

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelusuran referensi karya ilmiah terdahulu yang digunakan sebagai bahan rujukan dan pembandingan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

Tabel 2.1 Referensi penelitian terdahulu

| No. | Nama Penelitian           | Judul Penelitian  | Hasil Penelitian  |
|-----|---------------------------|---|---|
| 1   | Khoirina, Fithrotu (2017) | Evaluasi <i>Web Usability</i> Pada Modul Aplikasi Daftar <i>Online</i> Rumah Sakit Berdasarkan <i>Nielsen Model</i> Dengan Metode <i>User Testing</i> Dan Teknik <i>Heuristic Evaluation</i> (Studi Kasus: <i>E-Health</i> Rumah Sakit Umum Daerah Gambiran Kediri) | Pada penelitian yang dilakukan oleh Khoirina, Fithrotu (2017) menggunakan metode <i>user testing</i> dan teknik <i>heuristic evaluation</i> pada <i>E-health</i> yang ada di rumah sakit gambiran Kediri. Cakupan teknik <i>heuristic evaluation</i> meliputi pengaksesan browser dan <i>smartphone</i> dimana evaluasi hasil pengujian melibatkan berbagai <i>experts</i> dalam <i>User Interface (UI)</i> . |
| 2   | Kadafi, A. R. (2016)      | Evaluasi <i>Usability Website</i> Sekolah Islam Terpadu Nurul Fikri Depok Menggunakan   | Kadafi, A. R. (2016) pada penelitiannya menggunakan metode <i>Evaluasi Usability Website</i> yang diterapkan ke   |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|   |   | <i>Web Usability</i>  | <i>website</i> sekolahan dimana jumlah responden ada 35 orang yang meliputi pegawai, orang tua siswa, maupun masyarakat umum pernah mengakses atau membuka <i>website</i> tersebut.   |
| 3 | Karim, D., & Santoso, H. B. (2019)                              | Perancangan Dan <i>Usability Evaluation</i> <i>Prototipe</i> Informasi Akademik Menggunakan Metode <i>Rapid Application Development</i> | Metode penelitian yang dilakukan oleh Karim, D. & Santoso, H. B. (2019) adalah <i>usability evaluation prototipe</i> menggunakan metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i> dengan mengevaluasi sebuah system informasi akademik yang melibatkan 30 responden. Penelitian ini juga melengkapi system akademik yang lama yaitu dengan system yang masih manual dan diganti dengan system yang otomatis dan lebih cepat. |
| 4 | Unika Kartika Dewi, Yusi Tjroni Mursityo, Rekyan Regasari Mardi | <i>Analisis Usability</i> Aplikasi <i>Mobile</i> Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode <i>Webuse</i> dan <i>Heuristic</i>  | Hasil penelitian dengan metode <i>WEBUSE</i> pada aplikasi pengguna taksi dan <i>driver</i> didapatkan level <i>usability</i> “GOOD”, namun terdapat level “MODERATE”   |

|   |                              |   |  |
|---|------------------------------|---|--|
|   | Putri (2018)                 | <i>Evaluation</i>   | pada 2 variabel pada aplikasi <i>driver</i> dan masalah <i>usability</i> yang ditemukan pada keduanya sehingga diperlukan perbaikan untuk mendapatkan level <i>usability</i> yang lebih baik lagi.   |
| 5 | Aprilian, Fenty Rizky (2014) | Evaluasi <i>web asability</i> pada <i>website</i> wiki-budaya berdasarkan nielsen model dengan metode user testing dan teknik <i>heuristic evaluation</i> | Hasil yang diperoleh dari penelitian Aprilian, Fenty Rizky (2014) yang menggunakan dua metode bahwa pada evaluasi <i>web usability</i> melibatkan beberapa responden. Dalam pengujian ada factor yang mempengaruhi kualitas dari website tersebut meliputi faktor <i>learnability</i> , <i>memorability</i> , <i>efficiency</i> , <i>errors</i> , dan <i>user's satisfaction</i> . |

Dari kelima referensi karya ilmiah terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa perbedaan dengan penelitian ini antara lain :

1. Pada penelitian menggunakan website company profile sebagai bahan evaluasi kegunaan.
2. Menggunakan 4 kriteria kegunaan antara lain Isi (*Content*), Pengelompokan (*Organisation*), Kemudahan Baca (*Readability*),

Navigasi (*Navigation*) dan Tautan (*Links*), Tampilan Antarmuka (*User Interface Design*), Performa (*Performance*) dan Keefektifan (*Effectiveness*) kemudian dipecah menjadi 24 pertanyaan.

