

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini memiliki kajian pustaka dengan cara melakukan pencarian informasi dari sumber penelitian yang terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya. Sebagai acuan penelitian diperlukan jurnal yang relevan sebagai acuan penelitian. Dari hasil penelitian sebelumnya dapat membandingkan penelitian yang akan dilaksanakan.

Penelitian yang pertama [6], merupakan penelitian perancangan sebuah aplikasi edukasi game pembelajaran Bahasa Inggris pada SMP Negeri 8 Pagaram. Pada penelitian ini digunakan metode ADDIE sebagai pengembangan sistem dan juga menggunakan metode Alpha testing software dan beta testing sebagai metode dalam pengujian sistem aplikasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah multimedia interaktif yang mampu mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris secara efektif. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh peneliti berobjek pada SMP N 3 Slawi bagi siswa kelas 8 dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Penelitian yang kedua [7], merupakan penelitian mengenai perancangan *game edukasi* bahasa inggris melalui *software adobe flash cs6* yang ditujukan bagi siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode R&D sebagai metode dalam pencarian data untuk mendukung proses penelitian. Penelitian ini menghasilkan sebuah game edukasi mengenai kosakata Bahasa Inggris 2 dimensi berbasis android yang memiliki lima menu utama dan tiga level permainan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan rancangan sebuah gim yang terdiri dari pembelajaran materi sesuai kurikulum 13 yang ditujukan pada siswa kelas 8 SMP N 3 Slawi.

Penelitian yang ketiga [8], merupakan penelitian mengenai perancangan media interaktif sebagai alat peningkatan kemampuan kognitif siswa menggunakan *adventure game* berbasis metode pembelajaran CAFE. Penelitian ini menggunakan metode R&D sebagai alat untuk mencari data. Selain itu metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah metode CAFE yang digunakan untuk alat pertimbangan

dalam memandu pembelajaran sehingga mampu mencapai kebutuhan siswa. Hasil dari penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa sampai ke kategori tinggi sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode *MDLC* sebagai proses dalam melakukan perancangan aplikasi gim edukasi bahasa Inggris bagi siswa kelas 8 di SMP N 3 Slawi.

Penelitian yang keempat [9], merupakan penelitian yang digunakan untuk identifikasi mengenai kemampuan kognitif siswa yang diberikan oleh pendidik yang masih menggunakan cara manual sehingga proses pembelajaran kurang efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* sebagai tahapan dalam perancangan proses pembuatan *game* edukasi pembelajaran Bahasa Inggris oleh anak-anak. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan taksonomi Bloom dimana akan menunjukkan hasil dari permainan yang dilakukan oleh setiap anak. Penelitian ini menghasilkan sebuah *game* edukasi bernama *game adventure education* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang efektif. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu perancangan sebuah gim edukasi pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode *MDLC*.

Penelitian yang kelima [10], merupakan penelitian mengenai perancangan dan pengembangan aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa tunarungu di Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari tahapan *empathy, define, ideate, prototyping* dan *test*. Selain itu, pengujian dalam penelitian ini menggunakan kuisioner SUS sebagai alat pengujian untuk mengukur tingkat kenyamanan dan kebutuhan pengguna dalam aplikasi yang telah dirancang. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris bernama E-SYARAT yang ditujukan bagi siswa tunarungu di Sidoarjo. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti digunakan metode *MDLC* sebagai metode dalam perancangan dan juga metode kuisioner SUS sebagai metode dalam pengujian.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian yang peneliti lakukan kali ini.

