

ANALISIS ASPEK USABILITY PADA APLIKASI GARENA FREE FIRE MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

Afiansyah

8040180216

Untuk persyaratan penelitian dan penulisan Tugas Akhir
Sebagai akhir proses studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
2021**

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NIM : 8040180216
NAMA : Afriansyah
PRODI : Sistem Informasi
JUDUL : Analisis Aspek Usability Pada Aplikasi
Garena Free Fire Menggunakan System Usability Scale(SUS)

1. Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

2. Alasan Penolakan Proposal Skripsi:

- ☐ Proyek Skripsi tidak relevan dengan Program Studi
- ☐ Pernah ada topik sejenis
- ☐ Metode utama telah banyak dipakai
- ☐ Metode yang dipakai tidak jelas
- ☐ Masalah terlalu sempit
- ☐ _____

3. Catatan Perbaikan:

Mengetahui,

Ketua TIM Skripsi

Program Studi Sistem Informasi

*) Coret yang tidak perlu.

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : Analisis Aspek Usability Pada Aplikasi Garena Free Firee
Menggunakan Syistem USABILITY SCALE(SUS)

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Afriansyah
- b. NIM : 8040180216
- c. Jenis Kelamin : Laki Laki
- d. Tempat/Tgl. Lahir : Bunggo Tanjung/ 22 April 2000
- e. Alamat : Jln merak
RT/RW : 002/001
Kel/Desa : Bukit Pamuatan
Kecamatan : Serai Serumpun
- f. No. Telepon : 082283560810
- g. Email : afriansah0422@gmail.com

1. LATAR BELAKANG

Seiring berkembangnya teknologi informasi yang dapat membantu setiap orang di seluruh dunia teknologi berperan penting untuk mengakses informasi, memudahkan pekerjaan, sebagai hiburan, dan bahan pembelajaran dalam mengasah kemampuan setiap penggunanya salah satu aktivitas untuk menghibur dan mengasah kemampuan adalah Game.

Aktivitas bermain game telah menjadi kebutuhan tersendiri di sela kesibukan sekolah, perkuliahan, maupun pekerjaan. Game menjadi pilihan yang paling digemari terutama di Indonesia. Salah satu game yang *booming* yaitu Free Fire

game Free Fire menjadi salah satu tren di semua kalangan. Sudah ada sejak tahun 2017, game ini semula tidak begitu terkenal, pada tahun 2019 mengalami *comeback* luar biasa. Bahkan, Bahkan, Free Fire juga sempat memperoleh penghargaan yang dianugerahkan baik oleh Google Play Store dan iOS Store. Hingga Agustus tahun 2020, jumlah pemain aktif Free Fire mencapai 100 juta orang. akan tetapi pada versi terbaru pada *play store* yaitu 2021.6.30 yang diupdate pada tanggal 5 Juli 2021 terdapat banyak pengguna merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi diantaranya mulai dari tampilan, Bahasa, dan pengaturan yang berubah dan masalah yang terjadi lainnya adalah eror pada aplikasi, lamanya sistem merespon. Aplikasi yang baik adalah aplikasi yang ,udah digunakan oleh penggunanya maka dari itu penulis meneliti aspek *Usability* (kebergunaan) dari aplikasi Garena free firee.

adapun metode-metode yang digunakan untuk meneliti aspek kebergunaan adalah diantaranya seperti Nielsen's Model mendefinisikan bahwa Usability didefinisikan oleh lima komponen diantaranya learnability yaitu seberapa mudah bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas-tugas dasar saat pertama kali mereka menemukan desain, efficiency yaitu setelah pengguna mempelajari desain, seberapa cepat mereka dapat melakukan tugas, memorability yaitu ketika pengguna kembali ke desain setelah periode tidak menggunakannya, seberapa mudah mereka dapat membangun kembali kemahiran, errors yaitu berapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, seberapa parah kesalahan ini, dan seberapa mudah mereka dapat pulih dari kesalahan, dan satisfaction yaitu seberapa