3. Penelitian ini meliputi 108 responden dengan kategori orang umum yang pernah mengakses atau yang belum pernah mengakses website tersebut (responden acak).

## **2.2 Tentang CV. Media Teknologi Kreatif Indonesia**

### **2.2.1. Profil Singkat**

Pada awalnya perusahaan ini bernama Simpedia yang sudah berdiri lebih dari 5 tahun, kemudian pada awal tahun 2019 Simpedia berganti nama dengan CV. Media Teknologi Kreatif Indonesia yang dibentuk sejak Mei 2019 dan sekaligus mengesahkan nama tersebut menjadi CV ( Commanditaire Vennootschap ). CV. Media Teknologi Kreatif Indonesia atau lebih dikenal dengan Medtindo beralamatkan di Jl. Letjen Suprpto No. 11 Kelurahan Tonatan, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa pembuatan aplikasi yang berbasis desktop, web dan android.

Meskipun terbilang awal, CV. Media Teknologi Kreatif Teknologi Indonesia juga mempunyai visi untuk membuat produk yang mempunyai kualitas yang terbaik, efisien dan mudah digunakan sehingga dapat membantu pengguna dalam memajukan performa perusahaanya.

Sedangkan misi kami yaitu membuat aplikasi yang berkualitas, memberikan pelayanan yang memuaskan untuk konsumen, menjadi perusahaan yang kreatif dan inovatif dibidangnya.

### 2.2.2. Website

CV. Media Teknologi Kreatif Indonesia sudah memiliki website sejak Juli 2019 yang merupakan sebuah website company profile yang memiliki beberapa fitur atau menu diantaranya:

