

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Dalam meningkatkan informasi yang diperoleh pada penelitian ini, dibutuhkan referensi dari beberapa penelitian sebelumnya yang sesuai dengan topik yang diajukan. Berikut penelitian yang terkait dan dipaparkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Setiani, menghasilkan penerapan pada Scrum Spry Advancement pada peningkatan kerangka kerja data pengganti bidikmisi berbasis *website* (studi kasus Universitas Sriwijaya). Tahapan dari strategi cekatan meliputi pengaturan, investigasi bahaya, perancangan dan penilaian sedangkan pertunjukan scrum diaktualisasikan dalam tahap pengaturan dan penilaian yang menggabungkan latihan pertunjukan scrum, khususnya kelebihan, sprint, perakitan scrum, dan demo. Hasilnya adalah aplikasi dan kerangka kerja berikut untuk bidikmisi ilmiah dan non-akademik dengan kapasitas mengawasi bidikmisi, mengawasi bidikmisi ilmiah dan non-akademik, dan mengamati bidikmisi ilmiah dan non-akademik. Bidik Misi. diiklankan di situs pertimbangan kasus [7].

Penelitian yang dilakukan oleh Juan Maulana, menciptakan pelayanan publik yang prima dalam proses pendistribusian dana bansos dari Pemerintah Gagasan ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan sekaligus diimplementasikan oleh Pemerintah dan Leading Sector sebagai bentuk pengimplementasian asas keterbukaan dan akuntabilitas dalam pelayanan publik serta sebagai langkah nyata untuk mencegah praktik-praktik korupsi bansos di tengah pandemi Covid-19. Grand Design dari penulis sendiri Si Pansos dapat beroperasi secara futuristik sehingga tidak hanya digunakan di masa pandemi saja namun juga menjadi sistem informasi pencegahan korupsi bansos pasca pandemi di Indonesia.h serta sebagai upaya preventif terhadap korupsi. Melalui Si Pansos ini diharapkan dapat membantu Pemerintah dalam melaksanakan tujuan dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pemberian bansos [8].

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Setiani, membuat perencanaan kerangka kerja data manfaat penduduk berbasis *website* di RW 010 kelurahan keagaungan, kecamatan tamansari - Jakarta Barat. Penelitian ini bertujuan untuk merencanakan dan membangun kerangka kerja data manfaat terbuka berbasis *website*. Manfaat dari penelitian ini adalah kerangka kerja ini dapat mendorong persiapan manfaat antara penduduk dan organisasi dalam pengumpulan informasi kependudukan, serta dalam ikhtisar dan penulisan surat. Dalam pembuatan kerangka kerja menggunakan strategi pengembangan kerangka kerja SDLC dengan pertunjukan air terjun, program komputer yang digunakan untuk mendemonstrasikan kerangka kerja menggunakan UML (*Unified Modeling Dialect*) dan untuk membentuk kerangka kerja ini menggunakan bahasa pemrograman PHP (*hypertext preprocessor*) dan asosiasi XAMPP ke *database*, khususnya MySQL. Strategi pengumpulan informasi yang digunakan melalui persepsi, wawancara dan pertimbangan tulisan. Hasil dari perenungan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan kerangka kerja data kependudukan elektronik dapat mendorong pengumpulan informasi kependudukan dalam mempersiapkan informasi kependudukan serta dalam membuat surat dan mengesahkan surat [9].

Penelitian yang dilakukan oleh Aryanata Andipradana, merencanakan aplikasi penawaran online berbasis *website* dengan menggunakan strategi *Scrum*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merencanakan dan membangun aplikasi penawaran online berbasis *website* untuk UPTD SPNF SKB Salatiga dengan menggunakan strategi perbaikan yang tepat dan cepat menyesuaikan diri dengan perubahan. Membuat kerangka kerja yang sesuai untuk digunakan dan memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi penawaran yang dapat mengiklankan barang secara online serta mengawasi dan melaporkan pertukaran barang dengan menggunakan kerangka kerja yang sudah ada. Pengembangan aplikasi berbasis *website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan sistem *CodeIgniter* dan *database MySQL* [10].