menyenangkan menggunakan desain. Nielsen Usability Model tanpa dilakukan modifikasi. Hipotesis penelitian disusun untuk mengetahui hubungan variabel dependen dan independen. Penyusunan hipotesis disusun berdasarkan model konseptual yang telah dibuat. Variabel, indikator & pernyataan disusun berdasarkan Nielsen usability model dengan skenario sampel. Dimana dalam Nielsen usability model memiliki variabel dependen dan independen. Setiap variabel dependen dan independen memiliki item indikator-indikator didalamnya yang dapat digunakan untuk menyusun pernyataan-pernyataan dan metode yang dipakai adalah *Software Usability Measurement Inventory* atau SUMI kekurangan yang terjadi pada SUMI adalah terlalu banyaknya pernyataan-pernyataan yang ada[1]

metode lainnya untuk mengukur *usability* adalah Heuristic Evaluation (HE), yaitu sebuah metode evaluasi *usability* untuk memperbaiki sebuah rancangan secara efektif dengan menggunakan sekumpulan heuristik sederhana yang berhubungan. Penelitian yang pernah dilakukan dengan pendekatan metode ini dapat untuk mengetahui permasalahan yang ada pada sistem dan seberapa besar tingkat pemahaman dan kesulitan pengguna dalam menggunakan sebuah sistem transaksi[5]. metode Heuristic Evaluation, metode ini dilakukan oleh para ahli (expert) di bidang IT. Para ahli (expert) diminta untuk mengungkapkan permasalahan *usability* yang bersifat umum, yang lebih mengarah ke desain antarmuka[2]

sedangkan metode System Usability Scale (SUS) merupakan metode evaluasi kegunaan yang memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu, dan biaya. Hasil dari perhitungan dengan menggunakan metode SUS akan dikonversi ke dalam sebuah nilai, yang dapat dijadikan pertimbangan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi layak atau tidak layak untuk diterapkan[3]

SUS mempunyai beberapa kelebihan yaitu, proses evaluasi dapat dimengerti dengan mudah oleh responden, bisa mengikutsertakan responden tidak banyak tetapi mampu menghasilkan terbaik[4]

SUS mempunyai instrumen cara pengolahan nilai SUS yang sudah pasti dalam melaksanakan evaluasi sistem. Oleh karena itu, hasil evaluasi yang diperoleh mempunyai

nilai kebenaran dan dapat dipertanggungjawabkan. Kuesioner System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang dipakai untuk mengukur aspek aspek evaluasi menurut pengukuran subyektif dari pengguna.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka dari itu penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan dan metode tersebut sebagai bahan penelitian Tugas

Akhir adapun judul yang dipilih adalah **ANALISIS ASPEK USABILITY PADA APLIKASI GARENA FREE FIRE MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS).**

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah antara lain :

1. Bagaimana mengevaluasi usability pada aplikasi Garena free fire dengan Menggunakan *System Usability Scale*
2. Bagaimana tingkat, efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna aplikasi Garena free fire

3. BATASAN MASALAH

Adapun beberapa hal yang membatasi sistem ini dalam pembuatannya, antara lain:

1. Penelitian hanya dilakukan pada aplikasi Garena free fire
2. Analisis *usability* aplikasi Garena free fire dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
3. *System Usability Scale* (SUS) memuat variabel *usability* (kegunaan) yaitu, Efektifitas, Efisiensi dan kepuasan.
4. Responden penelitian ini adalah orang-orang yang tidak menggunakan untuk mencoba menggunakannya, dan yang menggunakan aplikasi Garena free fire
5. Jumlah responden akan di hitung dengan angka pendownload aplikasi Garena free fire menggunakan rumus perhitungan slovin.

4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Berikut merupakan tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilaksanakan :

4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada masalah yang didefinisikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mengetahui nilai kebergunaan (usability) pada aplikasi Garena free fire
2. Mengetahui tingkat Efektifitas, Efisiensi dan kepuasan aplikasi Garena free fire terhadap penggunaanya.

4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

1. Bagi Penulis

Manfaat yang bisa didapat oleh penulis adalah dapat meningkatkan pemahaman serta dapat menambah wawasan dalam penulisan dan dapat meningkatkan pengetahuan dibidang ilmu komputer yang dapat diterapkan dan digunakan dalam kegiatan masyarakat nantinya.

