

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 ANALISIS

Menurut Jogiyanto Analisis dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagianbagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. [3]

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. [4]

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis merupakan penguraian suatu pokok secara sistematis dalam menentukan bagian, memperoleh pengertian dan pemahaman yang tepat.

2.2 WEBSITE

Menurut Simarmata, *Web* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server *web* internet yang disajikan dalam bentuk *hyperteks*. Informasi *web* dalam bentuk teks umumnya ditulis dalam format HTML (*Hypertext Markup Language*). Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG), suara (dalam format AU, WAV), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, *Shockwave*, *Quicktime*, *Movie*, *3D World*).[5]

Website merupakan sebuah kumpulan halaman *web* yang berada pada suatu domain dan *server* tertentu di internet, yang dibuat dengan tujuan tertentu, untuk saling berhubungan serta dapat diakses secara luas menggunakan *browser* pada *handphone*, komputer, dan laptop.[6]

Dari uraian diatas dapat penulis menarik kesimpulan *website* adalah kumpulan halaman-halaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, suara yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman.

2.3 USABILITY

Menurut Jacob Nielsen, *Usability* adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antar muka (*interface*). Kata “*usability*” juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain. *Usability* diukur dengan lima kriteria, yaitu: *learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction*.[7]

Usability merupakan atribut kualitas yang menafsirkan bahwa bagaimana kemudahan *user interface* saat digunakan. *Usability* dapat dikatakan sebagai metode untuk memegang prinsip *ease of use* saat melakukan proses desain. Dalam buku yang berjudul *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design*, Quesenbery menyatakan *usability* dapat diukur dengan beberapa indikator yaitu 1) *Effective* yaitu kelengkapan dan akurasi yang didapat pengguna dalam mengerjakan tugas tertentu, 2) *Efficient* yaitu kecepatan dan akurasi yang didapat pengguna dalam mencapai tujuan tertentu, 3) *Engaging* yaitu sejauh mana warna dan gaya desain antarmuka membuat produk menyenangkan atau memuaskan pengguna saat digunakan, 4) *Error toleran* yaitu seberapa baik desain

dapat mencegah kesalahan dan membantu perbaikan dari hal-hal yang telah terjadi, 5) *Easy to learn* yaitu seberapa baik produk mendukung orientasi awal serta peningkatan pengetahuan terhadap kemampuannya.[8]

2.3.1 USABILITY TESTING

Usability Testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi *usability* yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan mengujinya langsung pada pengguna. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah uji ketergunaan seperti, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, mengukur kemudahan, mengukur efisiensi dan menentukan kepuasan pengguna dengan produk.[9]

Usability Testing merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna utama. Evaluasi *usability* melibatkan pengguna sehingga dapat mempelajari dan menggunakan produk guna tercapainya aspek-aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan. Tujuan utama dari *Usability Testing* mengacu pada evaluasi produk atau jasa dengan menguji produk atau jasa tersebut kepada pengguna untuk melihat seberapa jauh sistem berfungsi mencakup kesesuaian penggunaan sistem terhadap harapan pengguna, mengidentifikasi permasalahan khusus yang terjadi pada sistem serta untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi sebuah produk dan memuaskan dalam ruang lingkup penggunaannya. [10]

Pengujian *usability* bertujuan untuk menentukan apakah aplikasi yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, hal ini dilakukan sebagai kunci keberhasilan penerimaan aplikasi oleh masyarakat.[7]

2.3.2 PENGUJIAN *USABILITY*

Mengukur tingkat *usability* berarti mengukur tingkat efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Hasil pengukuran *usability* dapat dimanfaatkan untuk beberapa hal, seperti:

1. Mendapatkan masukan dari data, lebih obyektif daripada pendapat sendiri.
2. Dapat digunakan untuk membandingkan *usability* dua produk.
3. Dapat mengklasifikasikan permasalahan (jika ada).
4. Membuat prediksi penggunaan produk yang sebenarnya.
5. Memberikan ilustrasi pada manajemen berdasarkan fakta.

