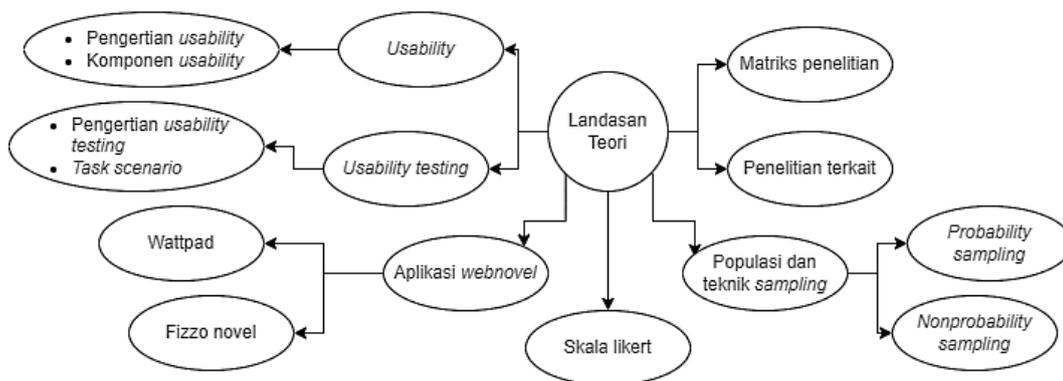


BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Mind Mapping*

Representasi pembahasan teori-teori yang terkait dengan penelitian ini divisualisasikan dalam bentuk *mind mapping* seperti pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 *Mind mapping*

2.2 *Usability*

Usability berasal dari kata *usable* yang artinya dapat digunakan dengan baik. Menurut (ISO, 1994) *usability* adalah kemampuan sejauh mana produk, sistem atau layanan yang dihasilkan dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas (*effectiveness*), efisiensi (*efficiency*) dan kepuasan (*satisfaction*) dalam konteks tertentu. *Usability* merupakan salah satu aspek penting dari sebuah kualitas perangkat lunak dalam hubungannya dengan tingkat kepuasan pengguna, karena tingkat kepuasan pengguna yang tinggi atas layanan yang didapatkan akan menciptakan pengguna yang bersifat loyal dan setia (Kulakat et al., 2021).

Menurut (Jacobsen, 1999) terdapat 3 kategori metode untuk mengevaluasi *usability* yaitu sebagai berikut,

1. Metode empirik, yaitu metode evaluasi yang dilakukan berdasarkan pengalaman yang diperoleh oleh penggunanya. Metode yang termasuk kategori ini adalah *Usability Testing* atau biasa disebut juga sebagai metode *Thinking Aloud*, *User Performance Test*, *Remote Usability Test*, *Beta Test*, *Forum Test*, *Cooperative Evaluation* serta *Metode Coaching*.
2. Metode inspeksi atau evaluasi usability analitik, yaitu metode evaluasi yang melibatkan pakar/ahli di bidangnya. Metode yang termasuk kategori ini adalah *Expert Review*, *Heuristic Evaluation*, *Cognitive Walkthrough (CW)*, *Pluralistic Walkthrough*, *Structured Heuristic Evaluation*, serta *Perspective-Based Inspection*.
3. Metode inkuiri yaitu metode evaluasi berdasarkan pernyataan para penggunanya.. Metode yang termasuk kategori ini adalah *User Satisfaction Questionnaire*, *Field Observation*, *Focus Group*, *Interviews*.

Menurut (Nielsen, 2012) terdapat lima komponen utama dalam mengukur tingkat *usability* yaitu sebagai berikut :

1. *Learnability* didefinisikan sebagai kemudahan pengguna saat pertama kali menggunakan aplikasi.
2. *Efficiency* didefinisikan sebagai seberapa cepat tujuan dapat dicapai oleh pengguna.
3. *Memorability* didefinisikan sebagai seberapa mudah aplikasi digunakan kembali saat pengguna sudah lama tidak menggunakan aplikasi.
4. *Error* didefinisikan sebagai seberapa banyak pengguna melakukan kesalahan saat menggunakan aplikasi.