Penelitian yang dilakukan oleh Warkim, Muhamad Hanif Muslim, menghasilkan penerapan strategi Scrum dalam pengembangan kerangka kerja data manfaat teritorial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merencanakan, mengatur, dan membangun kerangka kerja data manfaat staf yang terikat secara teritorial, memanfaatkan strategi Scrum dalam pengembangan kerangka kerja dan untuk mendukung tugas administrasi teritorial dan pusat sebagai pemilik manfaat. Pusat Dokumentasi Data dan Logika Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (PDDI-LIPI) yang secara khusus memiliki kewajiban untuk mengawasi pondasi dan kerangka kerja data. H. Pengembangan dan penyempurnaan kerangka data di lingkungan LIPI. Salah satu tugas dalam membangun kerangka kerja informasi yang baru dapat berupa kerangka kerja data manfaat kewilayahan yang dapat melayani keinginan para pekerja terkait dengan kapasitas yang paling banyak yang belum ada di dalam satuan kerja [11].

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa metode dan informasi yang digunakan beberapa penelitian terdahulu sangat membantu masyarakat dalam aktivitasnya, dikarenakan banyak masyarakat terbantu dengan adanya sistem informasi yang memudahkan masyarakat untuk mengakses teknologi, walaupun berbeda dengan metode yang digunakan namun, hasil dari sistem informasi ini lah yang membantu para masyarakat. Karena hal itu, penelitian ini dibuat untuk membantu para masyarakat guna memberitahukan informasi tentang pemahaman teknologi seperti *website* dan juga untuk memudahkan masyarakat untuk mendaftar atau melakukan pengecekan pada program pemerintah yaitu Bansos.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

NO	Peneliti	Tahun	Judul	Metode	Hasil
1	Mgs. Afriyan Firdaus, Dwi Rosa Indah, dan Idris	2017	Penerapan Scrum Agile Development Dalam Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Mahasiswa Bidikmisi Berbasis Web (Studi Kasus Di Universitas Sriwijaya)	Agile Scrum	Menghasilkan aplikasi dan sistem monitoring akademik dan non akademik mahasiswa bidikmisi
2	Juan Maulana Alfredo, Rama Halim Nur Azmi	2020	Sistem Informasi Pencegahan Korupsi Bantuan Sosial (Si Pansos) di Indonesia: Rumusan Konsep dan Pengaturan yuridis normatif	Yuridis Normatif	Menciptakan pelayanan publik yang prima dalam proses pendistribusian dana bansos dari Pansos ini diharapkan dapat membantu Pemerintah dalam melaksanakan tujuan dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pemberian bansos.
3	Putri Setiani, Ifan Junaedi, Anton Zulkarnain Sianipar, dan Verdi Yasin	2021	Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Penduduk Berbasis <i>Website</i> Di Rw 010 Kelurahan Keagungan Kecamatan Tamansari – Jakarta Barat	Waterfall, UML	Menghasilkan sebuah sistem informasi pelayanan penduduk berbasis web yang bisa mengurus proses layanan antara penduduk dan pengurus menjadi akurat, efektif dan efisien.
4	Aryanata Andipradana, Kristoko Dwi Hartomo	2021	Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum	Scrum, CodeIgniter	Menghasilkan sebuah desain sistem informasi yang menentukan proses awal pengembangan untuk menyesuaikan perubahan kebutuhan sistem.
5	Warkim, Muhamad Hanif Muslim, Farham Harvianto, dan Setiawan Utama	2020	Penerapan Metode Scrum Dalam Pengembangan Sistem Informasi Layanan Kawasan	Scrum	Menghasilkan suatu aplikasi untuk memudahkan para pegawainya mengajukan permohonan usulan dan dapat membantu pekerjaan dalam mengelola di kawasan maupun pusat secara efektif dan efisien

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Bantuan Sosial (*Bansos*)

Bantuan sosial (*bansos*) adalah bantuan berupa uang atau bahan pangan yang diberikan oleh pemerintah kepada masyarakat yang mengalami masalah sosial dan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat. Dukungan ini juga dapat dibayarkan langsung ke masyarakat atau lembaga sosial dan bantuan sosial dapat bersifat sementara (untuk korban bencana) dan permanen (untuk penyandang cacat), biasanya dalam bentuk barang atau tunai [12].