Menurut Tullis dan Albert pula, mengukur *usability* dapat dilakukan dengan dua cara yaitu mengandalkan asumsi diri sendiri dan menggunakan *usability metric*. Tahapan-tahapan yang dapat dilakukan dalam pengukuran dengan menggunakan *usability* sistem mencakup empat tahapan yaitu:

1. Pemilihan kuesioner.
2. Memilih populasi atau partisipan.
3. Menentukan ukuran sampel.
4. Melakukan pengolahan dan penginterpretasian data sesuai dengan hasil penelitian.

Kuesioner yang dapat mengolah data yang berhubungan dengan efektifitas, efisiensi dan kepuasan dalam penggunaan suatu sistem informasi tersebut digunakan sebagai cara mengukur tingkat *usability*[11]

2.4 INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Interaksi merupakan komunikasi antara dua atau lebih objek yang saling mempengaruhi satu sama lain. Interaksi ini tidak akan berjalan dengan baik, apabila salah satu objek yang berinteraksi mengalami hambatan. Interaksi manusia dan komputer merupakan komunikasi dua arah antara pengguna (*user*) dengan sistem komputer yang saling mendukung untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Interaksi manusia dan komputer tidak hanya pada tampilan *interface* saja, tetapi juga memperhatikan aspek-aspek pamakai, implementasi sistem rancangannya dan fenomena lingkungannya. Misalnya, sistem tersebut mudah dioperasikan, dipelajari, dan lain-lain. Komputer dan peralatan lainnya harus dirancang dengan pemahaman bahwa penggunaannya memiliki tujuan atau tugas khusus dan ingin menggunakannya sesuai dengan karakteristik tugas yang akan diselesaikannya tersebut. Agar dapat terpenuhi, perancang sistem perlu mengetahui bagaimana berfikir dalam lingkup tugas *user* yang sesungguhnya dan menerjemahkannya ke dalam sistem.[12]

2.5 SYSTEM USABILITY SCALE

System Usability Scale (SUS) adalah kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem pada komputer dari sudut pandang subjektif para pengguna. *SUS* banyak digunakan untuk mengukur kegunaan dan memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

1. *SUS* dapat digunakan dengan mudah karena hasilnya berada di kisaran skor 0-100.
2. *SUS* sangat mudah digunakan, tidak memerlukan perhitungan yang rumit.

3. *SUS* gratis, tidak memerlukan biaya tambahan.
4. *SUS* terbukti valid dan dapat diandalkan, meskipun dengan ukuran sampel yang kecil.

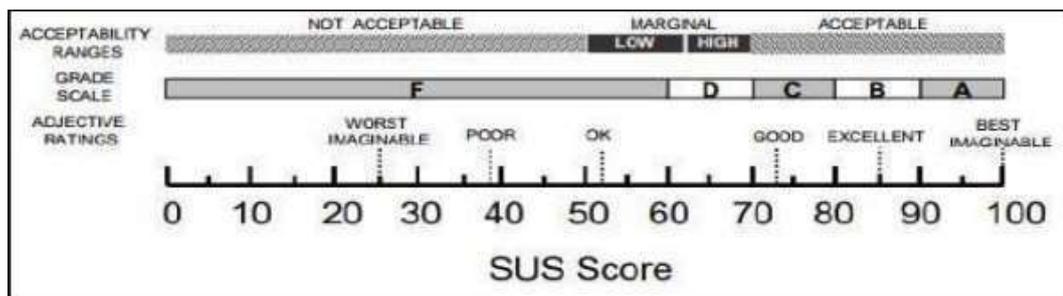
Secara teknis, *SUS* memiliki 10 butir pertanyaan yang dikemas dalam bentuk kuesioner, tetapi dalam pengembangannya bisa dimungkinkan dibuat dalam bentuk gambar yang dinamakan *PictorialSUS*, tetapi pada penelitian ini hanya digunakan kuesioner tanpa melibatkan *Pictoria-SUS*. [13]

Pada metode *SUS* ini memiliki sepuluh pernyataan dalam pengujian aplikasi atau sistem. Pada tahap ini user yang digunakan berjumlah 30 orang mahasiswa dan pekerja dengan membagikan kuesioner online. Jumlah ini dapat menentukan permasalahan usability pada aplikasi tersebut. Skala tes dimulai dari 1 sampai 5, dimana 1 adalah STS (sangat tidak setuju) dan 5 adalah ST (sangat setuju) untuk setiap pernyataan *SUS*. [14]

