAPATI	Hasil yang didapatkan dengan malakukan pengujian menggunakan metode <i>Usability Testing</i> , nilai Alpha	Melakukan penlitian menggunakan

		Utara Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>			mendapatkan nilai sebesar 0.05, indikasi error sebesar 5.19 dengan hal itu mendakan bahwa aplikasi Dapodik tidak mengalami kesalahan atau kerusakan ketika digunakan	metode <i>Usability Testing</i> membantu dalam mengetahui keefektifan dan efisien dari sebuah aplikasi
4	Nengah Widya Utami, dkk	EVALUASI <i>USABILITY</i> PADA E-LEARNING UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA DENGAN METODE <i>USABILITY TESTING</i>	2020	JANAPATI	Hasil kuisisioner SUS yang diperoleh dari data kepuasan responden dosen dan mahasiswa, diketahui bahwa skor yang diperoleh kurang dari 68 yaitu sebesar 60.94 dan 61.0	Melakukan pengujian dengan menggunakan metode SUS dapat mengetahui tingkat kepuasan dari pengguna
5	Puja Hanifah dan Machrija Wahyuni Siregar	Penerapan Metode SUMI Pada Pengujian <i>Usability</i> Aplikasi <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Website</i>	2021	<i>Journal of Applied Informatics and Computing</i>	hasil kuisisioner SUMI yang diperoleh dari <i>efficiency</i> dan <i>helpfulness</i> yang mencapai skor tertinggi yaitu 100 dengan nilai rata-rata 95,3 dan 92,6	Melakukan pengujian dengan metode SUS dapat mengetahui jumlah presentase dari kepuasan pengguna

## **2.2. Dasar Teori**

### 2.2.1. Sistem informasi

Sistem Informasi adalah bagian dari sistem pengendalian internal perusahaan yang menggunakan tenaga manusia, dokumen, teknologi, dan prosedur. Sistem Informasi dibedakan dengan sistem informasi umum karena sistem informasi digunakan untuk menganalisis sistem informasi yang digunakan dalam kegiatan operasional perusahaan, yang mampu menyeimbangkan antara pengeluaran dengan keuntungan yang diperoleh. Artinya, sistem ini akan memperlihatkan efisiensi dalam biaya, meningkatkan pendapatan serta memberikan informasi yang sangat berguna [18].

### 2.2.2. Badan Kependudukan Keluarga Berencana Nasional

Organisasi keluarga berencana dimulai dari pembentukan Perkumpulan Keluarga Berencana pada tanggal 23 Desember 1957 di gedung Ikatan Dokter Indonesia. Nama perkumpulan itu sendiri berkembang menjadi Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) atau Indonesia Planned Parenthood Federation (IPPF). PKBI memperjuangkan terwujudnya keluarga- keluarga yang sejahtera melalui 3 macam usaha pelayanan yaitu mengatur kehamilan atau menjarangkan kehamilan, mengobati kemandulan serta memberi nasihat perkawinan.

Pada tahun 1967, PKBI diakui sebagai badan hukum oleh DepartemenKehakiman. Kelahiran Orde Baru pada waktu itu menyebabkan perkembangan pesat usaha penerangan dan pelayanan KB di seluruh wilayah tanah air. Dengan lahirnya Orde Baru pada bulan maret 1966 masalah kependudukan menjadi fokus perhatian pemerintah yang meninjaunya dari berbagai perspektif. Perubahan politik berupa kelahiran Orde Baru tersebut berpengaruh pada perkembangan keluarga berencana di Indonesia. Setelah simposium Kontrasepsi di Bandung pada bulan Januari 1967 dan Kongres Nasional I PKBI di Jakarta pada tanggal 25 Februari 1967 [35].

### 2.2.3. *Website*

*Website* adalah sekumpulan dokumen HTML yang dimiliki oleh individu atau perusahaan yang berisi informasi yang disimpan dalam suatu Web Server

(sebuah sistem komputer yang digunakan sebagai server untuk fasilitas World Wide Web atau Web) dan dapat diakses oleh pengguna internet [19].

Halaman *website* terdiri dari dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang dapat diakses menggunakan protokol HTTP atau HTTPS. Tampilan halaman *website* dapat terlibat rapih dengan adanya bantuan CSS (*Cascading Style sheets*), suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan tampilan dan format halaman *website*. Selain itu CSS juga mempunyai *library framework* yang telah dibuat khusus untuk mengembangkan front end sebuah *website* [20].

#### 2.2.4. CSS Framework

CSS *Framework* adalah kumpulan aturan CSS yang telah ditentukan sebelumnya yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan desain *website*. CSS *Framework* memberikan standarisasi layout dan tema sebuah *website*, yang menyediakan berbagai komponen umum seperti grid, layout, typography, dan elemen form yang dapat digunakan kembali dalam proyek web. Dengan menggunakan CSS *Framework*, proses desain *website* dapat menjadi lebih cepat dan efisien karena developer tidak perlu menulis aturan CSS dari awal [21].

