

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Banyak sekali metode pengembangan *website* yang ada dan sudah digunakan oleh banyak *developer* yang sudah tak terhitung jumlahnya. Seperti misalnya metode *Waterfall*, *User Centered Design*, *Rapid Application Development*, *Scrum*, *Prototype*, dan lain - lain. Tentu masing – masing memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda. Metode *prototype* mengikutsertakan pengguna atau *client* dalam setiap tahap atau proses pengembangannya. Beberapa kelebihan dari metode *prototype* ialah menghemat waktu pengembangan, komunikasi yang aktif antara *client* dan pengembang, *client* berpartisipasi aktif dalam proses pengembangan, sehingga kebutuhan perangkat lunak dapat lebih mudah ditemukan dan diwujudkan.

Sangat penting untuk mempelajari literatur atau karya ilmiah dari penelitian lain yang berhubungan dengan pengembangan *website* menggunakan metode *prototype* untuk meningkatkan perolehan informasi yang berhubungan dengan penelitian ini. Dimana hal tersebut dapat digunakan untuk membantu proses penelitian, berikut beberapa karya ilmiah yang dipilih berdasarkan topik penelitian.

Penelitian berjudul “*Survey Paper: Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)*” oleh Titania Pricillia dan Zulfachmi. *Paper* diatas membahas tentang metode *prototype* yang memberi gambaran mengenai sistem yang akan dikembangkan. Sehingga calon pengguna bisa mengetahui dan menyesuaikan kebutuhan secara langsung. Dibandingkan dengan *waterfall* yang tidak bersifat demikian, dapat disimpulkan metode *prototype*

lebih terbuka. Disamping hal itu, calon pengguna ikut berperan dalam proses pengembangan sehingga memastikan bahwa sistem yang dihasilkan sesuai dengan keinginan jika menggunakan proses pengembangan *prototype*. Lalu RAD, proses pada metode ini hampir sama dengan *prototype*. Dimana sama - sama terdapat evaluasi secara berkala dalam prosesnya, maka dari itu kedua metode ini bersifat fleksibel. Namun, RAD lebih dirancang untuk project dengan pengembangan yang bersiklus cepat dan pengguna tidak berpartisipasi langsung dengan pengembang dalam prosesnya[9].

Penelitian milik Wahyu Nugraha dan Muhamad Syarif yang berjudul “Penerapan Metode *Prototype* Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan *Volume* dan *Cost* Penjualan Minuman Berbasis *Website*”. Aplikasi perhitungan *cost* dan *volume* penjualan minuman dalam Hotel Mercure Pontianak berhasil dikembangkan pada penelitian tersebut. Karyawan yang bertugas di departemen *f&b* jadi lebih mudah untuk mengkoordinasikan stok yang terpakai dan tersedia melalui *website*. Aplikasi ini juga dapat mengetahui standar resep yang ditetapkan[10].

Penelitian oleh Wahyu Wijaya W. yang berjudul “Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan *Waterfall Development* Model, Model *Prototype*, dan Model *Rapid Application Development* (RAD)” juga mengandung beberapa landasan. Penelitian tersebut mengungkapkan metode *prototype* dapat lebih mudah menentukan kebutuhan pengguna. Dari kemudahan tersebut, maka pengembang pun dapat kemudahan dalam prosesnya, serta implementasi menjadi lebih lancar karena pelanggan memahami kebutuhannya. Hal itu dikarenakan langkah - langkah dalam metode *prototype* berbentuk *cycle* yang terus berulang sampai mengeluarkan hasil yang sesuai. Dan dalam siklus tersebut, terdapat peran dari calon pengguna yang menyebabkan pengembang dapat lebih mudah mendefinisikan dan memahami kebutuhan pengguna[11].

Pada penelitian berjudul “Penerapan Metode *Prototype* Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahamurid” milik Nurul Renaningtias dan Dyah Apriliani, dilakukan peningkatan terhadap beberapa fitur dari sistem yang sudah ada sebelumnya. Banyak fitur baru dikembangkan untuk melengkapi sistem informasi sebelumnya yang dibahas dalam karya tulis ini. Sistem tersebut berhasil memudahkan mahasiswa dalam proses akademik yang berkaitan dengan tugas akhir serta pengelolaan datanya. Sistem ini juga mempermudah dosen untuk menginformasikan pelaksanaan sidang tugas akhir kepada mahasiswa[12].