#### 1. Beranda



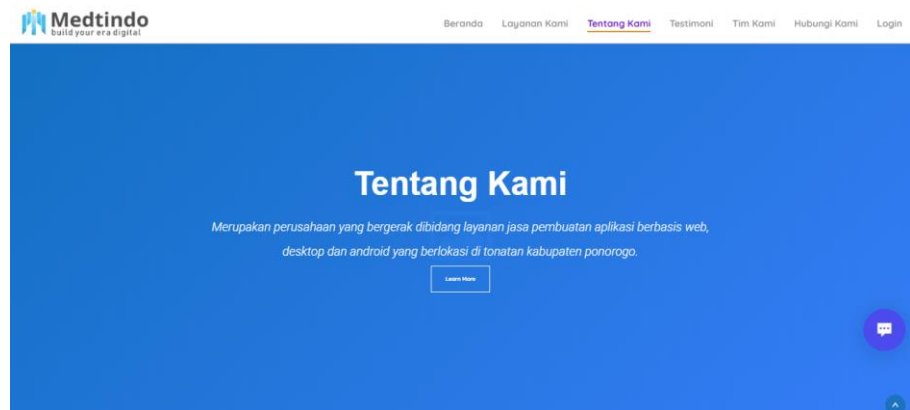
Gambar 2.1 Beranda

#### 2. Layanan Kami



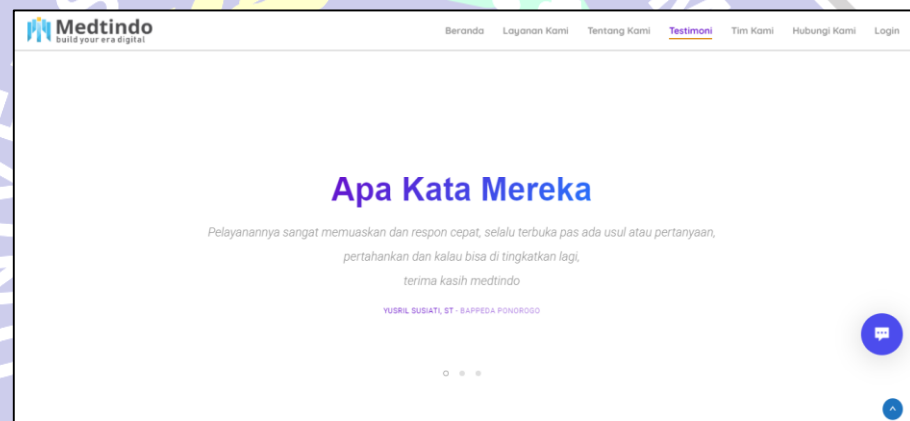
Gambar 2.2 Layanan Kami

### 3. Tentang Kami



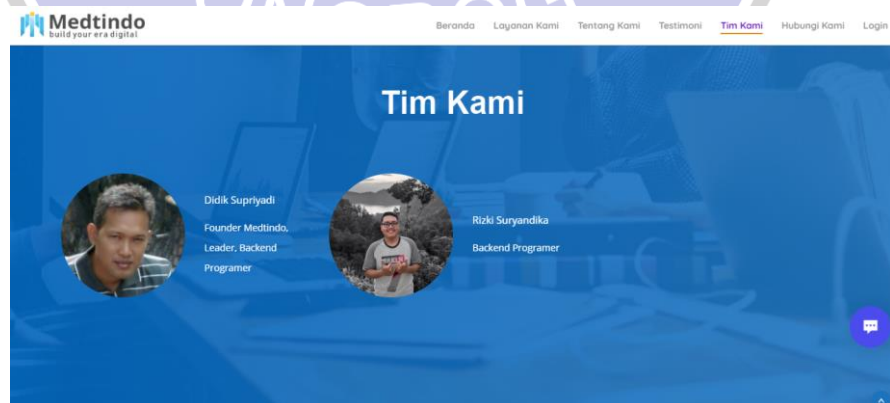
Gambar 2.3 Tentang Kami

### 4. Testimoni



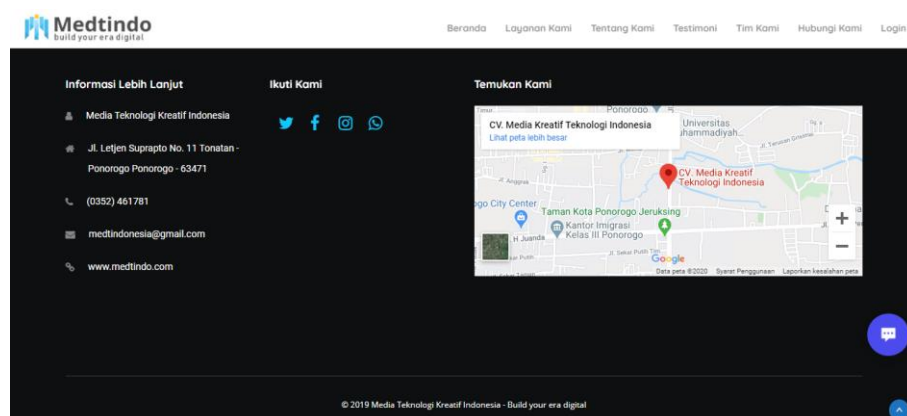
Gambar 2.4 Testimoni

### 5. Tim Kami



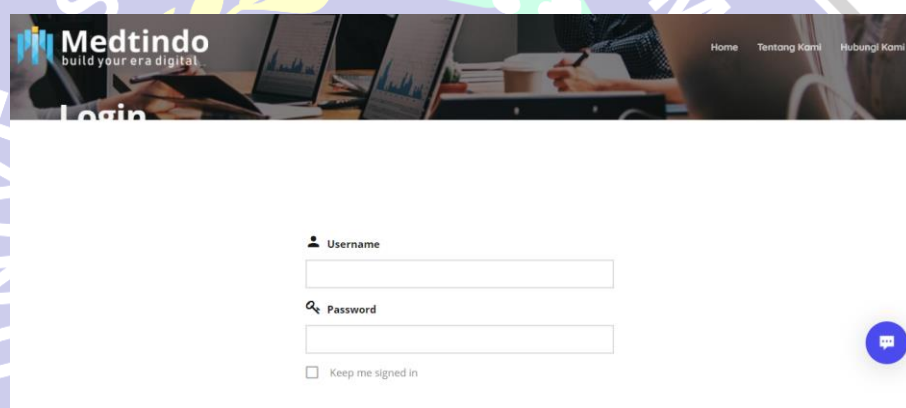
Gambar 2.5 Tim Kami

## 6. Hubungi Kami



Gambar 2.6 Hubungi Kami

## 7. Login



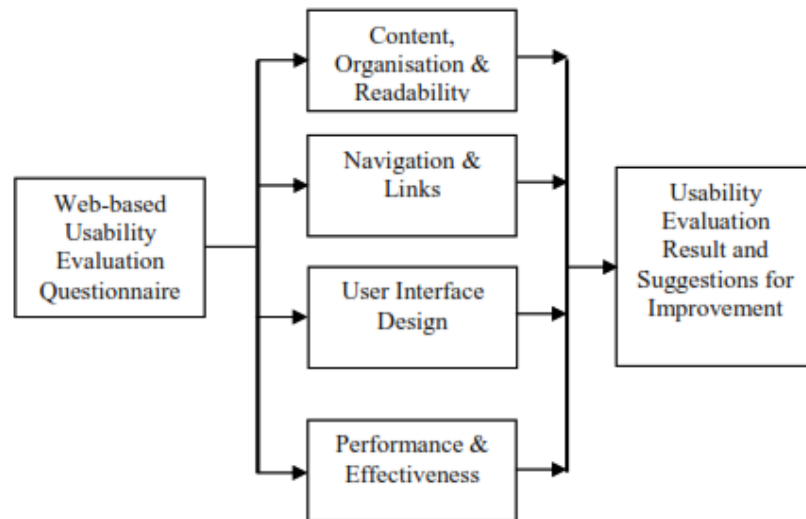
Gambar 2.7 Login

### 2.3. Web Usability Evaluation Tool

*Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* merupakan sebuah metode evaluasi usability metode evaluasi yaitu berupa kuesioner evaluasi usability berbasis Web yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs web yang dievaluasi. Menurut Chiew dan Salim (2003) dalam kategori *usability* terdapat metode WEBUSE yang membagi berdasarkan kriteria evaluasi *usability*, yaitu Isi (*Content*), Pengelompokan (*Organisation*), Kemudahan



Baca (*Readability*), Navigasi (*Navigation*) dan Tautan (*Links*), Tampilan Antarmuka (*User Interface Design*), Performa (*Performance*) dan Keefektifan (*Effectiveness*). Proses yang dilakukan seperti dalam Gambar 2.1.



Gambar 2.8. Proses WEBUSE

