

## BAB II

### Tinjauan Pustaka

#### 2.1 Kajian Pustaka

Topik yang dikerjakan berupa analisis *usability website*, dan adapun rujukan atau kajian pustaka yang di gunakan untuk kajian ini mengambil beberapa penelitian yang sudah ada.

Penelitian pertama dengan judul “Analisis Tingkat *Usability* Pada Aplikasi Frostid Menggunakan *System Usability Scale* ” yang dilakukan oleh A.Pratama, A. Faroqi, E.P Mandyartha tahun 2021. penelitian ini membahas mengenai analisis *usability* aplikasi frostid memakai metode *SUS*. Dengan rumusan masalah pada aplikasi frostid yang berbasis *crowdsourcing*, Tingkatan *usability* jadi aspek yang berguna. pengembangan dan penilaian *GUI* buat menunjang peranan aplikasi yang jadi bagian penting karena berkaitan dengan *usability*. Penelitian ini bertujuan menganalisis berapa tingkatan *usability* dari aplikasi frostid [12].

Penelitian kedua tentang “Evaluasi *Usability Web* Polsri Menggunakan *System Usability Scale* ” yang diteliti Irma Salama tahun 2019. Kajian ini mengenai evaluasi *usability website* polsri dengan metode *SUS*. Dengan latar latar belakang masalah dimana website polsri yang merupakan media informasi juga wajah depan polisi di dunia maya. Karena hal itu mengetahui tingkat *usabilitynya* merupakan hal penting. Penelitian bertujuan mengevaluasi *usability website* polsri serta rekomendasi perbaikan yang bisa di gunakan untuk acuan dalam mengembangkan website[13].

Penelitian yang ketiga yaitu “Evaluasi *Usability Website* UNRIYO Menggunakan *System Usability Scale* (Studi Kasus: Website UNRIYO)” yang dilakukan oleh A. Soejono, A Setyanto, A.F Sofyan tahun 2019. Pada penelitian ini memiliki latar belakang masalah dimana website unriyo yang di jadikan sebagai studi kasus yang diharapkan dapat di ketahui kelemahan

dan kekurangannya. Dan *website* unriyo belum dilakukan evaluasi. Tujuan kajian ini untuk menghitung tingkat *usabilitynya* [14].

Penelitian ke empat dengan judul “Pengukuran Usability Aplikasi Skripsi Dan Kerja Praktek (Siskp) memakai System Usability Scale” oleh S. Lihawa, M. Rohandi, R. H. Dai tahun 2021. Pada penelitian ini memiliki latar belakang masalah dimana aplikasi siskp merupakan aplikasi belum lama dipakai di Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Gorontalo serta tingkat *usabilitynya* belum dilakukan penilain. Tujuan dari kajian yaitu mengukur tingkatan *usabilitynya* [15].

Penelitian ke lima “Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Menggunakan Metode *Usability Testing dan System Usability Scale*”, Oleh M.H. Kusumawardhana,A.R. Perdanakusuma,N.H. Wardani, tahun 2019. Penelitian dengan latar belakang masalah dimana aplikasinya mempunyai sebuah kendala yang di keluhkan oleh beberapa pengguna seperti betapa sulitnya mencari bukti transaksi dan tidak ada tanda titik di penulisan binominal yang membuat salah tulis. Dalam kajian ini *usability testing* di pakai dalam mengukur kemudahan pengguna menggunakan aplikasi. Dan metode *system usability scale* di pakai untuk menilai kepuasan dalam memakai aplikasi BNI *Mobile Banking*[16].

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1.	Analisis Tingkat <i>Usability</i> Pada Aplikasi Frostid Memakai <i>System Usability Scale</i>	Kajian ini memakai metode <i>system usability scale</i>	kajian ini objek berupa aplikasi <i>Mobile</i> . Penelitian yang akan dilakukan menggunakan objek berupa <i>website</i> .	Penelitian ini menggunakan grafik untuk menunjukkan hasilnya dan tidak dijelaskan hasilnya di dapat menggunakan perhitungan yg bagaimana.	Kajian bertujuan untuk mengetahui tingkatan <i>usability user interface</i> Aplikasi Frostid serta uji verifikasi dan validasi.	Analisis <i>usability</i> aplikasi Frostid menggunakan <i>SUS</i> mendapatkan hasil di range OK yaitu dengan <i>score</i> 15-59 dengan <i>score</i> 59,71. Sedangkan analisa dari 2 kategori berada pada range GOOD.Range itu menunjukkan aplikasi Frostid bisa digunakan dengan baik dari pengalaman pengguna dalam memakainya.
2.	Evaluasi <i>Usability</i> Website Polsri	Metode yang di pakai <i>system</i>	Penelitian ini memakai metode	Penelitian ini tidak melakukan	Penelitian bertujuan menilai	Hasil dari penelitian evaluasi <i>usability</i> pada