Lalu studi literatur dengan judul “Sistem Informasi Pengajuan Judul Skripsi Secara *Online* Untuk Mencegah Penyebaran Virus *Covid-19*” oleh Zulkifli, merupakan studi literatur untuk memberi kemudahan kepada mahasiswa dalam proses pengajuan judul tugas akhir dengan adanya pembuatan *website*. Penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa Universitas Almuslim yang sedang berada pada tingkat akhir. Dapat ditarik kesimpulan bahwa *website* yang terbuat menggunakan metode *prototype* bisa berjalan dengan baik berdasarkan hasil responden dalam proses akademik dan keperluan pengajuan skripsi[13].

Penelitian berjudul “Pembangunan Sistem Manajemen Pembelajaran SMA Prestasi Prima (Modul Murid)” oleh Nova Uliyana, dkk. Dilaksanakan dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan kegiatan belajar mengajar secara daring pada SMA Prestasi Prima Jakarta Timur. Dapat diambil kesimpulan bahwa sistem manajemen pembelajaran yang dikembangkan sebagai solusi dapat memudahkan murid dalam menghadiri pembelajaran, mendapatkan materi diluar kelas, dan juga memberikan kemudahan akses untuk kuis dan ulangan[14].

Penelitian yang ditulis oleh Frederica Rosabel S, dkk yang berjudul "Perancangan *Web Design* Aplikasi *E-Learning* Berbasis *Website* dengan Metode *Prototype*" memuat masalah tentang tidak adanya sistem pembelajaran jarak jauh sehingga proses belajar mengajar menjadi terhambat.

Karenanya, perancangan *website* memiliki maksud untuk memudahkan murid dan pihak sekolah untuk melakukan pembelajaran jarak jauh dengan cara merancang sebuah *website* LMS (*Learning Management System*) menggunakan metode *prototype*. Hasilnya adalah para murid dapat melakukan pembelajaran secara *blended learning* karena semua proses pembelajaran telah tersedia di dalam *website* LMS[15].

Pada penelitian milik Muhammad Susilo, dkk dengan judul “Rancang Bangun *Website* Toko *Online* Menggunakan Metode *Waterfall*” menunjukkan proses atau alur serta hasil dari pengembangan *website* dengan metode *waterfall*. Dimana menghasilkan kesimpulan bahwa *website* toko *online* dapat berfungsi normal dan semestinya. *Website* dapat berjalan dengan baik melalui *browser* Chrome dan juga Firefox. Fitur fitur yang telah dikembangkan pun berfungsi sebagaimana mestinya, dan hal tersebut tentunya bermanfaat bagi pembeli. Namun sayangnya pengembangan *software* menggunakan metode *waterfall* memiliki kekurangan, berdasarkan penelitian tersebut alur perancangan metode *waterfall* langsung selesai dengan satu proses pengembangan. Mulai dari analisis, desain, pembuatan kode, pengujian sistem, pembuatan ERD, dan yang terakhir perancangan antar muka. Hal ini menyebabkan sulitnya terjadi perubahan, karena tidak adanya proses evaluasi diantara alur tersebut[16].

Pada penelitian milik Ade Suryadi dan Yuli Siti Z. dengan judul “Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Waterfall* (Studi Kasus: Kantor Desa Karangrau Banyumas)” menunjukkan metode *waterfall* sebagai contoh pengembangan sistem untuk memenuhi kebutuhan kantor Desa Karangrau mengenai sistem pengarsipan surat. Dimana kantor pada desa tersebut memang membutuhkannya dan sebaiknya dilakukan pengembangan dengan segera. Keberhasilannya membuktikan bahwa metode *waterfall* cocok untuk *project* dengan tujuan yang sudah pasti dan sudah dipastikan bahwa tidak ada perubahan dikemudian hari. Selain itu juga metode ini cocok untuk *project*

dengan skala yang tidak besar dan rumit, sehingga dapat diselesaikan dalam waktu yang cepat[17].

Penelitian milik Cerah Ayunda P. dan Indra Hermawan yang berjudul “Pengembangan *Front-End Website* Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*)” menunjukkan keberhasilan pengembangan perangkat lunak menggunakan metode UCD. Dapat dilihat pada kesimpulan penelitian yang mendapatkan skor 83 dengan indeks B dari hasil pengujian fungsionalitas *website* menggunakan *System Usability Scale*[18].