Tabel 2.1 menunjukkan penelitian terkait metode yang digunakan pada penelitian Analisis sentimen yang sudah dilakukan:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul	Masalah	Metode	Hasil
Aminah, S[6]	Rancangan bangun aplikasi education <i>game</i> pembelajaran bahasa inggris berbasis multimedia pada SMP Negeri 8 Pagaralam	Pembelajaran bahasa inggris masih dilakukan secara konvensional dengan papan tulis dan buku sehingga siswa merasa bosan.	Metode yang digunakan dalam perancangan menggunakan metode <i>ADDIE</i>	Dengan ini penelitian menciptakan <i>multimedia</i> pembelajaran bahasa inggris SMP Negeri 8 Pagar alam
Salsabilah, F.S[7]	<i>Game</i> edukasi kosa kata Bahasa Inggris menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i> berbasis android	Proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa kurang menarik sehingga minat belajar pada siswa masih tergolong kecil	Metode dalam pencarian data menggunakan metode R&D dan menggunakan metode black box untuk pengujian penelitian.	Penelitian ini menghasilkan <i>game</i> edukasi berupa <i>game</i> 2 dimensi berbasis android mengenai pembelajaran kosakata.

Peneliti	Judul	Masalah	Metode	Hasil
		terutama dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris.		
Mutohari, dkk[8]	Peningkatan Kognitif Bahasa Inggris Siswa Dengan Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Metode Pembelajaran CAFE (<i>Content, Activities, Facilitating, Evaluation</i>) Menggunakan Permainan Petualangan	Kemampuan kognitif siswa masih tergolong kecil terutama dalam pembelajaran bahasa inggris.	Metode dalam pencarian data menggunakan metode R&D	Menghasilkan bahwa pembelajaran bahasa inggris melalui media interaktif mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Dimana terjadi peningkatan kognitif siswa dengan kategori tinggi.
Santika, R.R, dkk[9]	Implementasi <i>game</i> edukasi belajar bahasa inggris	Identifikasi tingkat kognitif oleh kalangan pendidik	Menggunakan metode <i>game development life cycle</i>	Penelitian ini menghasilkan bahwa <i>game adventure education</i> mampu

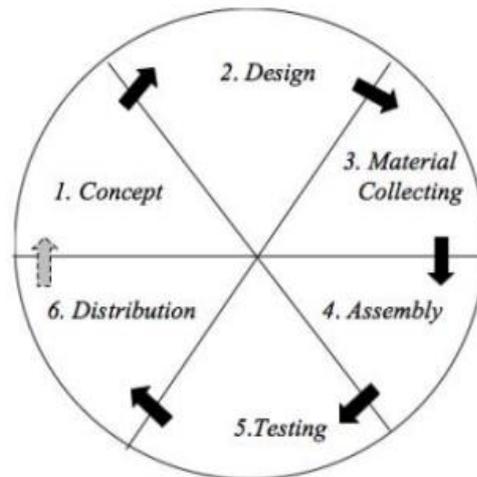
Peneliti	Judul	Masalah	Metode	Hasil
	dengan metode <i>game development life cycle</i> dan pendekatan taksonomi bloom	masih dengan cara manual dan kerap melakukan kesalahan dalam mengklasifikasikan soal.		menjadi media pembelajaran yang efektif dalam memahami objek bahasa inggris oleh siswa.
Sya'roni, M.A, dkk[10]	Pengembangan aplikasi <i>E-SYARAT</i> menggunakan <i>design thinking</i> untuk pembelajaran bahasa inggris siswa tunarungu	Masih banyak ditemukan siswa yang kurang paham terhadap materi terutama pada anak dengan kebutuhan khusus dalam pembelajaran bahasa inggris	Perancangan aplikasi menggunakan metode <i>Design thinking</i>	Penelitian ini menghasilkan aplikasi <i>E-SYARAT</i> sebagai media pembelajaran bahasa inggris untuk siswa tunarungu.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

Multimedia Development Life Cycle salah satu metode untuk pengembangan yang dikembangkan oleh Luther (1994). Metode *Multimedia*

Development Life Cycle ini memiliki tahapan dalam pengembangannya yang tidak rumit [11]. Dalam proses pengembangannya metode MDLC ini mempunyai enam tahapan yaitu konsep, rancangan, mengumpulkan bahan, menyatukan, ujicoba dan penyaluran hasil. Yang dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini[12].



Gambar 2. 1 Langkah *Multimedia Development Life Cycle* [12]

Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan dari gambar 2.1 diatas sebagai gambaran apa saja yang dilakukan saat pengembangan menggunakan metode MDLC sebagai berikut.