	Dengan Menggunakan <i>System Usability Scale</i>	<i>usability scale</i> untuk evaluasi usability pada <i>website</i> .	evaluasi yang sama akan tetapi responden hanya di tujukan kepada dosen dan mahasiswa.  Sedangkan Penelitian yang akan dilakukan responden di tujukan untuk pengguna <i>website</i> tersebut.	identifikasi masalah yang ditemukan secara jelas setelah melakukan evaluasi terhadap <i>website</i> .	tingkatan <i>usability website</i> Politeknik. Untuk dapat di jadikan acuan perbaikan dan pengembangan <i>website</i>	<i>website</i> polsri didapatkan skor 72,56 dimana nilai tersebut memperlihatkan bahwa <i>website</i> Polsri <i>Acceptable</i> dan atau grade C dengan rating <i>Good</i> .
3.	Evaluasi <i>Usability Website</i> UNRIYO Menggunakan <i>System Usability Scale</i> (Studi KaSUS: <i>Website</i> )	Metode evaluasi yang dipakai dalam kajian ini sama-sama memakai <i>System Usability</i>	Penelitian ini tidak membuat rekomendasi desain meskipun nilai usability-nya	Penelitian ini diberikan kepada 3 kategori responden dosen, mahasiswa dan	Tujuan kajian untuk Mengetahui nilai <i>usability web</i> UNRIYO	Hasil kajian setelah di hitung memakai metode <i>SUS</i> yaitu memperoleh skor 51,25 dimana <i>usabilitynya</i> di bawah

	UNRIYO”	<i>Scale..</i>	di bawah standard	karyawan. Dan hanya menggunakan 20 responden seharusnya bisa lebih.		standar dan tidak di terima oleh pengguna dari aspek <i>usability</i> .
4.	Pengukuran <i>Usability</i> Aplikasi Skripsi Dan Kerja Praktek (SISKP) Menggunakan <i>System Usability Scale</i>	Metode yang dipakai sama yaitu metode <i>system usability scale</i>	Penelitian ini menggunakan objek <i>website</i> yang baru di gunakan.	Penelitian bisa ditambahkan aspek lain dalam pengujianNya.	Tujuan penelitian ini untuk mengukur <i>usability</i> nya karena belum pernah di ukur.	Pengukuran <i>usability</i> pada penelitian ini menggunakan responden dosen dan mahasiswa. dengan hasil dari penelitian ini menghasilkan nilai <i>usability</i> nya 72 dimana skor tersebut sudah di atas standar. Dan sudah layak <i>usability</i> menurut aspek pengguna

<b>5</b>	Evaluasi <i>Usability</i> Aplikasi BNI Mobile Banking Menggunakan Metode <i>Usability Testing dan System Usability Scale</i> ”	Metode yang di pakai sama	Kajian memakai dua metode Sedangkan peneliti hanya akan memakai satu metode yaitu metode <i>SUS</i>	Jumlah responden bisa di perbanyak lagi	Penelitian ini menggunakan dua metode yang berbeda, untuk mengukur kemudahan serta kepuasan pengguna	Hasil dari <i>usability</i> pada aplikasi BNI m-banking memakai kuesioner yang didapat dari responden, dengan nilai rata-rata sebesar 62,67. Dan nilai tersebut memiliki kategori grade D yaitu “OK”.

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 *E- Commerce*

*E-commerce* ialah istilah yang tidak ada yang tahu dengan jelas pengertian dari kata *e-commerce* itu sendiri dan *marketplace* merupakan platform dari *e-commerce*. Di bawah ini akan di jelaskan pengertian *e-commerce* menurut para ahli :

1. Pendapat McLeod Pearson (2008: 59) jual beli elektronik bisa juga di sebut *e-commerce*, merupakan pemanfaatan alat komunikasi serta komputer sebagai sarana dalam proses bisnis. Pengetahuan yang di gunakan dari *e-commerce* yaitu pemakaian komputer serta internet memakai browser *web* untuk jual beli.
2. Dari Shely Cashman (2007 : 83) *e-commerce* ialah transaksi jual beli yang memanfaatkan jaringan elektronik. Siapapun yang bisa mengakses komputer serta mempunyai koneksi internet, serta cara dapat membayar produk atau jasa yang di jual atau beli,
3. Jony Wong (2010 : 33) penjelasan *electronic commerce* ialah jual, beli dan menyebarluaskan informasi produk juga jasa memakai sistem elektronik. contohnya radio, tv serta pemanfaatan internet [17].

### 2.2.2 Simbok Blonjo

SimbokBlonjo adalah *website marketplace* dari Kebumen. *website* khusus untuk produk UMKM di kabupaten Kebumen, SimbokBlonjo menampilkan produk UMKM Kebumen sebagai sarana promosi dan penjualan. Dengan SimbokBlonjo konsumen dapat dengan mudah memilih produk UMKM yang akan dibeli dan dapat bertransaksi langsung dengan penjual [4].