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu teknik evaluasi usability yang dilakukan langsung terhadap pemberi nilai atau pengguna (*end user*). Untuk menghitung hasil evaluasi perlu diperhatikan aturan perhitungan *SUS* sebagai berikut :

1. Untuk nomor pernyataan ganjil jawaban penilai dikurangi 1.
2. Untuk nomor pernyataan genap maka 5 dikurang dengan jawaban penilai.
3. Jawaban menjadi 0 sampai dengan 4, dan 4 menjadi yang terbaik.
4. Penjumlahan semua jawaban penilai dan dikali 2.5.
5. Melakukan perhitungan nilai rata-rata untuk semua jawaban penilai [15].

Setelah melakukan perhitungan, nilai yang dihasilkan dengan metode SUS akan diukur menggunakan skala dari tabel *SUS Score* yang bisa dilihat pada gambar 2.1 berikut.[16]



Gambar 2.1 Skala Score SUS

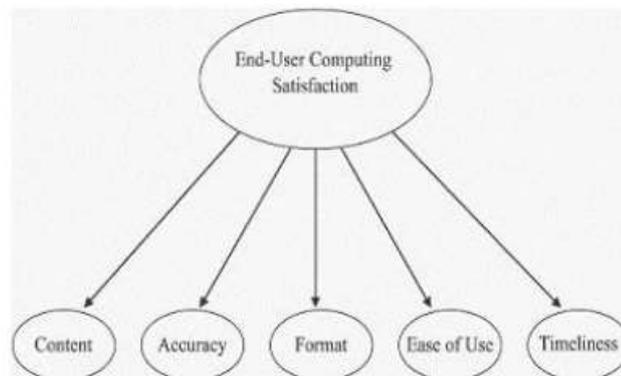
SUS berupa kuesioner yang terdiri dari 10 item pernyataan seperti ditunjukkan pada tabel 2.1.[17]

Tabel 2. 1 Item Pernyataan *System Usability Scale (SUS)*

Kode	Item Pernyataan
R1	Saya akan sering menggunakan/mengunjungi situs ini
R2	Saya menilai situs ini terlalu kompleks (memuat banyak hal yang tidak perlu)
R3	Saya menilai situs ini mudah dijelajahi
R4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan/menjelajahi situs Ini
R5	Saya menilai fungsi/fitur yang disediakan pada situs ini dirancang dan disiapkan dengan baik
R6	Saya menilai terlalu banyak inkonsistensi pada situs ini
R7	Saya merasa kebanyakan orang akan mudah menggunakan/menjelajahi situs ini dengan cepat
R8	Saya menilai situs ini sangat rumit untuk dijelajahi
R9	Saya merasa sangat percaya diri menjelajahi situs ini
R10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat menjelajahi situs ini dengan baik.

2.5.1 END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)

End User Computing Satisfaction adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem informasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan. Definisi *End User Computing Satisfaction* dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut. Model Evaluasi dengan menggunakan model ini lebih menekankan kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sistem yang dapat di lihat pada gambar 2.2



Gambar 2. 2 Model End User Computing Satisfaction[18].

Berikut adalah penjelasan dari tiap dimensi yang diukur dengan metode *End User Computing Satisfaction*

- a. Dimensi *Content* mengukur kepuasan pengguna ditinjau dari sisi isi dari suatu sistem. Isi dari sistem biasanya berupa fungsi dan modul yang dapat digunakan oleh pengguna sistem dan juga informasi yang dihasilkan oleh sistem. Dimensi *content* juga mengukur apakah sistem

menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Semakin lengkap modul dan informatif sistem maka tingkat kepuasan dari pengguna akan semakin tinggi.

