

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 ANALISIS**

Analisis merupakan suatu kegiatan yang muat aktivitas memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan serta dikelompokkan menurut kriteria tertentu kemudian dicari estimasi makna serta kaitannya.

Menurut Ayu [5], menyatakan bahwa “Analisis adalah usaha dalam mengamati sesuatu secara mendetail dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau menyusun komponen tersebut untuk dikaji lebih lanjut”.

Menurut Santoso yang terdapat didalam jurnal ryanto [6] menyatakan bahwa : “Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya.”

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan atau memecahkan suatu permasalahan dari unit menjadi unit terkecil.

#### **2.2 EVALUASI**

Evaluasi adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Menurut Faddilah [7], “Evaluasi adalah proses penelitian, perencanaan, pengumpulan, dan penyediaan informasi untuk sampai pada pilihan yang dapat digunakan sebagai keputusan untuk memperbaiki sesuatu.”

Muryadi [8] menyatakan bahwa “Evaluasi adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Menurut Sudarwaman dan Dony Ariyus, [9] pada interaksi manusia dan komputer, evaluasi memiliki tiga tujuan utama, yaitu:

1. Melihat seberapa jauh sistem berfungsi

Desain sistem memungkinkan pengguna (*user*) melakukan tugas dengan lebih mudah. Hal ini tidak hanya membuat fungsionalitas yang sesuai di sistem, tetapi juga membuat mudah untuk dicapai oleh pengguna (*user*). Pengguna (*user*) dapat melakukan aksi untuk melaksanakan tugas. Juga mencakup kesesuaian pengguna sistem terhadap harapan pengguna (*user*) pada tugas tersebut. Evaluasi pada tahap ini meliputi pengukuran unjuk kerja dari pengguna (*user*) pada sistem, untuk melihat keefektifan sistem dalam mendukung tugas.

2. Melihat efek antarmuka (*interface*) bagi pengguna

Mencakup aspek dari kemudahan sistem dipelajari, daya guna dan perilaku pengguna (*user*). Penting juga untuk mengidentifikasi area desain yang berlebih dari pengguna (*user*) dengan menggunakan sejumlah informasi.

3. Mengidentifikasi masalah khusus yang terjadi pada sistem

Ketika penggunaan suatu konteks memberikan hasil yang tidak diinginkan, atau terjadi kekacauan di antar pengguna (*user*).

Dari definisi definisi diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang bekerjanya sesuatu yang digunakan untuk memastikan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan dengan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

### 2.3 USABILITY

Tingkat kebergunaan (*usability*) merupakan sebuah kebergunaan yang jika digunakan dalam situs (*website*), untuk menguji sejauh mana kebergunaan situs (*website*) tersebut bagi pengguna dengan memperhatikan kemudahan, keefektifan, efisiensi dan kepuasaannya.

Didalam jurnal Handiwidjojo yang dikemukakan oleh Nielsen bahwa[3], “Tingkat kebergunaan (*usability*) adalah tingkat kualitas yang dimiliki oleh banyak produk. Tingkat kebergunaan (*usability*) adalah ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau sistem seperti situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan-peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna.

Ni Luh Ayu, menyatakan [10] “Tingkat kebergunaan (*usability*) dapat didefinisikan sebagai tingkat di mana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya.

Ni Luh Putri menyatakan [11] “Tingkat kebergunaan (*usability*) berarti tingkatan kualitas dari suatu produk yang mudah digunakan, mudah dipelajari dan

mendorong pengguna untuk menggunakannya sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat kebergunaan (*usability*) mengacu kepada pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dengan efektif dan efisien serta seberapa puas mereka terhadap penggunaannya.

### 2.3.1 Parameter Usability

Untuk mengukur tingkat kebergunaan (*usability*) bergantung pada kemampuan penggunaan menyelesaikan serangkaian tes. Beberapa parameter untuk mengukur tingkat kebergunaan (*usability*) meliputi [3] :

1. Tingkat Keberhasilan (*Success Rate*), mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan semua “tugas” yang ada pada suatu situs (*website*).
2. Waktu yang Dibutuhkan Tugas (*The Time a Task Requires*), mengukur waktu yang dibutuhkan oleh seorang pengguna dalam menyelesaikan suatu “tugas” pada situs (*website*) tersebut.
3. Tingkat Kesalahan (*Error Rate*), tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna pada saat menyelesaikan “tugas” pada situs (*website*) tersebut.
4. Kebutuhan Subjektif Pengguna (*User's Subjective Satisfaction*), tingkat kepuasan pengguna dalam menyelesaikan keseluruhan “tugas” ketika berinteraksi dalam situs (*website*) tersebut.