2. Bagi Pengguna dapat memberi kemudahan-kemudahan dalam mendapatkan informasi efektif dan efisien tanpa mengalami kendala yang tidak diinginkan.

5. LANDASAN TEORI

5.1 ANALISIS

Analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungan satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu. Dan terdapat berbagai pengertian analisis dari beberapa ahli antara lain :

Analisis adalah kegiatan untuk mencari pola, atau cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, serta hubungannya dengan keseluruhan[5]

analisis sebagai “proses penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk memecahkan atau menguraikan suatu masalah atau unit-unit, sampai dengan unit terkecil yang dapat menghasilkan sesuatu[6]

Sehingga dari tersebut dapat disimpulkan bahwa Analisis merupakan aktivitas mengumpulkan bukti untuk membagikan suatu subjek ke dalam komponen untuk diurai, dibedakan, dan dipilah menjadi tahapan pengembangan suatu sistem yang menentukan kualitas sistem informasi yang dirancang dan ditaksir maknanya.

5.2 USABILITY

Usability adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas. Dalam konteks ini, yang dimaksud sebagai sistem adalah perangkat lunak. Usability adalah suatu ukuran, dimana pengguna dapat mengakses fungsionalitas dari sebuah sistem dengan efektif, efisien dan memuaskan dalam mencapai tujuan tertentu.

International Organization for standardization (ISO) Mendefinisikan usability sebagai tingkat dimana produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuannya dengan lebih efektif, efisien, dan memuaskan dalam ruang lingkup penggunaanya.

Kebergunaan (bahasa Inggris: usability) adalah suatu istilah yang menunjukkan kemudahan manusia untuk menggunakan suatu alat atau objek buatan manusia lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Kebergunaan juga dapat merujuk pada metode pengukuran kebergunaan dan kajian prinsip di balik persepsi efisiensi dan keluwesan suatu objek.

5.3 INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER a . Manusia

Manusia dipandang sebagai system yang memproses informasi, yang bisa dijelaskan sebagai berikut:

1. Informasi diterima dan ditanggapi dengan proses masukan-keluaran (*input-output*).
2. Informasi disimpan didalam ingatan (*memory*).
3. Informasi diproses dan diaplikasikan dengan berbagai cara.

Proses pemasukan dan pengeluaran yang terjadi pada manusia merupakan suatu *vision* (pandangan). Proses ini ada dua tahap, yaitu :

1. Pemasukan secara fisik dari stimulus.
2. Pengelolaan dan interpretasi dari stimulus.

b. Komputer

komputer didefinisikan sebagai peralatan elektronik yang meliputi *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) seperti menyelesaikan masalah-masalah dengan cara yang lebih efektif dan efisien[7]

Dalam interaksi manusia komputer dan ilmu komputer , Usability biasanya merujuk pada keluwesan dan kejelasan interaksi dengan hasil rancangan suatu program komputer atau situs web. Istilah ini juga sering digunakan dalam konteks produk elektronika konsumen, atau pada bidang komunikasi, serta objek alih pengetahuan (misalnya buku masak atau dokumen). Kebergunaan dapat pula merujuk pada desain efisien suatu objek mekanis seperti suatu gagang pintu atau palu.

5.4 APLIKASI

Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel. Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan lamaran penggunaan[8]. Dalam penerapannya aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri[9]

5.5 GARENA FREE FIRE

Garena Free Fire atau biasa disebut Free Fire adalah permainan battle royale yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio dan diterbitkan oleh Garena untuk Android dan iOS. Itu menjadi permainan seluler yang paling banyak diunduh secara global pada tahun 2019.