Ada beberapa jenis CSS *framework* yang sering digunakan oleh para developer untuk membantu menentukan tampilan dan format pada halaman *website*, antara lain :

1. *Bootstrap*
2. *Tailwind*
3. *Semantic UI*
4. *Materialize*

#### 2.2.5. CSS Bootstrap

*Bootstrap* adalah *framework* HTML, CSS, dan JavaScript yang membantu membuat desain *website* responsif dengan mudah dan cepat. *Bootstrap* menyediakan beberapa komponen UI dan style CSS siap pakai, seperti tombol, tabel, form, sistem grid, dan lain-lain. *Framework* ini mempermudah para developer untuk membuat tampilan *website* yang responsif dan tampil baik pada

berbagai ukuran layar. *Bootstrap* terdiri dari kumpulan file CSS dan JavaScript yang berbentuk *class* yang dapat dengan mudah digunakan oleh programmer [22].

Ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh CSS *Bootstrap*, antara lain [23] :

1. Waktu pembuatan lebih efisien: Karena elemen-elemen yang umumnya ada dalam sebuah *website* sudah dibuatkan class-nya oleh *Bootstrap*, sehingga cukup dipanggil saja dalam tema.
2. Template yang menggunakan *Bootstrap* lebih teratur: Ini mungkin tergantung dari pengalaman masing-masing developer dalam membuat kode, namun pada dasarnya karena *Bootstrap* sudah terstruktur, modifikasi class dan penambahan class sebaiknya mempertahankan keteraturan kode yang sudah ada.
3. Template yang menggunakan *Bootstrap* lebih ringkas.
4. Responsif dan tidak responsif: Ya, dengan sedikit perubahan pada template, kita dapat memilih antara mengaktifkan fitur responsif atau tidak responsif.
5. Dokumentasi yang komprehensif: *Bootstrap* memiliki kelebihan dalam hal dokumentasi yang komprehensif, sehingga para pengembang tidak perlu banyak mempelajarinya. Hal ini membuat *framework Bootstrap* lebih dikenal dibandingkan *framework* lain.

Selain kekurangan CSS *Bootstrap* juga memiliki kekurangan, antara lain [23] :

1. Gampang dikenal: Itulah salah satu hal buruk ketika sesuatu sudah terkenal, semakin banyak orang yang mengenal hal tersebut. Tidak terkecuali dengan *Bootstrap*.
2. Ketergantungan pada JavaScript : salah satu kekurangan dari *Bootstrap*, karena beberapa fitur seperti dropdown dan modal membutuhkan JavaScript untuk bekerja dengan baik. Ini dapat menyebabkan kinerja *website* menjadi lambat jika terjadi masalah dengan JavaScript.



3. Keterbatasan dalam Pengaturan Desain: Walaupun *Bootstrap* memberikan desain yang rapi dan responsif, namun keterbatasan dalam pengaturan desain dapat menjadi hambatan bagi developer yang ingin membuat desain yang lebih khusus dan tidak biasa.

#### 2.2.6. Usability

*Usability* adalah suatu ukuran yang menentukan seberapa baik suatu sistem atau perangkat lunak dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam konteks tertentu. Dalam hal *website*, tidak hanya desain yang harus dipertimbangkan tetapi juga kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengoperasikan *website* tersebut. Oleh karena itu, analisis *usability* pada *website* sangat penting untuk mengukur tingkat kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan pengguna [10].

*Usability* atau yang dikenal sebagai "kemudahan penggunaan" merupakan kualitas suatu produk teknologi yang membuatnya mudah digunakan oleh pengguna. Evaluasi *usability* dilakukan untuk menilai interaksi antara produk teknologi dengan penggunanya. Menurut *International Standart Organization* (ISO) 9241-11, *usability* memiliki tiga aspek, antara lain [24] :

1. Efektivitas, mengenai apakah pengguna dapat menyelesaikan tugas mereka dengan sistem dan apakah tujuan tercapai.
2. Efisiensi, berapa banyak sumber daya diperlukan untuk mencapai tujuan.
3. kepuasan, kemudahan penggunaan dalam mencapai tujuan.