### 2.2.3 *Usability*

Menurut ISO 9241-11:2018 *usability* yaitu sejauh mana sebuah sistem, produk atau jasa bisa dipakai oleh *user* sehingga bisa memenuhi tujuan dengan hasil efisiensi, efektivitas, serta kepuasan *user* dalam berbagai situasi . Tiga faktor itu mempunyai informasi :

1. Efektivitas yaitu ukuran kesesuaian dan kelengkapan yang dirasakan pengguna demi mendapatkan tujuan tertentu.
2. Efisiensi yaitu pemakaian sarana yang berhubungan dan di butuhkan dengan tujuan.
3. Kepuasan berarti bagaimana respon mereka dalam memakai sistem, produk dan jasa apakah sesuai kebutuhan dan harapan atau belum[18].

Ukuran yang biasanya dipakai jadi acuan dalam menilai karakteristik *usability*, yaitu :

1. *Learnability*, ialah menerangkan ukuran mudah tidaknya dalam menjalankan perintah-perintah pada saat kali pertama memakai hasil rancangan.
2. *Efficiency*, menerangkan tingkatan kecepatan dalam penyelesaian ketika menjalankan perintah-perintah sesudah mereka belajar memakai hasil rancangan.
3. *Memorability*, yaitu mengenai seberapa mudah *user* ketika menggunakan sistem dengan baik, sesudah beberapa waktu belum menggunakannya.
4. *Errors*, menerangkan berapa error yang terjadi, ukuran kejengkelan error serta solusi membenarkan error.
5. *Satisfaction*, yaitu penjelasan tentang ukuran kepuasan *user* dalam menggunakan-Nya [19].

#### **2.2.4 System Usability Scale (SUS)**

Metode ini metode yang bisa dipakai untuk mengukur *usability* sebuah *website*. Metode ini pertama kali diusulkan oleh J Brooke pada tahun 1986. Metode SUS ini mempunyai sifat cepat dan kotor. Metode ini memakai 10 pertanyaan survei dalam format jawaban skala Likert, dengan 5 poin jawaban tiap pertanyaan dari 'sangat tidak setuju' hingga 'sangat setuju.[20]. 10 pertanyaan yaitu :

Tabel 2.2 10 Pertanyaan metode SUS

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

Masing masing pernyataan mempunyai nilai. per item akan bernilai antara 0 sampai 4. Dengan aturan item skor SUS ganjil. skor *sus* ganjil =  $\sum P_n - 1$   $P_n$  ialah jumlah pertanyaan ganjil. Pertanyaan ganjil akan di kurangi 1, untuk item skor SUS Genap skor SUS genap =  $\sum 5 - P_n$ .  $P_n$  adalah jumlah pertanyaan genap. Untuk pertanyaan genap 5 di kurangi skala pertanyaan. Dan nilai rentang 1 - 100.  $(\sum \text{skor ganjil} - \sum \text{skor genap}) \times 2,5$  . dan untuk menghitung nilai rata-rata skor SUS.  $\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$  yaitu  $\bar{X}$  adalah skor rata-rata,  $\sum x$  ialah jumlah skor dari SUS dan n ialah jumlah responden.[21] Menurut Sauro, skor SUS yang bagus dengan rata-rata

68, dan di bawah 68, berarti pengguna tidak puas dengan sistem tersebut. [22].

Metode SUS telah banyak digunakan untuk mengukur tingkat *usability* suatu *website*. Metode ini memiliki beberapa keunggulan:

1. SUS mudah dipakai karena keluarannya berupa angka dari 0 hingga 100.
2. SUS sangat mudah dipakai karena tidak memakai perhitungan yang SUSah.
3. SUS gratis untuk digunakan dan tidak membutuhkan biaya apapun.
4. SUS telah terbukti valid juga bisa diandalkan bahkan pada tingkat pengambilan sampel yang kecil [23].

#### **2.2.5 Website**

Menurut Destiningrum & Adrian ( 2017 ) *website* merupakan keseluruhan halaman halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi baik berupa teks, gambar, maupun video. Berdasarkan perkembangan teknologi komunikasi informasi dan jaringan antar komputer yang saling berhubungan, telah muncul *web*. Situs *web* adalah halaman Internet yang terdiri dari banyak halaman yang terkait erat dengan informasi yang berisi satu halaman atau dihubungkan bersama dalam suatu kumpulan [24].

Menurut Proweb Indonesia, *website* ini adalah media informasi yang disediakan di Internet yang memungkinkan Anda terhubung dengan dunia dengan terhubung ke Internet. Dalam terminologi *website*, sekumpulan halaman situs, umumnya dikelompokkan menjadi domain atau subdomain. [19].

### 2.2.6 SPSS V25

SPSS adalah kependekan dari Statistical Product and Service Solution yaitu software yang berfungsi untuk menganalisis data melakukan perhitungan statistik baik untuk parametrik maupun non parametrik dengan basis windows (Ghozali, Imam, 2018) SPSS merupakan bagian integral dari rentang proses analisa, menyediakan akses data. SPSS dapat membaca berbagai jenis data atau memasukkan data secara langsung ke dalam SPSS Data Editor [25].