### 2.3.2 Aspek Usability

N. Jayanti [12] mengemukakan lima aspek tingkat kebergunaan (*usability*) atau lima atribut tingkat kebergunaan (*usability*) yaitu :

1. Kemudahan (*learnability*) didefinisikan seberapa cepat pengguna mahir dalam menggunakan sistem serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan dapat mereka dapatkan.
2. Efisiensi (*effeciency*) didefinisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
3. Mudah diingat (*memorability*) didefinisikan bagaiman kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu, kemampuan mengingat didapatkan dari peletakkan menu yang selalu tetap.
4. Kesalahan dan keamanan (*errors*) didefinisikan berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna, kesalahan yang dibuat pengguna menawarkan pengalaman yang lebih efisien, memuaskan, mencakup ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh sistem.
5. Kepuasan (*satisfaction*) didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem.

## 2.4 TEKNIK PENGUKURAN USABILITY

### 2.4.1 Usability Testing

Dalam kaitannya dengan tahapan pengembangan suatu aplikasi, *usability testing* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan respon dari pemakai.

Hidayati et al [13] mendefinisikan : “*Usability Testing* adalah salah satu kategori metode dalam tingkat kebergunaan (*usability*) yang mengobservasi pengguna sebuah desain kemudian diambil data dan menganalisanya.”

Febrianti [14] menyatakan : “*Usability testing* adalah mengukur efisiensi, kemudahan dalam mempelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa mengalami kesulitan.”

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *usability testing* adalah sebagai pengukuran yang menilai seberapa mudah sistem digunakan oleh pengguna.

### 2.4.2 Tujuan Usability Testing

Menurut Alfiqie [15] tujuan dilakukannya pengujian tingkat kebergunaan (*usability*) yaitu :

1. Untuk dapat mengidentifikasi permasalahan tingkat kebergunaan (*usability*) yang ada.
2. Mendapatkan data penelitian yang terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif.
3. Mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu produk atau sistem.

### 2.4.3 Perancangan Usability Testing

Untuk melakukan *usability testing* dilakukan tahapan berikut ini :

1. Melakukan penentuan skenario pengujian : Tahapan untuk menyusun tugas yang dilakukan pada *usability testing* oleh pengguna/responden.
2. Pemilihan responden : Tahapan pemilihan responden yang sesuai situasi penerapan aplikasi yang dibuat.
3. Pengujian aplikasi oleh responden : Tahapan bagi responden untuk mengerjakan tugas-tugas yang telah dibuat dalam melakukan *usability testing*.
4. Pengisian oleh responden : Tahapan responden mengisi kuesioner yang telah disiapkan. Pengisian berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan.

## 2.5 APLIKASI

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditunjukkan untuk melakukan suatu tugas khusus.

Menurut Arisantoso et al [16] “Aplikasi adalah program yang dibuat dengan tujuan untuk melaksanakan fungsi sesuai dengan kegunaan aplikasinya, penggunaannya, dan jenis aplikasi itu sendiri.”

Menurut Rachmad Hakim [17] menyatakan bahwa : “Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur *windows* dan sebagainya.”

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah program yang dibuat untuk membantu menyelesaikan tugas tertentu.

## **2.6 DATA**

Data adalah fakta empirik yang dikumpulkan oleh peneliti untuk kepentingan memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penelitian. Secara umum, jenis data penelitian dapat dibedakan menjadi data primer dan data sekunder.

### **2.6.1 Data Primer**

Data primer merupakan data asli yang didapatkan melalui pihak pertama dan merupakan data yang belum pernah diolah. Data primer menunjukkan keaslian informasi yang terkandung di dalam data tersebut.

Menurut Ahyar [18], “Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya dengan melakukan pengukuran, menghitung sendiri dalam bentuk angket, observasi, wawancara dan lain-lain”.

Menurut Aisyura [19], “Data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti atau petugas-petugasnya dari sumber pertamanya”.