- b. Dimensi *Accuracy* mengukur kepuasan pengguna dari sisi keakuratan data ketika sistem menerima input kemudian mengelolanya menjadi informasi. Keakuratan sistem diukur dengan melihat seberapa sering sistem itu menghasilkan *output* yang salah ketika mengolah input dari pengguna, selain itu dapat pula dilihat seberapa sering terjadi *error* atau kesalahan dalam pengolahan data.
- c. Dimensi *Format* mengukur kepuasan pengguna dari sisi tampilan dan estetika dari antar muka sistem, format dari laporan atau informasi yang dihasilkan oleh sistem apakah antarmuka dari sistem itu menarik dan apakah tampilan dari sistem memudahkan pengguna ketika menggunakan sistem secara tidak langsung dapat berpengaruh terhadap tingkat efektivitas dari pengguna.
- d. Dimensi *Ease Of Use* untuk mengukur kepuasan pengguna dari sisi kemudahan pengguna (*user friendly*) dalam menggunakan sistem seperti proses memasukkan data, mengelola data dan mencari informasi yang dibutuhkan.
- e. Dimensi *Timeliness* mengukur kepuasan pengguna dari sisi ketepatan waktu sistem yang menyajikan atau menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sistem yang tepat waktu dapat dikategorikan sebagai sistem *real-time*, berarti setiap permintaan atau input yang

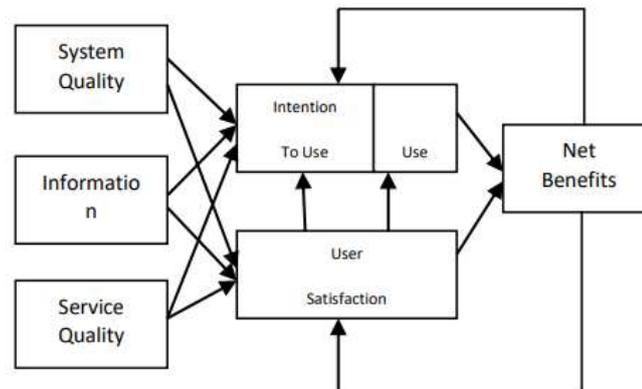
dilakukan oleh pengguna akan langsung diproses dan *output* akan menampilkan secara cepat tanpa harus menunggu lama.

2.5.2 DeLone and McLean

Delone and Mclean merupakan sebuah model yang dirumuskan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang bertanggung jawab untuk menentukan keberhasilan sistem informasi. Pada model kesuksesan sistem informasi Delone And Mclean (2003) terdapat beberapa perubahan diantaranya dengan memasukkan variabel kualitas layanan sebagai salah satu penentu kesuksesan sistem informasi dan menggabungkan dampak individual dan dampak organisasi menjadi manfaat-manfaat bersih. [19]

McLean terdapat enam faktor yang menjadi variable ukur, yaitu :

1. System Quality, ukuran pemrosesan informasi dari suatu system itu sendiri.
2. Information Quality, ukuran dari keluaran system informasi.
3. Information Use: Information Use dapat diartikan seberapa sering informasi yang dihasilkan oleh suatu system informasi tersebut digunakan.
4. User Satisfaction, respon penerima terhadap kegunaan dari keluaran suatu system informasi.
5. Individual impact, efek dari system informasi pada perilaku penerima
6. Organization impact: efek dari informasi pada kinerja organisasi



Gambar 2. 3 Model *Delone & McLean*[20]

2.6 ASPEK USABILITY

Usability merupakan salah satu faktor yang cukup mempengaruhi keberhasilan sebuah aplikasi. Tiga hal menurut *International Standard Organization* sebagai aspek pengukuran *usability*, yaitu efektivitas, efisiensi dan kepuasan. Karena tiga hal tersebut dijadikan acuan, sejauh mana sebuah aplikasi atau sistem tersebut dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu oleh pengguna *Usability* menurut ISO 9241-11 bila dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Efektif

Efektif adalah ketetapan pengguna dalam lingkungan tertentu untuk mencapai sebuah tujuan tertentu,

2. Efisien

Efisien adalah daya yang dilakukan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu.