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka

No	Judul	Penulis	Metode	Hasil / Tujuan
1	<i>Survey Paper: Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD).</i>	Titania Pricillia dan Zulfachmi.	Perbandingan <i>Waterfall</i> , <i>Prototype</i> , dan RAD	<i>Waterfall</i> lebih cocok digunakan untuk pengembangan <i>software</i> yang bersifat generik. Sedangkan <i>Prototype</i> dan RAD lebih cocok dengan pengembangan <i>software</i> yang bersifat <i>customize</i> . Meskipun keduanya tetap memiliki perbedaan yaitu RAD dirancang untuk pengembangan cepat, dan tidak ada partisipasi langsung dari pengguna seperti pada metode <i>Prototype</i> .
2	Penerapan Metode <i>Prototype</i> Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan <i>Volume</i> dan <i>Cost</i> Penjualan Minuman Berbasis <i>Website</i> .	Wahyu Nugraha dan Muhamad Syarif.	<i>Prototype</i>	Program yang dibuat menggunakan metode <i>prototype</i> dapat mempermudah proses pekerjaan <i>department food & beverage</i> .

No	Judul	Penulis	Metode	Hasil / Tujuan
3	Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan <i>Waterfall Development</i> Model, Model <i>Prototype</i> , dan Model <i>Rapid Application Development (RAD)</i> .	Wahyu Wijaya Widiyanto.	Perbandingan <i>Waterfall</i> , <i>Prototype</i> , dan <i>Rapid Application Development</i> .	Persamaan dari ketiganya ialah dilakukan secara sekuensial, artinya lanjut ke tahapan berikutnya setelah tahapan sebelumnya selesai. Namun, perbedaan paling menonjol ialah <i>Waterfall</i> bersifat <i>linear</i> dan sisanya bersifat fleksibel. Hanya saja, metode RAD memiliki siklus waktu yang lebih cepat dibanding <i>Prototype</i> .
4	Penerapan Metode <i>Prototype</i> Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahamurid.	Nurul Renaningtias dan Dyah Apriliani.	<i>Prototype</i>	Pengembangan sistem informasi yang dibangun memberikan kemudahan kepada admin, dosen, dan juga mahamurid mengenai pengelolaan tugas akhir.

No	Judul	Penulis	Metode	Hasil / Tujuan
5	Sistem Informasi Pengajuan Judul Skripsi Secara <i>Online</i> Untuk Mencegah Penyebaran Virus <i>Covid-19</i> .	Zulkifli.	<i>Prototype</i>	Sistem yang dikembangkan dapat membantu mahasiswa mengenai keperluan pengajuan skripsi, hal ini tentunya efektif karena mahasiswa tidak perlu mendatangi kampus untuk mengajukan skripsinya.
6	Pembangunan Sistem Manajemen Pembelajaran SMA Prestasi Prima (Modul Murid).	Nova Uliyana, Hanung Nindito, dan Siska Komala Sari.	<i>Prototype</i>	Dengan presentase kelayakan telah melampaui 95% saat pengujian, sistem manajemen pembelajaran yang dibangun dapat membantu murid dalam hal presensi, pelaksanaan kuis dan juga ulangan.

No	Judul	Penulis	Metode	Hasil / Tujuan
7	Perancangan <i>Web Design</i> Aplikasi <i>E-Learning</i> Dengan Metode <i>Prototype</i> Pada Tingkat SMA.	Rosabel S, Fikri Hakim, dan Ria Anggelina H.	<i>Prototype</i>	Berdasarkan penelitian, rancangan desain <i>e-learning</i> dapat membantu beberapa sekolah tingkat SMA yang belum menggunakan sistem <i>e-learning</i> . Sistem ini membuat murid dapat belajar tidak hanya pada jam pelajaran, namun bisa juga diluar jam tersebut.
8	Rancang Bangun <i>Website</i> Toko <i>Online</i> Menggunakan Metode <i>Waterfall</i> .	Muhammad Susilo, Rezki Kurniati, dan Kasmawi.	<i>Waterfall</i>	<i>Website</i> toko <i>online</i> dapat berjalan dengan baik dan fiturnya berfungsi sebagaimana mestinya, namun sulit dilakukan perubahan mengingat metode yang digunakan ialah <i>Waterfall</i> .