Adapun cara-cara yang dipakai untuk mengumpulkan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi (Pengamatan Langsung).
2. Metode Dokumentasi adalah : metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku literatur atau dokumen-dokumen yang berhubungan dengan topik penelitian.

### **2.6.2 Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder

menunjukkan ketidakaslian informasi yang terkandung di dalam data tersebut karena telah diolah untuk kepentingan tertentu.

Menurut Ahyar[18], “Data Sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari orang lain, kantor yang berupa laporan, profil, buku pedoman atau pustaka”.

Menurut Aisyura[19] mengungkapkan bahwa : “Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari atau berasal dari bahan kepustakaan.”

## **2.7 POPULASI DAN SAMPEL**

### **2.7.1 Populasi**

Populasi adalah kumpulan unit yang akan diteliti ciri-ciri (karakteristik) dan apabila pupulasinya terlalu luas, maka peneliti harus mengambil sampel (bagian dari populasi) itu untuk diteliti.

Amirullah menyatakan bahwa [20] : “Populasi merupakan keseluruhan dari kumpulan elemen yang memiliki sejumlah karakteristik umum, yang terdiri dari bidang-bidang untuk diteliti. Atau populasi adalah keseluruhan kelompok dari orang-orang, peristiwa atau barang-barang yang diminati oleh peneliti untuk diteliti”.

### **2.7.2 Sampel**

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang baik adalah sampel yang dapat mewakili isi dari populasi, apa yang dipelajari dari sampel tersebut kesimpulannya diberlakukan untuk populasi.

Menurut Amirullah [20], “Sampel adalah elemen-elemen yang terpilih dalam seleksi terhadap bagian populasi. Merupakan suatu sub kelompok dari populasi yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian.”

Puteri [21] menyatakan “Sampel merupakan secuplikan tertentu yang diambil dari suatu populasi dan diteliti secara rinci.”

## **2.8 VARIABEL**

Variabel merupakan suatu variasi yang memiliki nilai berbeda yang akan menjadi sasaran penelitian untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Variabel penelitian dapat dilihat dari dua sudut yaitu dari sudut peran dan sifat. Dilihat dari segi perannya, variabel ini dapat dibedakan ke dalam dua jenis yaitu [22] :

1. Variabel dependent (terpengaruh) ialah variabel yang dijadikan sebagai faktor yang dipengaruhi oleh sebuah atau sejumlah variabel lain.
2. Variabel independent (mempengaruhi) ialah variabel yang berperan memberi pengaruh kepada variabel lain.

## **2.9 PLS**

PLS (*Partial Least Square*) adalah salah satu metode *alternative Structural Equation Modeling* dalam menghadapi variabel yang sangat kompleks, distribusi data tidak normal dan ukuran sampel data kecil (sampel <100). PLS dapat digunakan untuk menjelaskan ada tidaknya hubungan antar dua variabel atau lebih variabel laten (*prediction*).

Tujuan PLS (*Partial Least Square*) adalah membantu peneliti untuk mendapatkan nilai variabel laten untuk tujuan prediksi estimasi serta memprediksi pengaruh variabel X terhadap Y dan menjelaskan hubungan teoretis di antara kedua variabel.

Rodliyah [23] menyatakan bahwa : “PLS (*Partial Least Square*) adalah suatu metode estimasi yang berbasis keluarga regresi yang diperkenalkan oleh Herman O. A. Wold pada tahun 1974 untuk penciptaan dan pembangunan model dan metode untuk ilmu-ilmu sosial dengan pendekatan yang berorientasi pada prediksi.

Menurut Natalia et al [24], “PLS (*Partial Least Square*) dikembangkan sebagai alternatif CBSEM. Secara filosofis pls adalah orientasi model persamaan struktural yang digunakan untuk menguji teori atau untuk mengembangkan teori (tujuan prediksi)”.

## **2.10 EVALUASI MODEL *PARTIAL LEAST SQUARE* (PLS)**

PLS (*Partial Least Square*) sebagai model prediksi tidak mengasumsikan distribusi tertentu untuk mengestimasi parameter dan memprediksi hubungan kausalitas. Evaluasi model PLS (*Partial Least Square*) dilakukan dengan mengevaluasi *outer model* dan *inner model*.

### **2.10.1 Model Pengukuran (*Outer Model*)**

Menurut Natalia et al [24], “Outer model mendefinisikan bagaimana setiap blok indicator berhubungan dengan variabel latennya. Model ini juga mendefinisikan bagaimana setiap blok indicator reflektif berhubungan dengan variabel latennya.”