1. *Concept*

Pada tahap ini produk, materi, target dan serta konsep sudah ditentukan untuk melanjutkan tahapan selanjutnya.

2. *Design*

Tahap ini perancangan produk dibuat berdasarkan dari konsep yang sudah ditentukan pada tahapan sebelumnya. Ditahapan ini merupakan rancangan antarmuka untuk menghasilkan *storyboard* dan diagram alir.

3. *Material Collecting*

Merupakan tahapan dari mengumpulkan bahan yang diperlukan dalam mengembangkan produk multimedia. Bahan yang perlu disiapkan antara lain gambar, audio, materi pembelajaran yang relevan dengan produk yang akan dibuat.

4. *Assembly*

Setelah bahan terkumpul, tahap selanjutnya menggabungkan dari beberapa bahan tadi yang sudah dikumpulkan menjadi produk sesuai dengan *storyboard* dan diagram alir yang telah dibuat di tahap *design*.

5. *Testing*

Di tahap ini Produk sudah selesai digabungkan. Selanjutnya pengujian terhadap produk. Untuk mengidentifikasi kelayakan produk yang dibuat. Dalam pengujian ini penulis menggunakan metode SUS sebagai uji kelayakan produk.

6. *Distribution*

Tahap ini merupakan tahapan akhir, setelah uji coba dilakukan dan pengujiannya dapat dikatakan layak kemudian produk dapat didistribusikan.

2.2.2 RPL (Rekayasa Perangkat Lunak)

Rekayasa perangkat lunak adalah proses perancangan dengan asas maupun rancangan rekayasa yang bertujuan menciptakan sebuah perangkat lunak yang berguna dan efisien menggunakan mesin. RPL adalah media dari pendekatan yang teratur, terancang serta dalam pengembangan, perawatan maupun operasinya dapat diukur. Rekayasa perangkat lunak fokus pada pengembangan dan manfaat perangkat lunak kepada pelanggan. RPL lebih difokuskan bagaimana menciptakan perangkat lunak dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Setelah perangkat lunak selesai dibuat sistem masih terus dipelihara seiring dengan perkembangan teknologi dan lingkungan (*maintainbability*).
2. Digunakan sebagai proses bisnis yang dilakukan maupun perubahan yang terjadi (*dependability* dan *robust*)
3. efisien dari segi pengguna dan sumber daya.
4. Menciptakan kemampuan yang mampu menyesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan(*usability*)

Dari standar diatas maka dapat disimpulkan perangkat lunak yang kompeten adalah perangkat lunak yang berorientasi dan mampu menyediakan kebutuhan user, bukan mengarah kepada pengembang.

Kegiatan yang berhubungan dengan rekayasa perangkat dapat digolongkan menjadi beberapa golongan dan tidak terpacu dari aplikasi, size proyek, atau kompleksitas perangkat lunak yang dibuat. Proses rekayasa perangkat dilakukan selama pengembangan. Tahap yang dilakukan secara garis besar pada gambar 2.2 sebagai berikut:



Gambar 2. 2 proses rekayasa perangkat lunak

Gambar diatas adalah proses yang bisa dilakukan berulang sampai menjadi perangkat lunak yang dibuat dapat melengkapi keinginan pengguna. Perangkat lunak yang baik dibutuhkan tahapan rekayasa perangkat lunak.

Teknologi sekarang ini terus melakukan perkembangan dengan sangat mudah dan mempercepat dalam proses dengan adanya berbagai alat desain, alat pengembangan IDE (*Integrated Development Environment*), aplikasi *framework* dan lainnya. Proses perangkat lunak merupakan aktivitas yang bertujuan sebagai pengembangan atau merubah perangkat lunak terdiri dari:

1. Pengumpulan Spesifikasi (*Specification*)

Mengetahui sistem perangkat lunak memproses yang seharusnya dan mengetahui batasan pengembang.

2. Pengembangan (*Development*)

Guna menciptakan sistem perangkat lunak.