No	Judul	Penulis	Metode	Hasil / Tujuan
9	Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis <i>Web</i> Menggunakan Metode <i>Waterfall</i> (Studi Kasus Kantor Desa Karangrau Banyumas).	Ade Suryadi dan Yuli Siti Zulaikhah.	<i>Waterfall</i>	Membangun sistem pengelolaan arsip untuk membantu pekerja kantor di Desa Karangrau supaya lebih efektif dan efisien dalam prosesnya.
10	Pengembangan <i>Front-End Website</i> Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode UCD (<i>User Centered Design</i>).	Cerah Ayunda Prawastiyo dan Indra Hermawan.	<i>User Centered Design</i>	Peneliti atau pengembang berhasil membuat rancangan <i>front-end website</i> dengan perolehan skor <i>acceptable</i> dari pengujian fungsionalitas menggunakan SUS.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Figma

Figma adalah alat desain yang digunakan untuk menciptakan antarmuka dari berbagai macam perangkat. Figma juga merupakan *software* multi *platform* yang dapat digunakan pada berbagai sistem operasi. Umumnya, Figma digunakan oleh orang yang berprofesi dalam bidang *UI / UX* dan bidang sejenis lainnya[19].

Selain memiliki fitur yang hampir sama dengan Adobe XD, Figma memiliki kelebihan yaitu banyak orang dari berbagai lokasi dapat mengerjakan *project* yang sama dalam satu atau beda waktu. Karena kemampuan itulah Figma menjadi pilihan banyak *UI / UX designer* karena keefektifannya.

2.2.2 Website

Website merupakan perangkat lunak yang memuat berbagai dokumen multimedia seperti *audio*, *video*, dll. *Website* menggunakan keamanan / *protocol* yang disebut HTTP (*HyperText Transfer Protocol*). *Website* dapat diakses melalui perangkat lunak juga yang dinamakan *browser*[20].

Website juga bisa diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi beberapa atau banyak informasi dalam satu *domain*, supaya dapat dilihat dan dimanfaatkan oleh pengguna internet melalui sebuah *browser* atau *software* pencarian selama dalam koneksi internet.

2.2.3 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

HTML atau *HyperText Markup Language* adalah sebuah bahasa *markup* untuk menyusun struktur *web* yang ditulis dengan simbol dan *tag* tertentu untuk membuat struktur halaman *website* yang nantinya akan ditampilkan melalui aplikasi *browser*.

2.2.4 CSS (*Cascading Style Sheet*)

Sesuai namanya, CSS memiliki sifat *style sheets language* yang artinya bahasa yang digunakan untuk mendesain. CSS adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendesain sebuah halaman *website*. Sebagaimana telah dijelaskan pada poin sebelumnya tentang HTML, ketika struktur *website* telah dibuat dengan menggunakan HTML, maka disitulah peran CSS untuk memperindah struktur yang ada sehingga hal tersebut dapat menjadi ketertarikan pengguna[21].

2.2.5 Javascript

Javascript merupakan bahasa pemrograman *web* yang bersifat *Client Side Programming Language*, yaitu tipe bahasa dengan *client* yang melakukan pemrosesan[22]. Dalam hal ini, *client* diartikan sebagai *browser* seperti Chrome, Firefox, dll.

Pada tahun 90-an *Javascript* berhasil dikembangkan untuk pertama kalinya. Mirip tapi tak sama, *Javascript* dan *Java* ditujukan untuk pemrograman yang berbeda. Dalam penulisan, *Javascript* disisipkan ke dalam struktur HTML atau dokumen yang juga digunakan untuk keperluan *web*. *Javascript* mengimplementasikan fitur dan logika sistem yang dibentuk untuk mengelola bagaimana seorang pengguna berinteraksi dengan sistem.

2.2.6 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Merupakan bahasa pemrograman yang berjalan dalam *database* sebuah server *web*. Bahasa ini berfungsi untuk mengolah data pada server itu sendiri. PHP berjalan didalam struktur HTML, agar dapat menghasilkan isi dari halaman *web*[23]

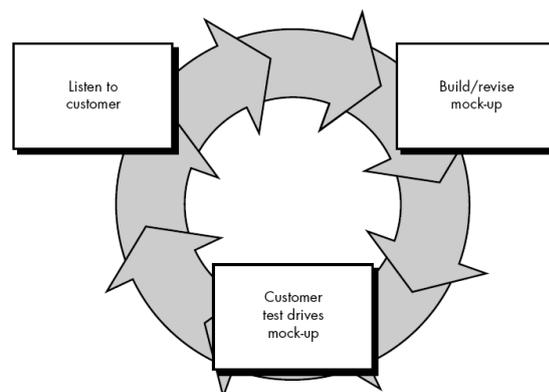
2.2.7 Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan salah satu *software* berbasis *desktop* yang berperan sebagai *text editor*. Aplikasi ini bersifat multi *platform*, dimana

pengguna dapat menggunakan aplikasi ini tanpa khawatir *platform* apa yang ia miliki. Aplikasi ini bisa dijalankan di berbagai sistem operasi. Sebagai aplikasi *text editor*, VS Code merupakan aplikasi *open source*, yaitu memungkinkan pengguna untuk mengakses kode sumber dari aplikasi itu sendiri, dan juga berkontribusi dalam pengembangannya.