dimana semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib melakukan terjun bebas. Tiap pemain juga harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah permainan nanti akan ada pesawat yang lewat dan meluncurkan *airdrop* dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, helm, senjata khusus seperti AWM, Groza, M79 dan M249 ataupun senapan mesin. Menemukan *airdrop* juga tidak sulit. Kotak ini akan memancarkan garis vertikal atau lurus dari langit dengan cahaya kuningnya. Untuk lebih memanjakan pemain, Free Fire memberi indikator untuk barang-barang dalam *airdrop*. Jika semuanya telah diambil, cahayanya akan hilang, dan sebaliknya cahayanya akan tetap menyala jika ada elemen yang belum diambil. Pada waktu-waktu tertentu permainan, Zona Bahaya akan muncul, lingkaran zona bahaya akan berwarna merah jika dilihat dari peta. Di daerah-daerah tertentu dari zona bahaya akan terjadi ledakan. Dalam mode *squad*, seseorang yang terkena ledakan akan berada dalam kondisi *hit* tetapi jika itu terjadi pada mode *solo*, pemain tersebut akan langsung mati. Waktu bermain yang lama dan peta yang luas tidak akan membuat permainan ini berakhir jika tidak ada zona bahaya. Di luar zona aman, darah pemain akan terus berkurang. Jika pemain berada di area aman yang terlalu kecil, adrenalin pemain akan ikut meningkat mengingat sebentar lagi pemain harus bermigrasi ke zona lain. Di sinilah kamu dapat melihat kualitas pemain. Selain kebutuhan akan keterampilan perang dan kemampuan untuk bertahan hidup, permainan bertahan hidup ini juga membutuhkan ketenangan dan keberuntungan.

5.6 SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah salah satu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang “quick and dirty” dan dapat diandalkan. Diaplikasikan dengan menggunakan 15 pernyataan berbentuk kuisioner yang diikuti dengan 5 opsi jawaban untuk setiap pernyataan, mulai dari Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju. Metode uji pengguna ini diperkenalkan oleh John Brooke di tahun 1986 yang dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai jenis produk maupun servis, termasuk di dalamnya hardware, software, perangkat mobile, website dan aplikasi.

Pengujian dengan metode SUS bertujuan untuk melakukan pengukuran usability dari suatu produk dengan cara yang cepat, mudah namun tetap menghasilkan hasil yang valid dan dapat diandalkan.

5.8 SPSS

Aplikasi SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) adalah paket perangkat lunak yang digunakan dalam analisis statistic data. Ini dikembangkan oleh SPSS Inc. dan diakuisis oleh IBM pada tahun 2009. Pada tahun 2014, perangkat lunak tersebut secara resmi berganti nama menjadi Statistik SPSS IBM. Perangkat lunak ini pada awalnya ditunjukan untuk ilmu social, namun telah populer di bidang lain seperti ilmu kesehatan dan terutama di bidang pemasaran,riset pasar dan data mining. SPSS adalah program yang banyak digunakan untuk analisis statistik dalam ilmu social, khususnya dibidang pendidikan dan penelitian. Namun, karena potensinya ini banyakjuga digunakan oleh periset pasar, periset kesehatan terutama mahasiswa dan dosen ilmu social[10].

selain dari analisis statistik, perangkat lunak SPSS juga dilengkapi dengan pengelolaan data, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pemilihan kasus, membuat data yang diturunkan dan melakukan pembentuk ulang file. Fitur lainnya adalah dokumentasi data, yang menyimpan kamus metadata beserta data file[11].

6. METODOLOGI PENELITIAN

6.1 Alat dan bahan

Alat dan bahan merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini dibutuhkan juga peralatan dan bahan bahan maupun perangkat keras sebagai komponen utama. Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah sebagai berikut :

6.1.1 Alat

1. Perangkat Keras (Hardware)
 - a. Satu unit laptop HP dengan spesifikasi :
 - Processor : Processor : Intel (R) Celeron (R) – N2840 2,16GHz
 - RAM : 4 GB
 - HDD : 500 GB
 - b. Satu Unit Printer EPSON L 283
 - c. Dan beberapa perangkat keras pendukung lainnya
2. Perangkat Lunak (Software)
 - a. Sistem Operasi Windows 10
 - b. Microsoft Office 2013

c. Aplikasi IBM SPSS Statistics 26.