Menurut Juliandi [25], “Model pengukuran adalah model yang mendeskripsikan hubungan antar variabel laten (konstruk) engan indikatornya.”

Evaluasi model pengukuran terdiri dari tiga tahap yaitu uji validitas konvergen, uji validitas diskriminan dan uji reliabilitas komposit.

#### 1. Validitas Konvergen

Menurut Oda et al [26], “Suatu kolerasi dapat dikatakan memenuhi validitas konvergen apabila memiliki nilai loading sebesar lebih besar dari 0,5.”

Natalia et al [24] menyatakan bahwa : “Validitas diskriminan indikator dapat dilihat pada *cross-loading* antara indikator dengan konstraknya. Jika korelasi konstruk dengan indikator lebih besar daripada ukuran konstruk lainnya, maka hal itu menunjukkan bahwa konstruk laten memprediksi ukuran pada blok mereka lebih baik daripada ukuran blok lainnya.

#### 2. Validitas Diskriminan

Menurut Oda et al [26], “Suatu indikator dinyatakan valid jika mempunyai nilai loading factor tertinggi kepada konstruk yang dituju dibandingkan nilai loading factor kepada konstruk lain”.

Natalia et al [24] mengatakan “*Convergen validity* dilihat berdasarkan korelasi antar skor item/indikator dengan skor konstruk. Ukuran reflektif individual dikatakan tinggi jika berkorelasi lebih dari 0,7 dengan konstruk yang ingin diukur”.

#### 3. Realibilitas Komposit

Menurut Anwar [27], “Uji reliabilitas digunakan untuk membuktikan akurasi, konsistensi, dan ketepatan instrumen dalam mengukur konstruk”.

Oda et al [26] menyatakan “Suatu variabel laten dapat dikatakan mempunyai realibilitas yang baik apabila nilai *composite reliability* lebih besar dari 0,7 dan nilai Cronbach’s alpha lebih besar dari 0,7”.

Anwar [27] menyatakan bahwa : “Mengukur realibilitas suatu konstruk dengan indicator reflektif dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan *Cronbach’s Alpha* dan *Composite Reliability*. Rule of Thumb untuk menilai reliabilitas konstruk adalah nilai *Composite Reliability* harus lebih besar dari 0,70.

### **2.10.2 Model Struktural (Inner Model)**

Menurut Juliandi [25], “Model struktural adalah model yang mendeskripsikan hubungan antar konstruk (variabel laten). Hubungan antar konstruk didasarkan kepada teori atau asumsi-asumsi tertentu”.

Natalia et al [24] mengatakan “Model ini menitik beratkan pada model struktur variabel laten, dimana antar variabel laten diasumsikan memiliki hubungan yang linier dan memiliki hubungan sebab-akibat”.

Evaluasi model struktural pada SEM dengan PLS dilakukan dengan melakukan uji *R-squared* ( $R^2$ ) dan uji signifikansi melalui estimasi koefisien jalur.

1. Nilai *R-squared* ( $R^2$ ) dipergunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel laten independen tertentu terhadap variabel laten dependen.

Anwar [27] menyatakan “Nilai *R-Square* 0.75, 0.50, dan 0.25 masing-masing mengindikasikan bahwa model kuat, moderate, dan lemah”.

2. Uji signifikansi pada model SEM dengan PLS bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen.

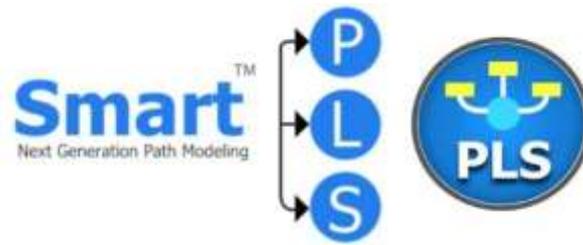
Menurut Anwar [27], “Nilai signifikansi yang digunakan (two-tiled) t-value 1.65 (significance level = 10%), 1.96 (significance level = 5%), dan 2.58 (significance level = 1%)”.

Tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) menunjukkan probabilitas atau peluang kesalahan yang ditetapkan peneliti dalam mengambil keputusan untuk menolak atau mendukung hipotesis nol. Pada penelitian kali ini, peneliti mengambil tingkat signifikansi sebesar 0.05 atau 5%. , maka di dapat nilai t tabel sebesar 1,96. Oleh karena itu, jika T-Statistik bernilai di atas atau sama dengan 1.96 (  $T\text{Statistik} \geq 1.96$  ), maka pengaruh yang diberikan oleh variable independen terhadap variabel dependen adalah signifikan. Sedangkan jika T-Statistik bernilai di bawah 1.96 ( $T\text{Statistik} < 1.96$ ) maka pengaruh yang diberikan tidak signifikan.

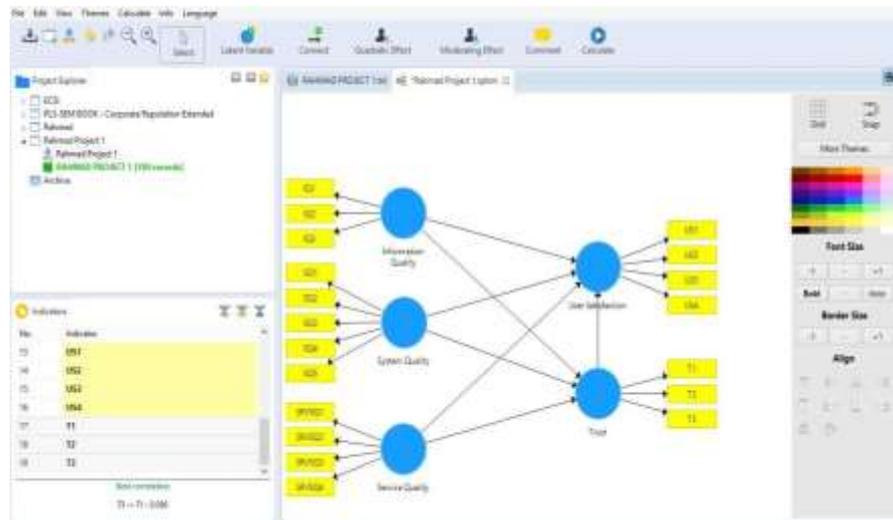
## 2.11 SMART PLS

*Smart PLS* merupakan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan untuk mengolah data menggunakan persamaan struktural dan juga dapat digunakan untuk persamaan linear. *Smart PLS* banyak digunakan untuk menganalisis SEM berbasis komponen dan aplikasi perangkat lunak untuk grafis atau pemodelan jalur dengan Variabel *Laten* (LVP), *The Partial Least Squares* (PLS)-method (PLS).

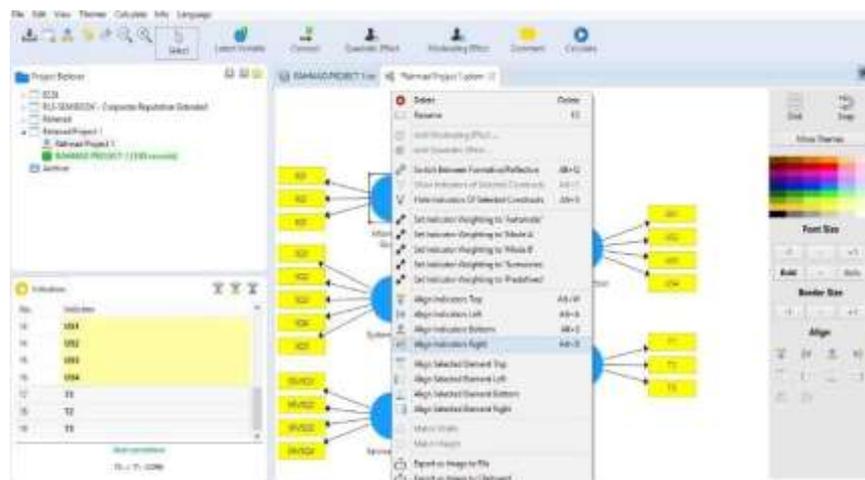
Menurut Anwar [27], “*SmartPLS* merupakan program SEM berbasis varian. Program ini didesain untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam pemodelan regresi maupun pemodelan struktural”.



Gambar 2.1 Simbol *SmartPLS*



Gambar 2.2 *SmartPLS*



Gambar 2.3 Tampilan menu dalam *SmartPLS*

## 2.12 PENELITIAN SEJENIS

Berikut ini merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibuat serta menjadi sumber acuan. dibawah ini merupakan tabel penelitian atau *literatur review*.