2.2.8 Metode *Prototype*

Metode *Prototype* adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang populer dikalangan *developer*, dan tentunya metode ini sering digunakan. Seperti namanya, metode ini memberikan gambaran awal kepada pengguna bagaimana nantinya perangkat lunak akan siap digunakan[24]. Dimulai dengan pendekatan kepada pengguna sebagai bentuk pengumpulan data kebutuhan untuk dijadikan acuan kedepannya, lalu data tersebut akan dipakai untuk landasan pembuatan sistem itu sendiri.



Gambar 2. 1 Tahapan Model *Prototype*[25]

Proses metode prototype pada gambar diatas terdiri dari *listen to customer* (pengumpulan kebutuhan), *build / revise mock up* (pengembangan), *customer test drives mockup* (evaluasi)[25].

1. *Listen to Customer*

Pengembang dan calon pengguna (*client*) mendiskusikan tujuan, kebutuhan, fitur dan aspek aspek lain yang dibutuhkan nantinya saat proses implementasi.

2. *Build / Revise Mock – Up*

Tahap implementasi yang dilakukan pengembang berdasarkan aspek kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya.

3. *Customer Test Drives Mock – Up*

Tahap evaluasi yang dilakukan *client* terhadap *prototype* yang telah dibuat, untuk memastikan dan memperjelas apakah *prototype* yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan.

Tiga tahap tersebut akan terus berlangsung / berulang sampai semua semua kebutuhan terpenuhi atau sesuai, setiap perulangan nantinya akan disebut sebagai iterasi. Dapat dilihat bahwa *client* turut berperan dalam proses pengembangan, hal ini menjadi salah satu nilai utama dalam metode *prototype*. Menjalin relasi antara pengembang dan *client* untuk mempermudah komunikasi.

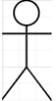
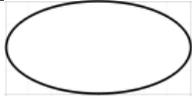
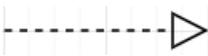
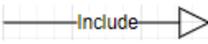
2.2.9 UML (*Unified Modelling Language*)

UML merupakan bahasa pemodelan yang disepakati sebagai standar bagi dunia industri teknologi untuk mendeskripsikan permasalahan, menanalisis kebutuhan, serta menggambarkan desain antarmuka maupun arsitektur dalam pemrograman sebelum ke tahap pengembangan atau implementasi[26].

1. *Use Case Diagram*

Salah satu jenis diagram UML yang menjabarkan tentang hubungan atau interaksi, maupun tipe interaksi itu sendiri antara pengguna ataupun sistem.

Tabel 2. 2 Penjelasan Simbol *Use Case* Diagram

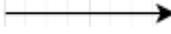
Simbol	Keterangan
	Aktor (berperan sebagai manusia / sistem / suatu alat)
	Use Case (Interaksi antara aktor atau sistem)
	Association (Penghubung antara aktor dengan use case)
	Generalisasi (Spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case)
	Menunjukkan suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lain
	Menunjukkan suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lain jika kondisi terpenuhi

2. Activity Diagram

Sesuai namanya, diagram ini menggambarkan runtutan proses yang terjadi dalam suatu aktivitas pada sistem. Diagram ini merupakan turunan dari *use case* diagram.