2.2.2 Konsep Dasar *Website*

Pada perkembangan teknologi khususnya internet saat ini sangat berpengaruh dalam dunia digital yang menyebabkan banyaknya faktor pola pikir masyarakat cukup pesat dalam mengembangkan sesuatu, contohnya seperti *website*. Dalam kebutuhan informasi pada pengetahuan mekanis dalam dunia kerja para pembuat *website* banyak melakukan kreativitas dan berinovasi dalam perkembangan *website* yang dibuatnya. *Website* ialah jaringan yang bisa memperlancar penyampain informasi secara menyeluruh, karena *website* sangat mudah dan cepat digunakan oleh siapapun yang mengaksesnya.

2.2.3 Pengertian *Website*

World wide web atau akrab dipanggil *website* adalah kumpulan sebuah halaman domain yang berisi gabungan informasi yang dibuat oleh perorangan, kelompok, maupun organisasi agar untuk para pengguna internet melalui sebuah mesin pencari (*seperti google, mozilla, dll*) [13]. Situs *website* juga merupakan kumpulan halaman web yang diterbitkan di Internet dan juga berisi nama domain atau URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses oleh semua pengguna Internet dengan mencari alamatnya [14].

Informasi dari *website* biasanya mencakup konten, gambar, ilustrasi, audio, video, teks, dan kombinasi beberapa tujuan. Perkembangan *website* sangat begitu cepat dikarenakan banyak infrastruktur yang begitu cepat, dan banyak masyarakat yang menggunakan *website* sebagai tambahan dalam bisnis, presentasi dan memberi informasi yang bermanfaat. Dalam *website* dikenal dengan *website* dinamis dan *website* statis [15].

2.2.3.1 *Website Statis*

Website statis adalah *website* yang menyediakan konten yang sangat jarang berubah-ubah, seperti *website* profil organisasi atau perusahaan [16].

2.2.3.2 *Website Dinamis*

Website dinamis adalah *website* yang membuat sebuah konten yang struktur dan selalu berubah sesuai perkembangan *website* [16].

2.2.4 Pengertian Bahasa Pemrograman

Bahasa program atau yang akrab dikenal dengan bahasa komputer, merupakan sebuah petunjuk yang standar dalam memerintahkan komputer. Bahasa program juga merupakan himpunan dari suatu petunjuk aturan sintaks dan semantik yang nantinya akan digunakan untuk menafsirkan program komputer. Untuk para programmer biasanya digunakan untuk menentukan manakah data yang diolah komputer, data yang akan disimpan dan langkah yang akan diambil dalam berbagai situasi.

2.2.4.1 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah bahasa pemrograman yang biasanya digunakan untuk membuat *website* dan biasanya digunakan untuk membuat *website* pribadi, sehingga bahasa pemrograman yang digunakan

pengguna untuk membuat *website* bebas digunakan. PHP menggunakan skrip instan yang dibangun ke dalam bahasa pemrogramannya untuk membuat dokumen HTML yang berjalan disisi *server*. Artinya skrip yang ditentukan berjalan sepenuhnya di server, tetapi juga terdapat di halaman HTML biasa, sehingga skrip tidak terlihat di klien [17].

2.2.4.2 *JavaScript*

JavaScript dapat menjadi dialek pemrograman dalam bingkai sekumpulan skrip dalam laporan HTML. *JavaScript* juga dapat mengembangkan tampilan dan nuansa halaman yang dibuat [18].