#### 2.4. Definisi Kegunaan (*Usability*)

Berdasarkan ISO 9241:11 (1998), *Usability* termasuk suatu tolak ukur produk yang dapat dipergunakan oleh pengguna (*client*) agar tercapai sebuah produk yang lebih efektif, efisien dan mempunyai nilai kenyamanan maupun kepuasan pengguna (*client*) dalam hal tertentu. Menurut Nielsen (2012) *usability* atau kegunaan adalah suatu metode yang mengacu pada kualitas dan sebagai tolak ukur penilaian seberapa mudah antarmuka digunakan oleh pengguna. Sebagian besar *usability* dapat dipelajari dengan cara tertentu. Ada suatu metode *usability* yang difokuskan pada pengguna (*client*) dapat didefinisikan sebagai berikut (Folmer, 2004) :

1. Uji Coba Kegunaan (*Usability Testing*)



Metode ini menggunakan suatu sistem (*prototype*) dalam hal pengerjaan tugas-tugas khusus.

2. Pemeriksaan Kegunaan (*Usability Inspection*)

Saat proses pengujian dan penilaian, metode pemeriksaan kegunaan (*Usability Inspection*) membutuhkan pakar *usability* atau pengembang perangkat lunak (*software developer*), pengguna (*client*) dan professional agar setiap unsur dari *website* sesuai dengan prinsip *usability*.

3. Penyelidikan Kegunaan (*Usability Inquiry*)

Pertanyaan merupakan tindakan penilaian *usability* dalam metode penyelidikan kegunaan (*Usability Inquiry*) yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari pengguna. Pertanyaan berupa apakah suka, tidak suka, perlu. Memahami sistem dengan cara menanyakan langsung kepada pengguna atau dengan pengamatan langsung dengan cara memberikan pertanyaan kepada pengguna secara lisan atau bentuk tertulis.