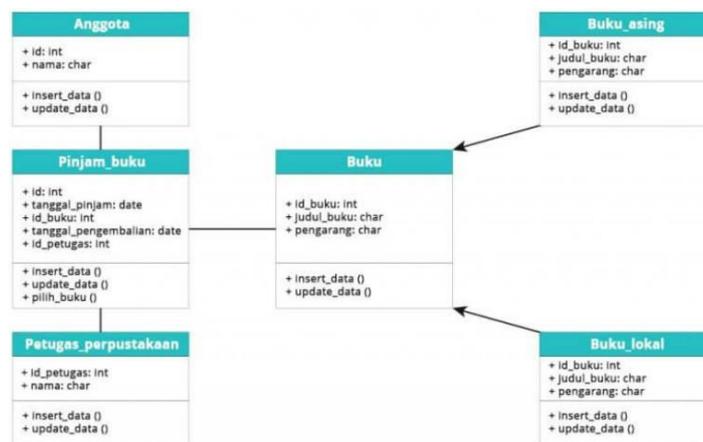
Tabel 2. 3 Penjelasan Simbol *Activity* Diagram

Simbol	Nama
	Status Awal

	Aktivitas
	Percabangan
	Penggabungan
	Status Akhir

3. Class Diagram

Merupakan diagram yang menggambarkan struktur kelas yang ada pada sistem basis data perangkat lunak. Diagram ini menunjukkan kelas – kelas, atribut, metode, maupun hubungan antara kelas – kelas tersebut.



Gambar 2. 2 Contoh Penerapan *Class Diagram*[27]

2.2.10 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram Merupakan suatu bahasa pemodelan basis data berbentuk diagram yang digunakan untuk menghasilkan konseptual jenis data semantik sistem. ERD juga berfungsi untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data[28].

2.2.11 SUS (*System Usability Scale*)

SUS adalah suatu sarana atau metode yang populer digunakan sebagai pengujian suatu aplikasi atau perangkat lunak. Pada tahun 1986, John Brooke berhasil mengembangkan SUS sebagai metode yang efektif dan ternilai simpel[29]. Metode ini menggunakan 10 pertanyaan yang telah menjadi standar dalam metode ini dan kemudian diajukan kepada responden. Berikut daftar pertanyaannya:

Tabel 2. 4 Pertanyaan Metode SUS

No	Pertanyaan	Skor 1 - 5
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini	
2	Saya merasa sistem ini rumit digunakan	
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	
5	Saya menemukan fitur sistem ini berjalan dengan baik	
6	Saya menemukan ketidakkonsistenan dalam sistem ini	
7	Saya merasa orang lain akan mudah memahami sistem ini	
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	
9	Saya percaya diri dan tidak mengalami hambatan saat menggunakan sistem ini	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	

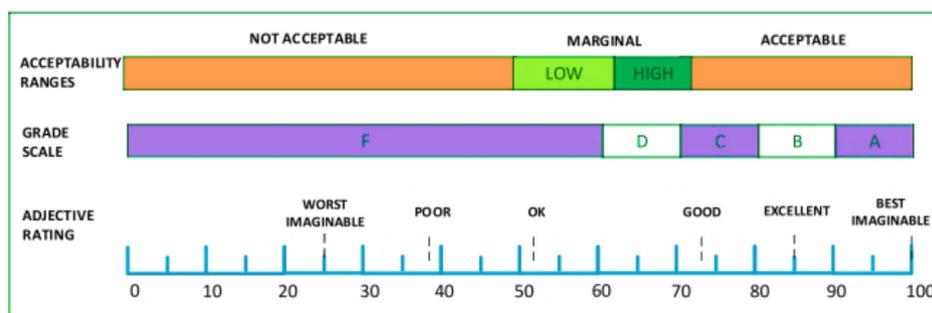
Seluruh pertanyaan pada tabel di atas ditujukan untuk tiap 1 orang responden. Dengan keterangan skor 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = ragu – ragu, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Cara perhitungannya adalah setiap pertanyaan ganjil, skor yang diberikan akan dikurangi 1. Lalu setiap pertanyaan genap, skor yang diberikan digunakan untuk mengurangi 5. Jika seluruh skor telah dijumlahkan, maka selanjutnya dikalikan dengan 2,5[29].

Contoh:

Tabel 2. 5 Contoh Perhitungan Skor SUS

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Skor Akhir (Jml x 2,5)
4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	22	55

Jika skor akhir telah ditentukan, maka selanjutnya mengkonversikan skor tersebut ke dalam bentuk penilaian sebagaimana panduan berikut.



Gambar 2. 3 Petunjuk penilaian skor SUS[29]

Jika pada contoh **Tabel 2.3** diatas menunjukkan skor akhir 55, maka *acceptability rangenya* masuk pada kategori *marginal (low)*. Lalu *grade scalenya* masuk pada **grade F**, yang dapat disimpulkan sistem yang diuji kurang baik untuk digunakan dan harus melakukan perbaikan jika ingin terus digunakan.