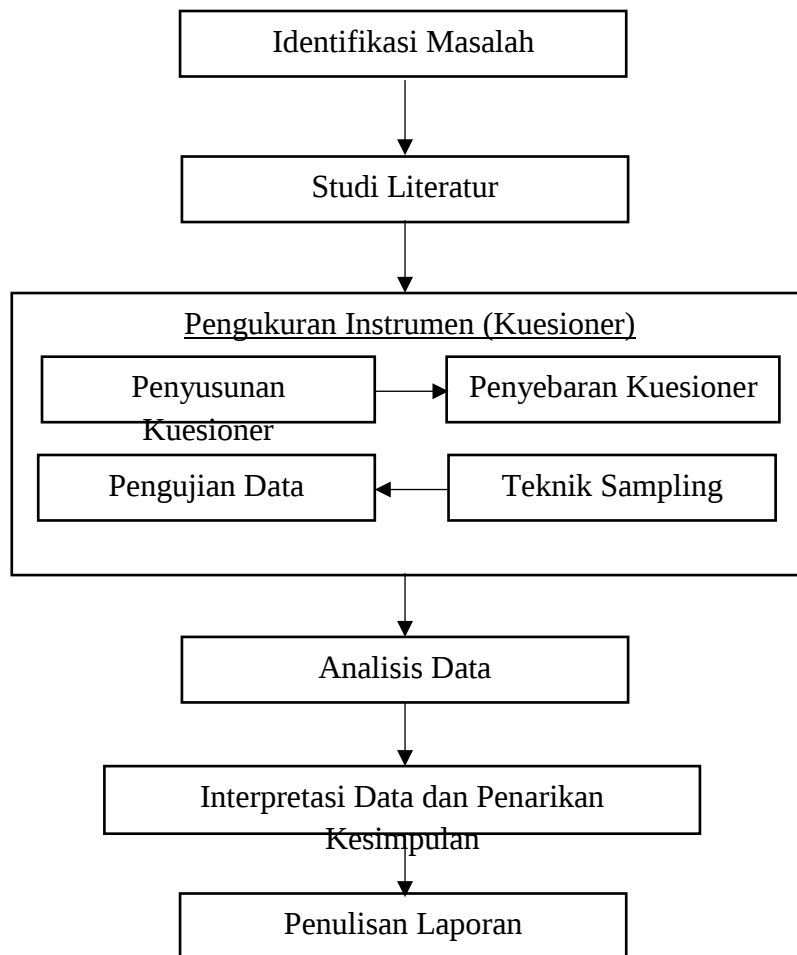
6.1.2 Bahan

Sesuai judul dan tema penelitian yang diteliti, maka bahan penelitian yang digunakan yaitu:

1. Data Kuesioner
2. *Digital library* Universitas Dinamika Bangsa terkait pada penelitian ini sebagai referensi beserta buku-buku di perpustakaan Universitas Dinamika Bangsa
3. Perpustakaan Kota Jambi untuk pencarian buku-buku sebagai referensi beserta sumber-sumber teori
4. Jurnal dan data di internet yang terkait pada penelitian ini sebagai referensi dan bahan penelitian lainnya.

6.2 Kerangka Kerja

Kerangka kerja penelitian merupakan sebuah rencana atau rancangan kerja yang mengarahkan peneliti agar dapat menyusun gagasan-gagasan secara teratur dan logis. Kerangka penelitian yang peneliti gunakan untuk menyelesaikan suatu penelitian dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1.2 Kerangka kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah suatu tahapan awal dari pengembangan masalah yang dimana suatu objek dalam situasi tertentu dapat kita kenali permasalahan nya yang ada pada objek tersebut. Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi masalah pada aplikasi Garena free fire yang sedang berjalan guna mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi. Dengan cara melihat/mengamati, meneliti, dan mengkaji tentang aplikasi tersebut.

2. Studi Literatur

Pada tahap penelitian ini dilakukan pencarian sumber-sumber landasan teori yang di dapat dari berbagai jurnal, buku, internet guna melengkapi konsep serta teori yang digunakan. Tujuannya untuk mempermudah dalam memahami konsep serta teori yang digunakan dari penelitian yang dibahas.

3. Pengukuran Instrumental (Kuesioner)

Pada tahap ini dilakukan Pengukuran Instrumen (Kuesioner) dengan cara melakukan penyusunan kuesioner dengan System Usability Scale (SUS) yang memuat aspek pengukuran berupa angka dengan skala 1-5. Setelah itu melakukan penyebaran kuesioner secara langsung kepada responden pengguna atau bukan pengguna aplikasi Garena free fire. Pengujian data dilakukan dengan mengelola hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden.