3. Validasi (*Validation*)

Untuk memenuhi kebutuhan pengguna perangkat lunak perlu adanya validasi.

4. Evolusi (*Evolution*)

Merubah perangkat lunak guna memenuhi kebutuhan pengguna[13].

2.2.3 UML (Unified Modeling Language)

Berkembangnya teknologi, memerlukan bahasa pemrograman sebagai pemodelan perangkat lunak yang memiliki standar supaya dapat dimengerti oleh user di berbagai negara, contoh *Data Flow Diagram* (DFD) sempat tumbuh dan banyak diterapkan oleh pihak lainnya. Adanya UML sebagai alat pemodelan visual adalah untuk merincikan, menggambarkan, membuat dan dokumentasi. UML juga dapat diartikan sebagai bahasa visual yang memiliki fungsi sebagai pemodelan dengan menggunakan diagram.

Sejarah UML dikembangkan pertama kali dikenal dengan nama simula 67 yang di kembangkan pada tahun 1967. Pada awalnya perkembangan bahasa ini tidak cukup baik atau kurang. Akan tetapi setelah memberikan modal kepada *develop* perkembangannya mulai aktif kembali dari pemrograman berorientasi objek berkembang ketika perkembangan bahasa pemrograman *smaltalk* era 80an kemudian terus berlanjut hingga keluar bahasa pemrograman C++. sebenarnya, penggunaan bahasa pemrograman berorientasi objek masih terbatas. Lima tahun setelah *smalltalk* berkembang, metode pengembangan berorientasi objek juga berkembang. Metode yang dikenalkan pertamakali oleh Sally shlaer dan Stephen mellor (Shlaer-Mellor, 1988).

Pada UML memiliki 13 berbagai diagram yang dibagi menjadi 3 kategori yaitu:

1. *Structure Diagrams* merupakan diagram yang fungsinya sebagai gambaran struktur statis dari sistem.
2. *Behavior Diagrams* merupakan diagram yang berfungsi sebagai gambaran langkah sistem dan perubahan
3. *Interaction Diagrams* merupakan gambaran interaksi antara sistem satu dengan yang lain

Penggambaran *class diagram* dari sudut pandang pendefinisian kelas yang akan di buat sebagai bangun sistem. *class* mempunyai atribut dan metode sebagai berikut.

1. Atribut adalah suatu variabel yang dimiliki suatu *Class*
2. Suatu kelas difungsikan sebagai operasi dan metode

Digunakannya diagram kelas adalah supaya programer bisa membuat rancangan sesuai dengan kelas dimana nantinya dokumentasi rancangan dan perangkat lunak dapat tersinkron. Nantinya kelas kelas diharapkan mampu untuk melakukan fungsinya sesuai kebutuhan sistem dan pengguna [13].

2.2.4 Multimedia

Asal mula bahasa multimedia berasal dari kata *multi* (latin) yang berarti lebih dari satu. Dan media merupakan perantara dalam bahasa latin Multimedia sebagai penggunaan jenis media teks, suara, grafik, animasi dan video. Bertujuan untuk menyalurkan sebuah informasi.

Manfaat dari multimedia itu sendiri adalah memudahkan dalam proses belajar mengajar pada siswa sekolah. Proses pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan menurunkan tingkat kejenuhan siswa pada saat belajar, selain itu siswa dapat belajar suatu materi dengan mandiri dan dapat dilakukan dimana saja.

Penerapan multimedia bisa dilakukan berdasarkan observasi yang dapat dilakukan saat penelitian serta hasil dari pengolahan data, untuk mendapatkan hasil diperlukan uji coba pada siswa untuk memperoleh hasil akhir dengan persentase kelayakan multimedia pada sekolah [14].

2.2.5 Media Pembelajaran

Media dalam bahasa latin yaitu pengantar. Dalam segi sistem belajar mengajar, media adalah suatu alat penyampaian informasi dari guru untuk siswa guna tercapainya sistem pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Secara spesifik, arti dari media juga dapat diartikan sebagai alat grafis dalam proses belajar mengajar. Foto maupun elektronik dapat menangkap, memproses dan menata informasi visual dalam bentuk media pembelajaran.

