

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### A. *Usability* (Kegunaan)

Kegunaan terdiri dari *usable* yang memiliki makna digunakan secara konsisten [6]. *Usability* (Kegunaan) berkaitan antara interaksi manusia dengan komputer artinya adalah kemudahan dalam memperoleh data yang *user-friendly* [6]. Pengertian *user-friendly* tersebut muncul pada tampilan *website* supaya dapat dipakai secara akurat serta sederhana dalam penggunaannya.

Penilaian kualitas kegunaan bertujuan untuk mendapatkan interaksi antara kualitas teknologi dengan *end user* [7]. *Nielsen* memutuskan *Usability* (kegunaan) mempunyai beberapa kriteria antara lain [8]:

- a. *Learnability* (kemudahan) digunakan untuk menilai kualitas pengguna untuk mengamati serta menerapkan produk.
- b. *Efficiency* (Efisiensi) dipakai dalam mengukur kecepatan *user* untuk menyelesaikan tugas dalam mencapai sasaran.
- c. *Memorability* (Mudah diingat) dipakai dalam menilai bagaimana *user* dapat meninjau cara yang dilewati saat menggunakan sistem untuk menapai tujuan.

d. *Errors* (Kesalahan) digunakan untuk mengetahui banyaknya pengguna melakukan penyimpangan serta dampak yang dihasilkan dan bagaimana pengguna memperoleh solusi atas dampak yang dihasilkan.

e. *Satisfaction* (Kepuasan) digunakan untuk mengetahui anggapan serta opini pengguna terkait desain produk secara menyeluruh apabila sudah menggunakan produk tersebut[8].

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

SUS (*System Usability Scale*) adalah segala kegiatan atau proses yang digunakan untuk membuktikan *usability* suatu produksi masuk dalam kategori *website* maupun aplikasi [9]. SUS (*System Usability Scale*) dapat juga dikatakan sebagai penilaian kualitas kegunaan yang memperoleh keputusan berkaitan dengan masukan total sampel, dimana rekapan dengan metode SUS (*System Usability Scale*) nantinya dimodifikasi kedalam skor sebagai bahan pertimbangan untuk memastikan sebuah aplikasi layak atau tidak layak untuk diimplementasikan [9].

SUS (*System Usability Scale*) merupakan cara uji pengguna mempersiapkan alat ukur yang disebut "*quick and dirty*", cara uji pengguna ini dikemukakan penemu *John Brooke* sekitar 1986an yaitu peranannya sebagai pengevaluasian terhadap produk ataupun layanan, mencakup perangkat lunak, perangkat keras, *website*, dan aplikasi [10]. Instrumen SUS mencakup 10 pernyataan dimana pernyataan tersebut nantinya diimplementasikan sebagai hasil dalam menilai sebuah *usability*, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. 1 Indikator Pernyataan SUS

**A. *Learnability***

Variabel <i>Learnability</i>	
1.	Saya berpendapat akan sering mengunjungi <i>website</i> SRIKANDI
2.	Saya menilai <i>website</i> SRIKANDI mudah digunakan.

**B. *Efficiency***

Variabel <i>Efficiency</i>	
1.	Saya menilai menu dan fitur pada <i>website</i> SRIKANDI sudah terintegrasi dengan baik.
2.	Saya menilai <i>website</i> SRIKANDI terlalu kompleks untuk digunakan.

**C. *Memorability***

Variabel <i>Memorability</i>	
1.	Saya rasa kedepannya orang orang akan mudah menggunakan dan memahami <i>website</i> SRIKANDI dengan cepat.
2.	Saya membutuhkan bantuan saat menggunakan <i>website</i> SRIKANDI.

**D. *Errors***

Variabel <i>Errors</i>	
1.	Saya menilai banyak menu dan fitur pada <i>website</i> SRIKANDI yang tidak konsisten.
2.	Saya menemukan <i>website</i> SRIKANDI rumit digunakan.

**E. *Satisfaction***

Variabel <i>Satisfaction</i>	
1.	Saya merasa nyaman saat menggunakan <i>website</i> SRIKANDI.
2.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum menggunakan <i>website</i> SRIKANDI dengan baik.

Instrumen Pernyataan tersebut, responden mendapatkan pilihan skala 1–5 direspon berdasarkan banyaknya responden menyetujui pada setiap pernyataan terhadap *usability* pada *website*. Skor 1 adalah sangat tidak setuju dan skor 5 adalah sangat setuju dengan pernyataan tersebut, dapat dilihat pada gambar dibawah [12]:

Strongly Disagree 1	2	3	4	Strongly Agree 5
O	O	O	O	O

Gambar 2. 1 Skala Likert

Apabila data *kuesioner* yang dibagikan kepada responden tersusun, kemudian dilakukan perubahan tanggapan responden berdasarkan aturan perhitungan *kuesioner* SUS (*System Usability Scale*) yaitu dengan syarat sebagai berikut :

- a. Hasil pernyataan responden ganjil maka skor yang dihasilkan dari responden adalah posisi skala dikurangi satu [11].
- b. Hasil pernyataan responden genap maka skor yang dihasilkan dari responden adalah lima dikurangi posisi skala [11].
- c. Hasil perubahan kemudian ditambahkan pada setiap responden dan dikalikan dengan 2,5 agar mendapatkan rentang nilai antara 0-100 [11].
- d. Setelah skor diperoleh kemudian tahap selanjutnya adalah mencari skor rata rata dengan cara menjumlahkan semua hasil skor dan dibagi dengan jumlah responden yang ada [11].

### C. Metode Skala *Likert*

Metode Skala *Likert* adalah cara yang dilakukan untuk menilai kualitas kepuasan pengguna dengan menerapkan skala *likert* [8]. Skala *likert* dikembangkan oleh *Likert* sekitaran tahun 1932, yang didalamnya terdapat beberapa pernyataan yang dihasilkan dengan mendapatkan sebuah skor atau nilai yang mewujudkan kualitas individu termasuk wawasan, watak dan akhlak. Berikut di bawah ini skala yang umum digunakan dalam kuesioner untuk penelitian [8].

Tabel 2. 1 Tabel Skala Likert

Skala	Kategori
1	<i>Strongly Disagree</i>
2	<i>Disagree</i>
3	<i>Neither Agree</i>
4	<i>Agree</i>
5	<i>Strongly Agree</i>