2.2.5 Pengertian HTML (Hypertext Markup Language)

Secara umum, HTML adalah bahasa yang digunakan untuk membuat halaman web. HTML juga sering disebut sebagai aplikasi yang mampu mengelola browser . HTML juga bisa mengatur sebuah desain halaman *website*, membuat sebuah tabel *website*, menghasilkan halaman *website* secara *online*, membuat sebuah formulir yang dapat di input registrasi dan juga transaksi via *website* serta menampilkan sebuah gambar pada *browser*. Pada penanda perintah pemrograman HTML bisa disebut *tag*. *Tag* digunakan untuk menampilkan sebuah tampilan dari dokumen, dan berfungsi sebagai instruksi atau pemberitahu kepada *browser* bahwa didalamnya adalah dokumen [18].

2.2.6 Pengertian CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS adalah sekumpulan kode program yang saling berurutan dan saling berhubungan yang menentukan hasil dari tampilan halaman dalam HTML [19].

2.2.7 Pengertian *Framework* Laravel

Laravel bisa disebut salah satu *framework PHP* yang paling terkenal dan banyak digunakan untuk membangun sebuah *website* dari proyek terkecil hingga terbesar. Dalam hal kerangka kerja, banyak pengembang web menggunakan *framework* ini karena mudah di kinerja, fungsionalitas dan skalabilitasnya yang dapat mengurangi banyaknya waktu untuk implementasi. Dan dari desain *framework*-nya ditujukan untuk mempercantik kualitas *website* dengan tidak membebani biaya pada proses pengembangan dan juga perbaikan pada tingkatan produktivitas [20]. *Laravel* juga mudah untuk dipelajari dan juga mempercepat proses dari pembuatan *prototype* aplikasi *website*, dan dari kerangka kerjanya bisa menyediakan sebuah fitur fungsionalitas bawaan seperti *email*, *perutean*, *session* dan *otentikasi* [21]. *Laravel* menghasilkan alat yang baru dalam pengoperasian *database* atau juga disebut *migration*, *migration* ini merupakan proses untuk melakukan pengeditan pada sebuah *database* yang berada di *platform* implementasi *database* dengan tujuan akan dipresentasikan ke dalam bentuk sebuah *class* [21]. *Laravel* juga menyediakan sebuah *CLI (Command Line Interface)* yang akrab dipanggil *artisan*, tujuannya agar para programmer dapat melakukan interaksi dengan hanya menggunakan aksi seperti *migrations*, *testing* atau membuat *controller* dan model [21].

2.2.8 Pengertian Basis Data

Basis data adalah suatu kejelasan yang mengenai sebuah sasaran layaknya orang, benda, keadaan dan lain-lain yang dapat dituliskan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, suara atau komposisi yang lain. Dalam perkembangan aplikasi pasti akan ada basis data ini menghasilkan peranan yang penting dalam menyimpan suatu data, hingga basis data yang digunakan pengguna dapat menjelajahi data dengan cepat dan efisien. Dalam perkumpulan data juga saling berhubungan agar disimpan secara

serupa, tanpa harus mengulang yang tidak diperlukan, agar memenuhi berbagai kebutuhan [22].

2.2.8.1 MySQL

MySQL adalah *database* server yang mengelola *database*. Tujuannya untuk mempermudah penyimpanan dan akses data. Di *MySQL* diklasifikasikan sebagai *database* relasional, pada dasarnya data ini disimpan dalam beberapa tabel yang mewakili hasil struktur dua dimensi yang terdiri dari beberapa baris data dalam satu atau beberapa kolom untuk memanggil dan menggabungkan tampilan yang tepat. dengan hasil kuesioner [23].