3. Kepuasan

Kepuasan adalah kebebasan dari ketidaknyamanan dan perilaku positif dari sebuah produk. [11]

2.7 PENELITIAN SEJENIS

Pada setiap penelitian tentunya memiliki penelitian terdahulu. Hal ini dilakukan sebagai perbandingan antara penelitian sekarang dengan penelitian sejenis yang sebelumnya dan sebagai referensi untuk penelitian kedepannya.

Peneliti menggunakan beberapa penelitian sejenis sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Penelitian Sejenis

NO	Penulis/ Tahun	Judul	Metode	Output
1.	Taufik Hidayat, Suryayusra [21](2022)	Analisis <i>E - Learning</i> Universitas Muhammadiyah Palembang Pada Mahasiswa menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	Berdasarkan uraian dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa <i>System Usability Scale (SUS)</i> dapat digunakan sebagai alat ukur untuk penilaian website/aplikasi yang terukur dan terstruktur secara akurat atau tidak. <i>System Usability Scale (SUS)</i> memiliki berbagai cara untuk menentukan hasil penilaian seperti yang ditunjukkan saat melakukan penilaian pada <i>e-learning</i> . Dari hasil soal yang telah dibagikan kepada mahasiswa UMP dapat diketahui bahwa penilaian yang dilakukan pada <i>e-learning</i> UMP mendapatkan skor 71,6 yaitu <i>e-learning</i> dinyatakan dapat diterima dengan grade C dan <i>e-learning</i> UMP dapat diterima. dikatakan efisien dalam penggunaannya, mudah dipelajari dan mudah dipahami serta memiliki tampilan yang sederhana.
2.	Ade Irma Purnamasari, Andi Setiawan, Kaslani [22](2020)	Evaluasi <i>Usability</i> Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	Melalui penelitian ini dilakukan pengujian dengan metode <i>system usability (SUS)</i> untuk mengetahui kemudahan, kecepatan, dan kepuasan terhadap aplikasi pembelajaran seni tari, dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa responden dapat menggunakan

				aplikasi ini dengan mudah. Pada Penelitian diperoleh penilaian terhadap aplikasi pembelajaran dengan nilai rata-rata 79,37%, maka dapat dinyatakan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan dengan mudah dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran seni tari
3.	Gramandha Wega Intyanto, Narandha Arya Ranggiantoro, Vika Octaviani [23](2021)	Pengukuran <i>Usability</i> pada <i>Website</i> Kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	Pengukuran <i>usability</i> dengan SUS, dimana hasil pengujian yang dilakukan terhadap website Akademi Komunitas Negeri Pacitan yaitu skor SUS-nya bernilai 60,75. Hasil SUS website Akademi Komunitas Negeri Pacitan dianalisa dari sudut pandang NPS dinyatakan bahwa berpotensi detractor, dari segi kepuasan pengunjung dinyatakan margin low, untuk (<i>grade</i>) predikat D dengan adjective range OK, data ini menyimpulkan bahwa website kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan masih memiliki indikasi tidak memuaskan bagi pengguna, kurang efektif, dan efisien. Hasil ini juga menyatakan bahwa website kampus Akademi Komunitas Negeri Pacitan sebagai sarana media informasi online masih belum usable, yang memiliki potensi penurunan minat pengguna.
4.	Rasmila [24](2018)	Evaluasi <i>Website</i> Dengan Menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i> Pada Perguruan Tinggi Swasta Di Palembang	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	Dari hasil evaluasi penilaian yang dilakukan terhadap website Bina Darma mendapatkan skor 85 yang berarti website Bina Darma dinyatakan acceptable termasuk dalam grade A dan B dengan rating excellent, sehingga sehingga website Bina Darma dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna untuk mendapatkan layanan informasi serta menunjang kegiatan perkuliahan.