Dalam buku "*Usability Engineering*" yang ditulis oleh Jakob Nielsen, terdapat beberapa ukuran yang umum digunakan sebagai patokan untuk mengukur karakteristik kemudahan penggunaan (*usability*), antara lain [25]:

1. *Learnability* menjelaskan tingkat kesulitan pengguna dalam mempelajari dan menyelesaikan tugas-tugas dasar ketika mereka pertama kali menggunakan hasil perancangan

2. *Efficiency* menjelaskan tingkat kecepatan yang dicapai oleh pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas setelah mereka mempelajari hasil perancangan.
3. *Memorability* menjelaskan seberapa mudah pengguna dapat mengingat dan menggunakan rancangan dengan baik setelah beberapa lama tidak menggunakannya.
4. *Errors* menjelaskan jumlah kesalahan yang dilakukan oleh pengguna, tingkat kekesalan yang dirasakan terhadap kesalahan tersebut dan cara untuk memperbaikinya.
5. *Satisfaction* menjelaskan tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan rancangan.

#### 2.2.7. *Usability Testing*

*Usability testing* adalah metode evaluasi terhadap kemudahan penggunaan suatu produk atau sistem melalui tes yang dilakukan pada sekelompok pengguna yang sesuai. Proses ini termasuk pengumpulan data dan umpan balik dari pengguna tentang kinerja produk atau sistem. Dalam hal ini, yang diukur adalah tingkat kesulitan, kecepatan, kepuasan dan jumlah kesalahan yang dilakukan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Tujuan dari *usability testing* adalah untuk menemukan masalah dan meningkatkan kualitas produk atau sistem sebelum diluncurkan ke pasar [26].

Selain kegunaan metode *usability testing* juga memiliki kelebihan, antara lain [27]:

1. Data yang sah: Metode ini memberikan data yang sah dan relevan tentang kinerja produk atau sistem karena data diperoleh dari pengguna sebenarnya yang menggunakannya
2. Dapat digunakan sebelum produk diluncurkan: *Usability testing* dilakukan sebelum produk diluncurkan ke pasar, sehingga masalah yang mungkin terjadi dapat diperbaiki sebelum produk dijual kepada konsumen.

3. Memperbaiki kualitas produk: *Usability testing* membantu dalam meningkatkan mutu produk dengan mengidentifikasi masalah yang ditemukan dan mencari solusi untuk memperbaikinya.
4. Memahami pengguna: *Usability testing* memungkinkan untuk memahami lebih baik kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga dapat membuat produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

Adapun beberapa kekurangan yang dimiliki metode *Usability testing*, antara lain [28] :

1. Biaya yang tinggi: *Usability testing* dapat menjadi mahal karena memerlukan banyak sumber daya, seperti tester, peralatan, dan ruang uji.
2. Waktu yang panjang: *Usability testing* dapat memakan waktu panjang karena harus menunggu tester untuk selesai menyelesaikan tugas, dan juga perlu waktu untuk menganalisis data yang diperoleh.
3. Kekurangan keandalan: Beberapa tester mungkin tidak mewakili seluruh populasi pengguna, sehingga hasil tes mungkin tidak dapat diandalkan untuk seluruh populasi.
4. Masalah subjektivitas: *Usability testing* dapat menghasilkan data yang subjektif karena tester dapat memiliki pandangan yang berbeda tentang produk atau sistem yang diuji.

### 2.3. *SUS (System Usability Scale)*

*SUS (System Usability Scale)* adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan suatu sistem, yang diterapkan dengan mengajukan 10 buah pertanyaan yang telah ditetapkan sebagai alat ujinya. Alat ini tidak memerlukan jumlah sampel yang besar, sehingga dapat meminimalkan biaya. Responden harus menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan menggunakan skala *Likert* yang berisi lima opsi jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mencakup aspek-aspek seperti kemudahan

untuk mempelajari sistem, kemudahan untuk digunakan, dan tingkat kesenangan saat menggunakan sistem [28].

Adapun beberapa keunggulan dalam menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*), antara lain [29]:

1. Metode SUS dianggap sederhana dan mudah digunakan karena hanya terdiri dari 10 pertanyaan yang mudah dipahami dan dijawab oleh responden, sehingga mudah digunakan dalam berbagai jenis penelitian *usability*.
2. Biaya yang dibutuhkan juga rendah karena tidak memerlukan jumlah sampel yang besar.
3. Dapat dilakukan secara efektif karena dapat membedakan perangkat lunak yang memiliki kemampuan untuk digunakan atau tidak.

Selain kelebihan metode SUS (*System Usability Scale*) juga mempunyai kekurangan, antara lain [29]:

1. Sistem perhitungan yang lumayan sulit
2. Skor nilai untuk menentukan persentase hasil melalui proses normalisasi.
3. Ketidakpastian muncul karena jarak skor yang berkisar antara 0 hingga 100
4. Hanya digunakan untuk memasukkan perangkat lunak ke dalam kelompok.