4. Analisis Data A. Metode

SPSS

Setelah melakukan pengumpulan data menggunakan metode-metode di atas, penulis akan melakukan analisis data dengan bantuan aplikasi SPSS. dan dengan melakukan perhitungan pada hasil kuesioner menggunakan rumus yang sesuai. Setelah kuesioner disebarkan, selanjutnya dilakukan analisis terhadap data-data yang telah dikumpulkan. adapun tahapantahapan analisis adalah sebagai berikut :

1) Uji Validasi

Widodo & Susanti [12] mengungkapkan validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat melakukan apa yang seharusnya dilakukan dan mengukur apa yang harus diukur, Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesahihan setiap butir pertanyaan dalam angket atau kuesioner. Kuesioner yang baik harus dapat berfungsi sebagai alat pengumpulan data yang tepat dan akurat.

2) Uji Reliabilitas

Suatu alat pengukuran dapat dikatakan reliabel apabila mendapatkan hasil yang tepat sama dari gejala pengukuran yang tidak berubah yang dilakukan

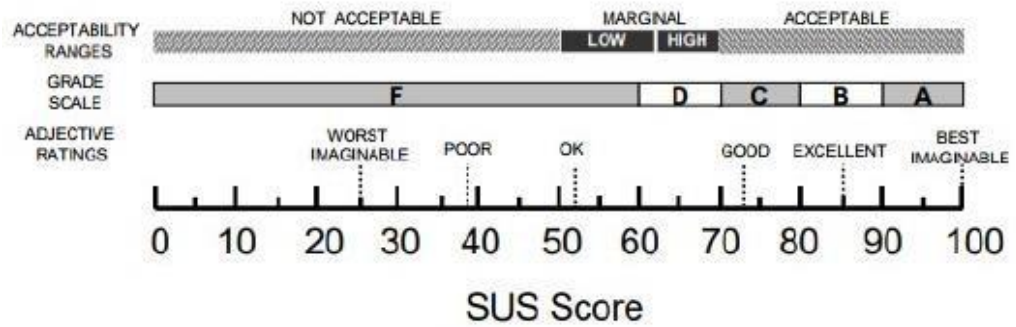
pada waktu yang berbeda. Instrument dikatakan reliable apabila dipergunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama dalam waktu yang berbeda akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Dengan kata lain, realibilitas menunjukan konsistensi dan stabilitas dari suatu skala pengukuran dengan menggunakan nilai *choncbach alpha* pada hasil analisis.

B. Metode Usability

Analisis kualitas aspek *usability* dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner. Kuesioner dibagi kepada pengguna telkomsel kota jambi sebagai lokasi penelitian dari aspek *usability*. Kuesioner yang digunakan mengacu pada kuesioner *system usability scale*(sus). Pada kuesioner tersebut jawaban setiap item pertanyaan menggunakan skala likert yang mempunyai gradasi sangat positif dan gradasi sangat negatif. Untuk menghitung skor pada kuesioner, SUS mempunyai aturan tersendiri. Untuk pernyataan nomor ganjil, nilai skor yang dijawab pada kuesioner dikurang dengan satu. Sedangkan untuk pernyataan dengan nomor genap, angka lima dikurang dengan nilai skor yang dijawab. Kemudian semua skor dijumlahkan selanjutnya dikalikan dengan angka 2,5. Skor SUS memiliki *range* nilai 0 – 100. Skor SUS yang diperoleh dari seluruh responden kemudian dihitung nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Membuat suatu *range* nilai yang dapat digunakan untuk membantu dalam menentukan apakah skor SUS yang diperoleh menunjukkan suatu sistem yang dapat diterima baik atau tidak dari segi *usability*. Sehingga pada penelitian ini, setelah diketahui skor rata-rata SUS maka skor tersebut dibandingkan dengan *range* nilai yang diusulkan.