5.	Nurul Huda [25](2019)	Implementasi metode <i>Usability Testing</i> dengan <i>System Usability Scale</i> dalam penilaian <i>Website</i> RS Siloam Palembang	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	Dari hasil penelitian dengan bantuan 10 orang perwakilan responden dengan hasil penilaian rata-rata responden adalah 75 dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil akhir antara analisa dengan Metode <i>Usability Testing</i> dengan <i>System Usability Scale (SUS)</i> . Apabila menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> , maka termasuk dalam skala grade C dengan kategori good. Sedangkan dengan menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i> , maka analisa akhir dari hasil penilaian responden adalah termasuk ke dalam grade B. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan penentuan analisa hasil penilaian responden, jika Metode <i>Usability Testing</i> penentuannya berdasarkan <i>Acceptability, Grade Scale, Adjective Rating</i> sedangkan dengan <i>Sistem Usability Scale (SUS)</i> hanya ditentukan berdasarkan rank yang telah ada. Kesimpulan akhir dari kedua penentuan analisa penilaian responden ini bahwa website RS Siloam Palembang telah termasuk ke dalam penilaian baik dan dapat digunakan oleh seluruh pengguna.
6.	Fatmawati [26] (2021)	Evaluasi <i>Usability</i> pada <i>Learning Management System OpenLearning</i> Menggunakan <i>System Usability Scale</i>	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	Aplikasi LMS <i>OpenLearning</i> dikategorikan memenuhi standar <i>usability</i> dengan nilai akhir 61.03, dengan keterangan <i>acceptability marginal, grade scale D</i> dan <i>adjective rating ok</i> . Walaupun terdapat beberapa kelemahan (nilai yang kurang baik), berdasarkan nilai akhir <i>SUS</i> dapat disimpulkan bahwa LMS <i>OpenLearning</i> secara kebergunaan masih diterima oleh mahasiswa dan berfungsi dengan baik. Hal ini sejalan dengan temuan pada penelitian sebelumnya dengan metode yang berbeda (metode

				kuisioner angket dengan analisis per-item pernyataan). Hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa LMS OpenLearning adalah salah satu LMS yang direkomendasikan mampu mengatur pembelajaran jarak jauh dengan efektif, sebagai media kolaborasi antara dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan mahasiswa.
7.	Wira Buana, Betha Nurina Sari [14](2022)	Analisis <i>User Interface</i> Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan <i>Usability Testing</i> pada Aplikasi Android Course	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	Dengan metode System Usability Scale bisa digunakan sebagai sistem untuk menganalisa evaluasi akan aplikasi yang dinilai sudah terukur, terstruktur dan juga sudah akurat. Maka dari hasil analisis yang dilakukan terhadap aplikasi Course Online ini sudah dikatakan berhasil dengan skor SUS 78,3. Sehingga user interface dan user experience sudah memenuhi kriteria pengguna yang baik dan menarik.
8.	Diana Khuntari [27](2022)	Analisis <i>Usability</i> Google <i>Workspace for Education</i> di Universitas dengan <i>System Usability Scale</i>	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	Interpretasi skor SUS pada aplikasi Google Workspace for Education (Google Drive, Google Meet, dan Google Classroom) di STMM Yogyakarta didasarkan pada 4 (empat) variabel, yaitu: nilai “B” pada variabel grade scale, kategori “Good” pada adjective rating, tingkatan “Acceptable” pada variabel Acceptability Rating, dan tingkat rekomendasi “Passive” pada variabel Net Promoter Score (NPS). Hal ini berarti bahwa aplikasi Google Workspace for Education (Google Meet, Google Classroom, dan Google Drive) mendapatkan skor usability yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Akan tetapi, pengguna aplikasi ini hanya bertindak sebagai pengguna pasif saja, tidak bertindak sebagai pemberi rekomendasi penggunaan aplikasi pada orang lain maupun menolak kehadiran aplikasi.

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan untuk mengevaluasi tingkat *usability* (kebergunaan) aplikasi bisa dilakukan dengan pengujian *usability testing* dengan metode *System Usability Scale (SUS)* dan menggunakan aspek *usability* Efektivitas, Efisiensi dan kepuasan dari sudut pandang pengguna.

Terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian sekarang yang sedang penulis kerjakan, diantara persamaannya dapat dilihat dari metode yang digunakan oleh peneliti, sedangkan untuk perbedaan dari penelitian yang sedang penulis kerjakan akan menghasilkan analisis tingkat *usability* dari *website* HSI AbdullahRoy dimana dalam penelitian ini mengukur tingkat kepuasan pengguna *website* serta menilai apakah *website* ini dapat diterima sesuai dengan harapan pengguna atau tidak.