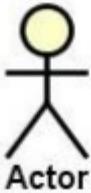
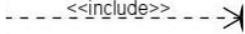
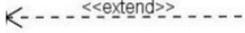
2.2.9 Pengertian UML (*Unified Modeling Language*)

Unified Modeling Language atau yang biasa disebut UML dapat menjadi sebuah struktur dan cara untuk berbagi model dalam desain berorientasi objek dan aplikasinya. UML juga merupakan kemajuan untuk menyampaikan kerangka kerja dari kombinasi peralatan yang ditujukan untuk menciptakan peningkatan kerangka kerja. UML digunakan dalam mendokumentasikan kerangka kerja data. Penggunaan UML di perusahaan juga terus berkembang, oleh karena itu dengan aturan terbuka yang membuat dialek pemodelan menjadi sangat umum di perusahaan yang menggunakan aplikasi dan peningkatan kerangka kerja [24].

2.2.9.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah perancangan sistem untuk memenuhi kebutuhan sistem informasi yang akan dibuat. *UCD* ini bertujuan untuk mendeskripsikan sebagai dialog antara sistem user pertama dengan sistem user kedua dengan cara kerja sistem yang saling beroperasi [24].

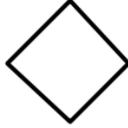
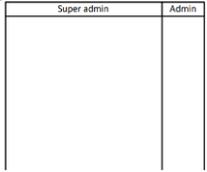
Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram* [25].

No	Notasi	Keterangan	Simbol
1	<i>Actor</i>	Orang atau aktor yang berhubungan langsung dengan sistem, aktor bisa interaksi bersama <i>use case</i> . tapi tidak menguasai kontrol pada <i>use case</i>	 Actor
2	<i>Use Case</i>	<i>Use Case</i> digambarkan sebagai kinerja yang telah diatur oleh sistem sebagai unit yang saling memberikan informasi kepada aktor lain yang berhubungan kata-kata kerja	 UseCase
3	<i>Association/</i> Asosiasi	Asosiasi yang menghubungkan dengan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka berfungsi sebagai garis penghubung aktor untuk berinteraksi secara pasif dengan sistem	
4	<i>Include</i>	<i>Include</i> merupakan sebuah pemanggil <i>use case</i> terhadap <i>use case</i> lain, seperti pemanggilan sebuah fungsi program	
5	<i>Extending</i>	<i>Extending</i> adalah perpanjangan dari <i>use case</i> lain ketika kondisi atau persyaratan sistem terpenuhi	

2.2.9.2 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram yang digambarkan sebagai *workflow* atau pengoperasian sistem dalam perangkat lunak [24].

Tabel 2.3 Simbol *Activity Diagram* [25].

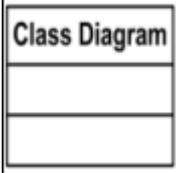
No	Notasi	Keterangan	Simbol
1	Status Awal / <i>Initial State</i>	Status awal adalah suatu keadaan awal pada sistem untuk memulai sesuatu.	
2	Status Akhir / <i>Final State</i>	Status akhir adalah suatu keadaan akhir pada sistem untuk menyelesaikan sesuatu.	
3	Aktivitas / <i>Activity</i>	Aktivitas merupakan kegiatan aktivitas didalam sistem, yang diawali kata kerja.	
4	Percabangan / <i>Decision</i>	Percabangan adalah kegiatan yang didalam sistem untuk menentukan pilihan dari beberapa kegiatan	
5	<i>Swimlane</i>	<i>Swimlane</i> digunakan untuk melakukan pembagian <i>activity</i> dari siapa untuk melakukan apa	

2.2.9.3 Class Diagram

Kegunaan *Class Diagram* ialah sebagai gambaran kinerja sistem yang terdiri dari segi pendefinisian kelas yang nantinya akan dibuat sebagai rancang bangun sistem. Untuk atribut dan operasi

bertujuan sebagai pembuat program yang dapat menghubungkan antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak [24].

Tabel 2.4 Simbol *Sequence Diagram* [24].