**Tabel 2.1 Penelitian Sejenis**

No	Penulis	Judul	Metode	Kesimpulan	Persamaan & Perbedaan
1.	Aisyah Sriwulandari, Hetti Hidayati, Bambang Pudjoatmojo (2014) [13]	Analisis dan Evaluasi Aspek <i>Usability</i> Pada Web HRMIS Telkom University Using <i>Usability Testing</i>	<i>Usability Testing</i>	-Berdasarkan hasil pengujian regresi linier berganda, seluruh aspek <i>usability</i> berpengaruh positif atau searah dengan kepuasan pengguna. -Aspek <i>usability</i> yang berpengaruh adalah aspek <i>efficiency</i> dan	Persamaan : menggunakan metode <i>Usability Testing</i> . Perbedaan : Kuesioner yang digunakan adalah SUMI (Software <i>Usability Measurement Inventory</i> )

				<p>aspek <i>helpfulness</i>.</p> <p>-Penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan untuk aplikasi HRMIS Telkom <i>University</i> berdasarkan aspek <i>usability</i> untuk meningkatkan kepuasan pengguna.</p>	
2.	<p>Nengah Widya Utami, I Ketut Resika Arthana, I Gede Mahendra Darmawig</p>	<p>Evaluasi Usability Pada <i>E-Learning</i> Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Metode</p>	<p>Usability Testing</p>	<p>-Halaman E-Learning Undiksha secara umum belum efektif karena terjadi error dalam pengerjaan tugas oleh responden dosen</p>	<p>Persamaan : menggunakan metode <i>Usability Testing</i> dan penelitian ini sama sama mengukur <i>usability</i> pada</p>

	<p>una. (2020)[28]</p>	<p><i>Usability Testing</i></p>		<p>dan mahasiswa. -Dilihat dari hasil data yang didapat dengan teknik <i>performance measurement</i> diketahui bahwa responden dosen dan mahasiswa secara statistik waktu pengerjaan tugas responden pemula secara signifikan hampir sama walaupun mean rank untuk kelompok mahir lebih cepat, sehingga halaman E-Learning Undiksha sudah efisien.</p>	<p>pengalaman pengguna. Perbedaan : dengan penelitian penulis yaitu dari segi aspek objek yang jadi bahan penelitian yang dimana peneliti mengambil objek sebuah website E-Learning sedangkan penelitian penulis mengakat sebuah objek berupa aplikasi Siabon.</p>
--	----------------------------	---------------------------------	--	--	--

				<p>-Dari data kepuasan responden dosen dan mahasiswa yang didapat dari hasil kuesioner SUS bahwa skor yang diperoleh kurang dari 68 yaitu sebesar 60.94 dan 61.0 sehingga responden dosen dikatakan merasa kurang puas menggunakan E-Learning Undiksha.</p>	
3.	Ahyar Muawwal, Agatha Deversiana Wasi,	Evaluasi Penggunaan Website Halo Print Digital	Metode <i>Usability Testing</i>	Hasil dari rekapan 5 aspek yang hendak digunakan untuk penilaian penggunaan halo	<p>Persamaan : Menggunakan metode <i>usability testing</i>. Perbedaan :</p>

	<p>Renny (2022)[29]</p>	<p>Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i></p>		<p>print digital diketahui bahwa halo print digital untuk 2 variabel yaitu aspek <i>Learnability</i>, serta aspek <i>Error</i> memiliki skala penilaian 4 dengan kategori Mudah dan aspek <i>Memorability</i> aspek <i>Satisfaction</i> aspek <i>Efficiency</i> memiliki skala penilaian 3 dengan kategori Cukup Mudah. nilai usability menunjukkan mempunyai nilai <i>usability</i> dari pengguna dengan</p>	<p>dengan penelitian penulis yaitu dari segi aspek objek yang di jadi bahan penelitian yang dimana peneliti mengambil objek sebuah website sedangkan penelitian penulis mengakat sebuah objek berupa aplikasi Siabon.</p>
--	-----------------------------	--	--	---	---

				rata - rata diatas nilai 3.	
4.	Muhamma d Iqbal Faddillah, Intan Purnamasa ri, Oman Komarudi n(2020)[7]	Evaluasi <i>Usability</i> Pada Aplikasi Nutribid Menggunak an <i>Usability</i> <i>Testing</i>	<i>Usability</i> <i>Testing</i>	-Untuk melakukan pengukuran pada tingkat efektifitas peneliti menggunakan perhitungan <i>success rate</i> untuk mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menjalankan tugas yang diberikan.  -Hasil dari perhitungan <i>success rate</i> menunjukkan hasil yang baik	Persamaan :  Menggunakan metode <i>usability testing</i> .  Perbedaan :  Kuesioner menggunakan metode UEQ ( <i>User</i> <i>Experience</i> <i>Questionnaire</i> )