Media awalnya bertujuan sebagai bahan mengajar (*teaching aids*). Alat pendukung untuk digunakan secara visual, contoh model, objek, dan alat-alat lainnya yang mampu membagikan pengetahuan yang nyata, motivasi dalam belajar serta memperluas daya pikir atau pengalaman belajar.

Dalam sistem belajar mengajar, guru dan siswa memiliki sistem komunikasi untuk menyampaikan materi. Dimana guru sebagai pengirim informasi dan siswa menjadi penerima informasi tersebut. Proses ini dapat dikatakan baik dan berhasil jika informasi tersebut dapat dipahami dan diterima oleh siswa [15].

2.2.6 Gim Edukasi

Pengertian dari edukasi mengutip dari kamus bahasa Inggris disebut juga dengan *education* yang memiliki arti pendidikan. Akan tetapi menurut Nugroho D,A dkk menyatakan edukasi adalah suatu proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dari diri siswa.

Gim edukasi merupakan permainan yang bertujuan merangsang daya berpikir dan alternatif dari melatih konsentrasi setiap pengguna. Pemanfaatan teknologi ini pada metode pembelajaran yang tepat, karna dalam pembelajaran visual mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media lainnya. Selain itu gim edukasi dapat ikut langsung dalam menentukan hasil akhir dari gim tersebut.

Adapun pendapat dari Henry (Hamka, W.A dan Gani, A) bahwa gim berisikan konten pendidikan dan mempunyai tujuan sebagai daya tarik minat belajar anak dalam penyampaian materi disisipkan dengan permainan. Untuk mengurangi tingkat bosan anak saat belajar[16].

2.2.7 Gim Edukasi Berbahasa Inggris

Di dalam gim terdapat komponen dan aturan. juga memiliki standar. Yaitu aturan permainan, tujuan, peluang dan persaingan yang dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi Bahasa Inggris adalah kegiatan belajar yang memerlukan alat bantu yang bertujuan memberikan kesenangan dalam belajar Bahasa Inggris.

Gim mungkin diartikan hanya sebagai media untuk menghilangkan kebosanan, akan tetapi sekarang banyak ditemukan aplikasi gim yang bertujuan untuk keperluan pendidikan. Dengan adanya gim edukasi Bahasa Inggris ini

diharapkan dapat meningkatkan siswa dalam belajar karena kegiatan yang dilakukan lebih menarik dan memberikan pengalaman yang berbeda dengan modifikasi perpaduan antara aktivitas belajar dan bermain.

Manfaat praktis dari gim edukasi dalam prosesnya dapat memudahkan dalam penyampaian informasi untuk menunjang proses dan hasil belajar siswa, media yang tepat serta menarik dapat meningkatkan perhatian anak dan menambah motivasi dalam belajar[17].

2.2.8 Android

Android yaitu sebuah sistem operasi pada perangkat telepon genggam berbasis linux. Android merupakan *open source* bagi penggunanya untuk menciptakan program yang dibuat oleh developer. Diawali oleh Google Inc sebagai pengembangnya, lalu membentuk *Open Handset Alliance*, dimana Google, HTC, intel dan lainnya membantuk asosiasi 34 perusahaan, perangkat lunak dan telekomunikasi.

Perkembangan android sangatlah cepat, pada dasarnya setiap pengembang memiliki versi OS yang tidak sama dengan menambahkan kebutuhan ditawarkan yang lebih maksimal. Android mempunyai karakter yaitu aplikasi yang dibuat sama tujuannya agar mampu menemukan masalah pada pengembang aplikasi.

Android adalah salah satu generasi baru dari mobile, yang memberi akses pengembangnya untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dan diinginkan. Memiliki lisensi GNU yang digunakan dalam OSnya, *General Public Lisensi Versi2* (GPLv2), yang disebut dengan "*copyleft*" lisensi harus dibawah setiap perbaikan pihak ketiga [18].