Gambar 1.3 SUS Score System Usability Scale (SUS) Score

5. Interpretasi Data dan Penarikan Kesimpulan

Pada tahapan interpretasi data yaitu memberikan interpretasi adalah memberikan arti lebih luas dari penemuan penelitian yang mencakup dua aspek yaitu menghubungkan hasil suatu penelitian dengan penemuan penelitian lainnya dan menghasilkan suatu konsep yang bersifat menjelaskan atau menerangkan. Setelah itu dilakukan penarikan kesimpulan dengan pernyataan tentang hasil pengujian untuk mengetahui hasil akhir yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan.

6. Penulisan Laporan

Penulisan laporan adalah suatu bentuk penyampaian berita, keterangan pemberitahuan ataupun pertanggung jawaban baik secara tertulis atau laporan. Melalui laporan penelitian ini pembaca dapat mengetahui proses tahapan penelitian, bagaimana analisis dan pengolahan data yang disusun sebagai laporan, dan dapat dijadikan sebagai dokumentasi bagi peneliti selanjutnya.

7. JADWAL PENELITIAN

[illegible]

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rizky Amalia Cahya Ekaputri, “Usability Evaluation For Government Resources Management Systems (GRMS) Based On Nielsen Usability Model And Heuristic Evaluation Method,” *Inst. Teknol. Sepuluh Novemb.*, p. 15, 2016, [Online]. Available: <https://repository.its.ac.id/71689/1/5212100143-undergraduate-theses.pdf>.
- [2] dan P. A. Aulia, B., Saputra, C. M., “Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya Dengan Heuristic Evaluation,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, 2016.
- [3] A. W. Soejono, A. Setyanto, A. F. Sofyan, and W. Anova, “Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus : Website UNRIYO),” *J. Teknol. Inf.*, vol. XIII, no. 1, pp. 29–37, 2018.
- [4] F. P. Usman Ependi, Ade Putra, “Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik System Usability Scale,” *J. Ilm. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, 2019, [Online]. Available: <http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/register/article/view/1412>.
- [5] B. Sriwulandari, A., Hidayati, H., & Pudjoatmojo, “Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing. EProceedings of Engineering,” *J. Sist. Inf.*, no. 1, 2014.
- [6] A. Putra and M. Fadly, “Analisis penerapan manajemen rantai pasokan untuk pemantauan persediaan barang,” vol. 1, no. 1, pp. 10–16, 2020.
- [7] A. RAHADIAN, L. B. PRASETYO, and Y. S. D. K. WIKANTIKA, “A Historical Review of Data and Information of Indonesian Mangroves Area,” *Ris. Kolaborasi Indones.*, 2019.

- [8] W. Sanjaya, "Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran," 2015, [Online]. Available:
<https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Y9xDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4#v=onepage&q&f=false>.
- [9] M. Ramzi, "Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Pada SMK Negeri I Cerme. Undergraduate thesis, STIKOM. Surabaya;," *J. ilmu Komput.*, 2013.
- [10] Echo Perdana Kusumah, "Technology Acceptance Model (TAM) of Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Applications," *J. Bus. Econ.*, 2017.
- [11] Mathew Chandler, "What is SPSS?," 2017, [Online]. Available: <http://www.uwindsor.ca/its/81/statistical-software-support-page>.
- [12] febsri susanti Boby Hendra Widodo, "No Title," *Pengaruh Hum. Relation(Hubungan Antar Manusia), Lingkung. kerja Terhadap Etos Kerja karyawan(Studi Kasus Pada PT.Pelindo Teluk Bayur Padang)*, 2019, [Online]. Available: <https://osf.io/preprints/inarxiv/dxm8a/>.

Sugiyono. (2011). Populasi, Sampel, Pengujian Normalitas Data. In *Statistika Untuk Penelitian*.

Ghozali, I. (2012). Analisis multivariate dengan program IBM spss. *Articel*.

Brooke, J. (1996). SUS-A quick and dirty usability scale. *Usability Evaluation in Industry*.

Ferdinand, A. (2006). Metode Penelitian Manajemen Pedoman Penelitian untuk Penulisan Skripsi Tesis dan disertai Ilmu Manajemen. In *Semarang: Universitas Diponegoro*.

Ridwan Zia Kusumah. (2011). Analisis Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Pelayanan terhadap Keputusan Pembelian pada Restoran Waroeng Taman Singosari di Semarang. *Program Sarjana Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro*.