No	Notasi	Keterangan	Simbol
1	Kelas / <i>Class</i>	Blok penyusun program terdiri dari kelas-kelas, dengan nama kelas di bagian atas, atribut di bagian tengah, dan metode kelas di bagian bawah.	
2	Asosiasi	Relasi yang menghubungkan antara satu objek dengan objek yang lainnya.	

2.2.10 Pengertian Metode *Scrum*

Scrum adalah seperangkat prinsip dan praktik yang sederhana namun sangat kuat untuk membantu tim mengirimkan produk dalam siklus pendek, memungkinkan umpan balik yang cepat, peningkatan berkelanjutan, dan adaptasi cepat terhadap perubahan. Hal ini menjadikan *Scrum* kerangka kerja tangkas dengan proses pengembangan perangkat lunak inkremental berulang untuk menyelesaikan proyek yang kompleks. Dalam proses *Scrum*, seluruh siklus pengembangan terdiri dari beberapa iterasi kecil (*Sprint*). Waktu pengembangan untuk setiap *sprint* adalah 2 hingga 4 minggu. Di setiap *sprint*, anggota tim pengembangan mendapatkan daftar prioritas persyaratan (*cerita pengguna atau backlog Sprint*) untuk pengguna. Produk perangkat lunak yang dapat dikirimkan dikembangkan ketika iterasi untuk pengembangan selesai [26]. *Scrum* juga terdiri dari beberapa posisi untuk mencapai keberhasilan dari tujuan dan perannya seperti *Scrum Team*, *Scrum Artefak*, *Scrum Event* dan *Sprint* [27].

2.2.10.1 *Scrum Team*

Scrum Team mencakup dari *Product Owner*, *Scrum Master* serta *Developer*. Untuk menyelesaikan pekerjaannya *Scrum Team* akan mengatur diri sendiri dan tim-nya untuk menghasilkan kinerja yang dibutuhkan agar dapat menghasilkan pekerjaan yang sesuai, tanpa adanya pihak lain yang berada di luar anggota [27].

2.2.10.2 *Scrum Artefak*

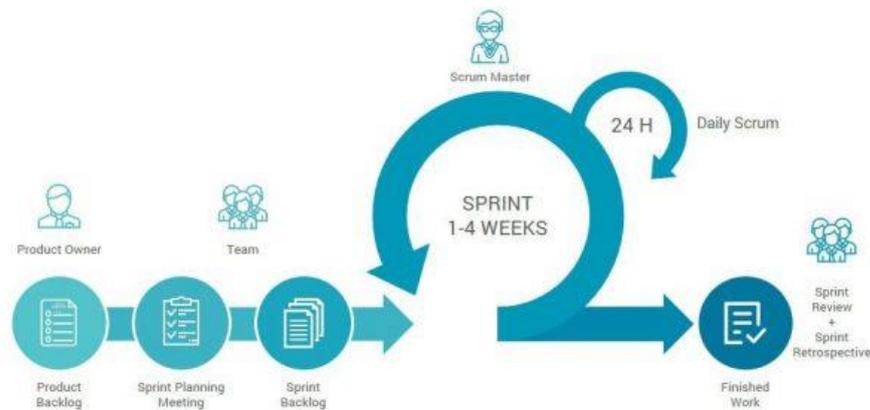
Scrum Artefak ditujukan untuk mendapatkan informasi-informasi penting agar ditingkatkan pada pihak yang dapat memahami informasi, *scrum artefak* terdiri dari *Product Backlog*, *Sprint Backlog* dan *Product Increment* [27].

2.2.10.3 *Scrum Event*

Scrum Event berupa kegiatan yang harus ada didalam *Scrum* guna memperkuat perjalanan *Sprint*, tujuannya agar semua acara dijadikan satu kedalam batasan waktu nantinya akan mengurangi hal yang tidak perlu pada *Scrum* [27].

2.2.10.4 *Sprint*

Dalam *Sprint* menghasilkan penentuan batasan waktu selama satu bulan ataupun kurang dari satu bulan, yang dimana akan dijadikan produk *incremental* yang berpotensi *Sprint* telah berfungsi. Setiap *Sprint* memuat *Scrum Team* yang terdiri dari *Sprint Planning*, *Daily Scrum*, *Sprint Review* dan *Sprint Retrospective* [27].