2.2.9 Media Pembelajaran Gim Edukatif

Media pembelajaran gim edukatif adalah program animasi media yang dikembangkan oleh perusahaan besar yaitu Adobe. Media pembelajaran gim edukatif sendiri merupakan hasil dari beberapa perkembangan aplikasi Adobe Flash dan lainnya. Menghadirkan fitur yang menarik untuk animator, gim desainer, dan yang utama pada penelitian ini sebagai konten Pendidikan. Setiap tahunnya Adobe selalu memberikan pembaharuan versi Media pembelajaran gim edukatif.

Menurut Wibawanto (2020), Media pembelajaran gim edukatif mempunyai fungsi yang mirip dengan Adobe Flash akan tetapi ada penambahan fitur terbaru. Digunakan sebagai perancangan grafik dan animasi vektor, yang dapat dipublikasikan guna keperluan animasi, video, situs web, aplikasi web, aplikasi internet, dan gim video dengan hasil output file SWF, EXE, APK.

Seiring perkembangannya, media pembelajaran gim edukatif dapat dikembangkan menjadi bahan media pembelajaran visual berbasis multimedia. Dimana siswa dapat belajar mandiri menggunakan media pembelajaran sehingga dapat membantu guru untuk menunjang proses belajar mengajar [19].

2.2.10 System Usability Scale (SUS)

SUS merupakan suatu teknik pengujian user yang mempunyai alat ukur yang dapat dipercaya. Awalnya SUS dikenalkan oleh Jhon Brooke ditahun 1986 berfungsi sebagai alat penilaian jenis produk maupun layanan. Pada penelitian kali ini, mengukur kualitas aplikasi *game* edukasi bahasa inggris menggunakan SUS. Evaluasi usability pada *game* bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan responden yang berbeda-beda tentang kelayakan gim edukasi bahasa inggris. Dalam pengujian ini ada pertanyaan dari SUS yang nantinya digunakan untuk mengacu kepada instrument. Berikut pernyataan yang diisi oleh responden pada Tabel 2.3 berikut [20]:

Tabel 2. 2 Pernyataan Kuisisioner SUS [20]

No	Pernyataan	Skala
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi.	1-5
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan.	1-5
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini.	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya.	1-5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan tepat.	1-5
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	1-5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.	1-5

Setelah melakukan pengumpulan data, tahapan selanjutnya adalah menghitung hasil kuisisioner SUS dengan menggunakan persamaan 2.1 berikut ini [21]:

$$((P1-1)+(P3-1)+(P5-1)+(P7-1)+(P9-1)+(5-P2)+ (5-P4)+(5-P6)+(5-P8)+(5-P10)) \times 2.5 \quad (2.1)$$

Penjelasan dari 2.1 P merupakan pernyataan, terdapat pernyataan negatif dan positif setiap hasil dari pernyataan positif dikurangi satu dan pernyataan negatif dikurangi lima.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dilakukan perhitungan rata-rata kuisisioner SUS kembali dengan menggunakan persamaan 2.2 sebagai berikut [21]:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (2.2)$$

Dimana \bar{x} = skor rata-rata, $\sum x$ = jumlah skor SUS, dan n = jumlah responden. Hasil dari pengolahan komponen pernyataan SUS dari responden dapat dihitung nilai dari rata-rata skor SUS, kemudian diinterpretasikan hasilnya berdasarkan pada Tabel 2.4 sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Skor SUS [20]

Acceptability Ranges	Grade Scale	Adjective Ratings
>81	A	<i>Excellent</i>
68-81	B	<i>Good</i>
68	C	<i>OK/Fair</i>
51-67	D	<i>Poor</i>
<51	F	<i>Worst</i>

Dalam proses kuesioner SUS dilakukan pengukuran *usability* yang cepat dan tepat, dimana hasil dari skor SUS merupakan skor yang mudah dipahami, dengan jangkauan nilai 0 hingga 100, dari penilaiannya jika skor SUS tinggi maka *usability* semakin bagus [20].