## 2.5. Definisi Evaluasi

Evaluasi adalah penggabungan informasi terkait cara kerja sesuatu, kemudian informasi tersebut digunakan untuk pemilihan alternatif yang lebih tepat dan akurat dalam pengambilan keputusan. Fungsi utama evaluasi yaitu memberikan fasilitas yang berupa berbagai informasi yang terbaik dengan tujuan sebagai pihak pengambil keputusan mampu menentukan kebijakan yang akan diambil berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan (Yumarlin, 2016). Evaluasi adalah kegiatan untuk mengakumulasi informasi tentang

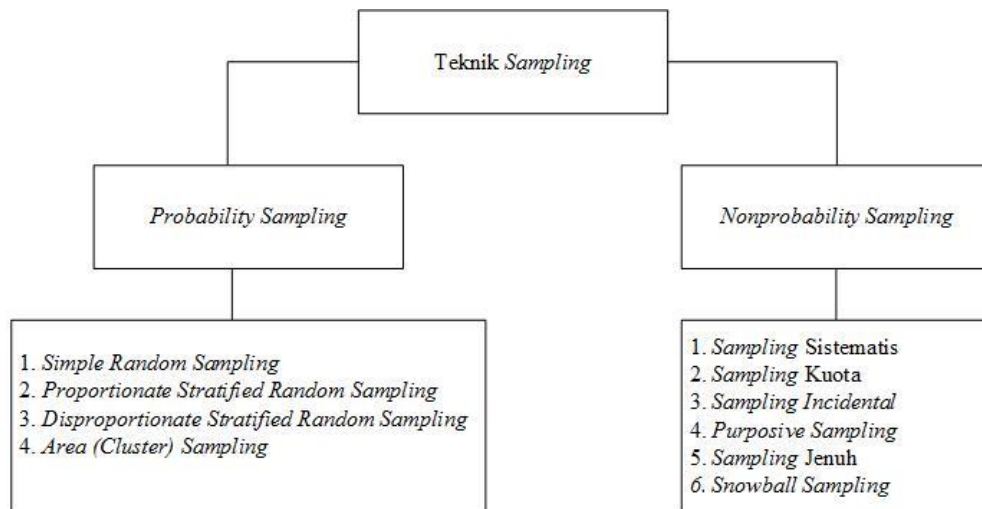
berfungsinya sesuatu, kemudian informasi tersebut dimanfaatkan untuk menentukan alternative yang tepat dalam menentukan keputusan (Sriwulandari, Hidayati, dan Pudjoatmojo, 2014).

## **2.6. Web**

*Web* atau lengkapnya WWW (*Word Wide Web*) adalah sebuah koleksi terhubungan dokumen-dokumen multimedia yang disimpan di internet dan diakses menggunakan protokol. *Web* menampilkan data berupa teks, gambar, bunyi, animasi dan data multimedia lainnya, yang antar datanya berhubungan satu sama lain. Informasi yang terkandung di komputer-komputer biasanya disebut *server* yang terhubung ke *internet* pada umumnya dipresentasikan dalam format *Hypertext Markup Language* (HTML) atau format lain seperti *PHP*. (Rudianto, 2011)

## **2.7. Teknik Sampling**

Merupakan teknik yang digunakan untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian. Probability sampling dan nonprobability sampling adalah dua teknik yang dimanfaatkan untuk menentukan sampel (Sugiyono, 2015). Dari teknik tersebut dapat diperoleh bermacam-macam teknik lagi, diantaranya dapat dilihat pada Gambar 2.9.



Gambar 2.9. Teknik Sampling

## 2.8. Kuesioner

Menurut Husein (2003), kuesioner adalah suatu cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden, dengan harapan mereka akan memberikan respons terhadap daftar pertanyaan tersebut. (Husein, 2003)

## 2.9. SPSS

Paket statistik untuk ilmu sosial atau lebih dikenal Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) merupakan aplikasi yang berguna untuk melakukan analisa statistik. Beberapa analisa yang mampu dilakukan oleh aplikasi SPSS yaitu seperti pengujian validitas dan pengujian reliabilitas dengan karakteristik lengkap yang terdapat di SPSS (Statistikian, 2016).

Keuntungan menggunakan aplikasi SPSS ini adalah mempunyai tampilan antarmuka (*user interface*) yang mudah dipahami oleh pengguna, bisa digunakan dengan mudah dan hasil yang sangat menarik. Aplikasi SPSS

ini juga mempunyai sistem database tersendiri sehingga dapat dijalankan dan dihubungkan dengan aplikasi lainnya seperti excel (Statistikian, 2016).