Gambar 2.1 Metode *Scrum* [5].

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi penyelesaian proyek termasuk dinamika tim, bagaimana tugas dan cerita pengguna diatur oleh anggota tim di setiap sprint, kemampuan anggota tim dan kompleksitas setiap tugas. Untuk alasan ini, sering kali sulit untuk memperkirakan berapa banyak pekerjaan yang dapat diselesaikan dalam sprint karena hal ini tergantung pada seberapa banyak pekerjaan yang dapat dilakukan oleh tim dalam waktu yang tetap. Keterlambatan dalam satu sprint dapat mempengaruhi sprint berikutnya yang pada gilirannya dapat menunda pengiriman proyek. Makalah ini menjelaskan simulasi berbasis *multi-agen* yang dapat digunakan untuk memperkirakan penyelesaian proyek perangkat lunak berdasarkan komposisi tim, kompleksitas tugas dan potensi masalah yang mungkin timbul selama proses pengembangan perangkat lunak [28].

2.2.11 Pengertian *System Usability Scale* (SUS)

Metode *System Usability Scale* (SUS) dapat menjadi strategi penilaian pengujian kerangka kerja untuk klien yang menggunakan instrumen pengukuran yang andal. Metode ini digunakan untuk menilai berbagai macam item atau administrasi, seperti peralatan, program komputer, situs *website*,

gadget *portable*, dan aplikasi. Penilaian yang dihasilkan dari perhitungan dengan strategi SUS akan diubah menjadi nilai dan akan dipertimbangkan untuk memutuskan kemungkinan aplikasi. Strategi pengujian ini dipresentasikan oleh John Brooke pada tahun 1986 [29]. Untuk responden peneliti menggunakan sampel minimal yaitu 30 responden, menurut Albert et al, banyaknya responden minimal yang diperlukan untuk melakukan kuesioner SUS adalah 30 orang [30].

Tabel 2.5 Tabel Instrumen SUS [29].

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya rasa ingin mencoba <i>website</i> ini lagi	1 sampai 5
2	Saya rasa <i>website</i> ini dibuat terlalu sulit	1 sampai 5
3	Saya rasa <i>website</i> ini mudah untuk digunakan	1 sampai 5
4	Saya rasa perlu bantuan ahil <i>website</i> untuk menggunakan <i>website</i> ini	1 sampai 5
5	Saya merasa fitur dalam <i>website</i> ini terintegrasi dengan baik	1 sampai 5
6	Saya rasa <i>website</i> ini tidak konsistenan	1 sampai 5
7	Saya rasa beberapa orang dapat mudah menggunakan <i>website</i> ini	1 sampai 5
8	Saya rasa <i>website</i> ini tidak efisien	1 sampai 5
9	Saya percaya diri dalam penggunaan <i>website</i> ini	1 sampai 5
10	Saya harus banyak mencoba sebelum mengoperasi <i>website</i> ini	1 sampai 5

Dari penilaian dalam metode *SUS*, sebagai berikut :

1. Sangat tidak setuju dan sangat setuju pada skala 1-5 [29].
2. Pertanyaan ganjil: kurang 1 dari respon pengguna [29].
3. Untuk pertanyaan genap: 5 dikurangi dari jawaban yang diberikan oleh pengguna [29].
4. Jumlahkan jawaban yang dikonversi dan dikalikan jumlahnya dengan 2,5. Hasil perhitungan ini dikonversikan ke dalam rentang nilai 0–100 [29].

Pada penelitian ini digunakan rentang hasil penilaian sebagai berikut :

1. Tidak dapat diterima = $00 - 64$ (F – C) [29].
2. Dapat diterima = $65 - 84$ (C – A) [29].
3. Sempurna = $85 - 100$ (A) [29].