				<p>yaitu 92%, sedangkan pada hasil pengukuran menggunakan UEQ dengan skala <i>perspicuity</i> menunjukkan hasil yang positif dengan skor 2. -Untuk aspek efisiensi dilakukan pengukuran dengan menggunakan <i>time based</i> <i>efficiency</i> dan <i>overall relative</i> <i>efficiency</i> untuk mengukur seberapa cepat pengguna dalam menjalankan</p>	
--	--	--	--	---	--

				<p>suatu tugas. Hasil dari perhitungan <i>time based efficiency</i> menunjukkan hasil rata-rata terhadap empat tugas mendapatkan nilai 0,0195 goal/sec dan hasil perhitungan <i>overall relative efficiency</i> menunjukkan hasil rata-rata sebesar 94%.</p>	
5.	<p>Bagus Rizky Prasetyo, Izzah Tazkiyah, Ainun</p>	<p>Evaluasi Aplikasi E-Ticketing Tix Id Dengan menggunakan</p>	<p><i>Usability Testing</i></p>	<p>Berdasarkan hasil dan pembahasan data yang dikumpulkan valid dan reliabel. <i>-Learnability,</i></p>	<p>Persamaan : Menggunakan metode <i>usability testing</i>. Perbedaan : <i>Tools</i> yang</p>

	Rizkyani Fadillah, Ruben Coda Sofiq Indonesia wan, Muhamma d Alroy (2022)[30]	an Metode <i>Usability</i> <i>Testing</i>		<i>memorability</i> , <i>effeciency</i> , dan <i>errors</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap satisfaction.  -Hasil penilaian <i>usability</i> pada aplikasi TIX ID menghasilkan angka 84% membuktikan aplikasi berada pada level sangat baik.	digunakan adalah SPSS sedangkan pada penelitian penulis menggunakan <i>SmartPLS</i> .
6.	Anisa Nur Fitriah, Elvin Leander Hadisaputr o, Erlin Setyanings	Evaluasi Sistem Informasi Dapodik Pada SDN 023 Penajam	<i>Usability</i> <i>Testing</i> .	Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari kelima indikator yang ada pada aplikasi dapodik memiliki nilai	Persamaan : menggunakan metode <i>Usability</i> <i>Testing</i> Perbedaan : <i>Tools</i> untuk

	<p>ih (2022)[31]</p>	<p>Paser Utara Menggunakan <i>Usability</i> <i>Testing</i>.</p>		<p>paling tinggi pada indikator <i>error</i> sebesar 5,19 ini berarti bahwa bahwa pengguna aplikasi dapodik tidak mengalami kerusakan pada saat menggunakan aplikasi dapodik Sedangkan untuk nilai terendah dari kelima indikator adalah <i>memorability</i> sebesar 4,26 yang berada berada pada indikator sangat baik, yang berarti dikatakan bahwa pengguna dapat dengan</p>	<p>menghitung pada penelitian tersebut menggunakan SPSS sedangkan pada penelitian saya menggunakan <i>SmartPLS</i>.</p>
--	--------------------------	---	--	---	---

				mudah mengingat dan mengetahui penggunaan dari aplikasi dapodik.	
--	--	--	--	---	--

Penelitian yang penulis pilih sebagai acuan dari penelitian sejenis yaitu penelitian dengan judul “Analisis dan Evaluasi Aspek *Usability* Pada Web HRMIS Telkom *University Using Usability Testing*” yang dilakukan oleh Aisyah Sriwulandari, Hetti Hidayati, Bambang Pudjoatmojo pada tahun 2014 karena penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang sedang penulis lakukan sekarang. Penelitian ini juga menggunakan metode yang sama serta terkait dengan hasil penelitian ini baik hasil uji coba dan cara pengujian *usability* yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah aplikasi.