#### 2.4. *UMUX – Lite*

Umux-lite adalah versi ringkas dari Umux, yang terdiri dari item-item yang bersifat positif dan menggunakan skala 7 poin. Oleh karena itu, Umux-lite memiliki struktur dua dimensi dengan penyesuaian item sebagai fungsi dari sifatnya (positif vs negatif). Tujuannya adalah menciptakan metrik yang sangat singkat untuk mengukur kegunaan yang dirasakan [37].

Metode *UMUX-Lite* digunakan untuk menilai kualitas suatu produk dari segi kemudahan penggunaannya. Metode ini memperhatikan tingkat kenyamanan,

efisiensi, dan keberhasilan pengguna dalam menggunakan produk tersebut. Metode ini menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada pengguna untuk mengukur performa produk serta mengumpulkan saran dari pengguna. Skor yang diperoleh dari jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian digunakan untuk mengevaluasi kualitas produk dan meningkatkan desain produk untuk memastikan produk tersebut mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [30].

## 2.5. *SUMI*

Metode SUMI (*Software Usability Measurement Inventory*) adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna tentang kegunaan perangkat lunak. Metode ini berdasarkan pada kuesioner yang dikembangkan untuk melihat pengalaman dan pandangan pengguna terhadap kegunaan produk perangkat lunak [17]. SUMI dapat menjadi solusi untuk masalah yang berulang dalam mengukur persepsi pengguna tentang kegunaan perangkat lunak.

Metode SUMI (*Software Usability Measurement Inventory*) menggunakan 50 pernyataan yang ditanyakan kepada responden melalui kuesioner. Dalam kuesioner tersebut, responden diminta untuk memberikan jawaban dalam bentuk "Setuju", "Ragu-Ragu", atau "Tidak Setuju" terhadap setiap pernyataan. Pernyataan-pernyataan dalam kuesioner SUMI terbagi ke dalam lima kategori untuk menggambarkan secara umum kualitas kemudahan penggunaan dari suatu perangkat lunak [10]. Lima kategori tersebut antara lain [17]:

1. *Efficiency* : Sejauh mana pengguna merasa bahwa perangkat lunak yang digunakan dapat membantu mereka dalam melakukan pekerjaannya.
2. *Affect* : Respon emosional umum dari pengguna terhadap perangkat lunak yang digunakannya.
3. *Helpfulness* : Seberapa jelas bagi pengguna dalam mengoperasikan dan menggunakan perangkat lunak yang terkait dengan ketersediaan dokumentasi pendukung yang memadai.
4. *Control* : Sejauh mana pengguna merasa dapat mengendalikan perangkat lunak tersebut.

5. *Learnability* : Kemudahan yang dirasakan pengguna dalam mempelajari sehingga merasa mampu untuk menguasai sistem.

Perhitungan kuesioner SUMI selesai, terdapat skor minimum standar yang ditentukan oleh software SUMISCO yang digunakan sebagai alat resmi untuk kuesioner SUMI. Skor minimal tersebut adalah 50. Apabila skor dari kelima kategori yang terdapat dalam kuesioner SUMI lebih besar dari 50, maka kategori tersebut dianggap telah terpenuhi. Sebaliknya, jika skor kurang dari 50, maka kategori tersebut dianggap belum terpenuhi. Selain itu, terdapat juga skor global yang merupakan rata-rata skor dari kelima kategori kuesioner SUMI. Berikut ini adalah langkah-langkah untuk menghitung skor dari kelima kategori yang terdapat pada kuesioner SUMI dan untuk menampilkan tabel perhitungan untuk mengetahui hasil dari kuesioner SUMI sesuai dengan SUMISCO (Veenendaal, 1998) [31]:

Nomor Pernyataan	Tipe Soal	Skor		
		Setuju	Tidak Tahu	Tidak Setuju
2, 3, 7, 12, 13, 15, 17, 19, 23, 26, 28, 29, 31, 33, 34, 36, 39, 42, 44, dan 48	Positif	4	2	0
1, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 14, 16, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 30, 32, 35, 37, 38, 40, 41, 43, 45, 46, 47, 49, dan 50	Negatif	0	2	4

Tabel 2. 2. Skor Nomor Pernyataan Kusioner SUMI [31]

Tabel 2. 3. Perhitungan Skor SUMI [31]

Kategori	Pernyataan Nomor	Perhitungan Skor
Efficiency	1, 9, 16, 18, 29, 34, 36, 39, 41 dan 49	Total hasil skor * 2.5
Affect	2, 7, 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42 dan 47	
Helpfulness	3, 8, 11, 13, 15, 23, 28, 31, 38 dan 48	
Control	4, 6, 14, 19, 20, 21, 24, 33, 43 dan 46	
Learnability	5, 10, 25, 26, 30, 35, 40, 44, 45 dan 50	
Global		Rata-Rata skor dari 5 Kategori