5. *Satisfaction* didefinisikan sebagai kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

2.3 Usability Testing

Usability testing adalah metode yang digunakan untuk menguji suatu aplikasi atau sistem pada pengguna berdasarkan penyelesaian tugas berupa skenario yang telah disediakan (Veni Manik et al., 2021) dengan tujuan mengidentifikasi masalah pada *usability*, mengumpulkan data kuantitatif dan dan kualitatif mengenai tingkat kepuasan pengguna (Yuwono et al., 2019). *Usability testing* menggambarkan cerita dan konteks mengenai alasan penggunaan suatu situs oleh pengguna atau kelompok pengguna tertentu. Menurut (Usability.gov, 2013) terdapat tiga tipe *task scenario*, yaitu:

1. *Goal or task-based scenarios*, yaitu jenis skenario yang hanya menyatakan tujuan atau poin tugas yang akan dilakukan pengguna tanpa menambahkan detail informasi mengenai bagaimana pengguna akan menyelesaikan skenario.
2. *Elaborated scenarios*, yaitu jenis skenario yang diuraikan dengan memberi lebih banyak rincian cerita kepada pengguna.
3. *Full Scale Task scenarios*, yaitu jenis skenario yang menggambarkan tugas atau aktivitas secara menyeluruh dan lengkap. Skenario ini mencakup langkah-langkah atau serangkaian tugas yang harus dilakukan oleh pengguna, termasuk interaksi dengan antarmuka, mengisi formulir, navigasi, dan tindakan lainnya yang relevan. *Full scale task scenarios* memberikan gambaran yang

komprehensif tentang penggunaan produk, sistem, atau layanan secara menyeluruh.

Terdapat langkah-langkah dalam melakukan *usability testing* yaitu:

1. Menentukan tujuan yang akan dicapai.
2. Mempersiapkan aplikasi yang akan diuji.
3. Menentukan responden yang akan diuji.
4. Membuat tugas-tugas untuk diujikan kepada responden.
5. Mengamati proses pengujian yang sedang berlangsung.
6. Membuat rangkuman dari hasil uji coba yang telah dilakukan.

2.4 Aplikasi *Webnovel*

Menurut (S, 2022), aplikasi novel *online* atau yang biasa disebut juga *webnovel* merupakan aplikasi yang menyediakan novel berbasis web, yaitu novel yang ditulis atau diterbitkan dalam suatu jaringan situs *online*. Secara umum, karakteristik novel dan *webnovel* tidaklah berbeda yang membedakannya hanyalah pada tempat penerbitannya, dimana novel biasanya diterbitkan kepada sebuah percetakan yang kemudian menjadi sebuah buku cetak sedangkan web novel diterbitkan pada *platform online*. *Webnovel* merupakan salah satu contoh dari jenis *ebook* karena berbentuk elektronik atau digital dan dapat diakses melalui perangkat *gadget* seperti komputer, tablet dan *smartphone*.

Digandrunginya penggunaan *ebook* di Indonesia dapat dilihat dari survei yang dilakukan oleh Gramedia digital pada tahun 2019 mengenai media digital yang paling banyak digunakan, dengan hasil kesimpulan sebanyak 85% responden

memilih penggunaan *ebook*, 67% nya memilih *streaming film*, 65%nya memilih e-majalah, lalu *streaming* musik, e-berita dan *audiobook* (Rifda, 2019). Alasan maraknya penggunaan *ebook* adalah karena kepraktisan dan kemudahan aksesibilitasnya jika dibandingkan dengan buku fisik (Sukardi, 2021), keamanan dan keselamatannya yang lebih baik karena disimpan didalam perangkat atau penyimpanan awan (Lib.ub.ac.id, n.d.), harganya lebih murah serta ramah lingkungan karena tidak dicetak (Deepublishstore.com, 2020).

Terdapat banyak *ebook* berupa aplikasi *webnovel* yang tersedia dan dapat diunduh di *app store* seperti pada contoh Google Play Store, aplikasi-aplikasi bertema *webnovel* dapat ditemukan dalam kategori Buku dan Referensi. Adapun pada tanggal 8 februari 2023, 2 aplikasi *webnovel* peringkat teratas dalam kategori “*Top Free*” ditempati oleh aplikasi Fizzo novel dan Wattpad seperti pada Gambar 2.2.

App	Publisher	Usage Rank	Change	Store Rank
1 Fizzo Novel - Reading Offline	POLIGON	1	=	1
2 Al Quran Indonesia	Andi Unpam	2	=	2
3 Wattpad - Read & Write Stories	Wattpad.com	3	=	3

Gambar 2.2 Aplikasi bertema buku dan referensi di Google Play Store (Similarweb, 2023f)

2.4.1 Wattpad

Wattpad merupakan *platform online* yang menghubungkan komunitas global dengan lebih dari 90 juta pengguna, baik pembaca maupun penulis melalui kekuatan cerita (Wattpad, 2023). Dikembangkan di Toronto pada tahun 2006 oleh Allen Lau dan Ivan Yuen, Wattpad menyediakan fitur untuk menulis, mencari dan membaca cerita dengan berbagai jenis *genre* yang dapat dibaca secara gratis

maupun berbayar. Pengguna juga dapat berinteraksi langsung dengan penulis dan karya-karyanya melalui fitur komentar per paragraf, memberikan dukungan *vote*, menambahkan cerita ke dalam perpustakaan, mengelompokkan daftar bacaan, mengikuti dan mengirimkan pesan pada penulis terkait.

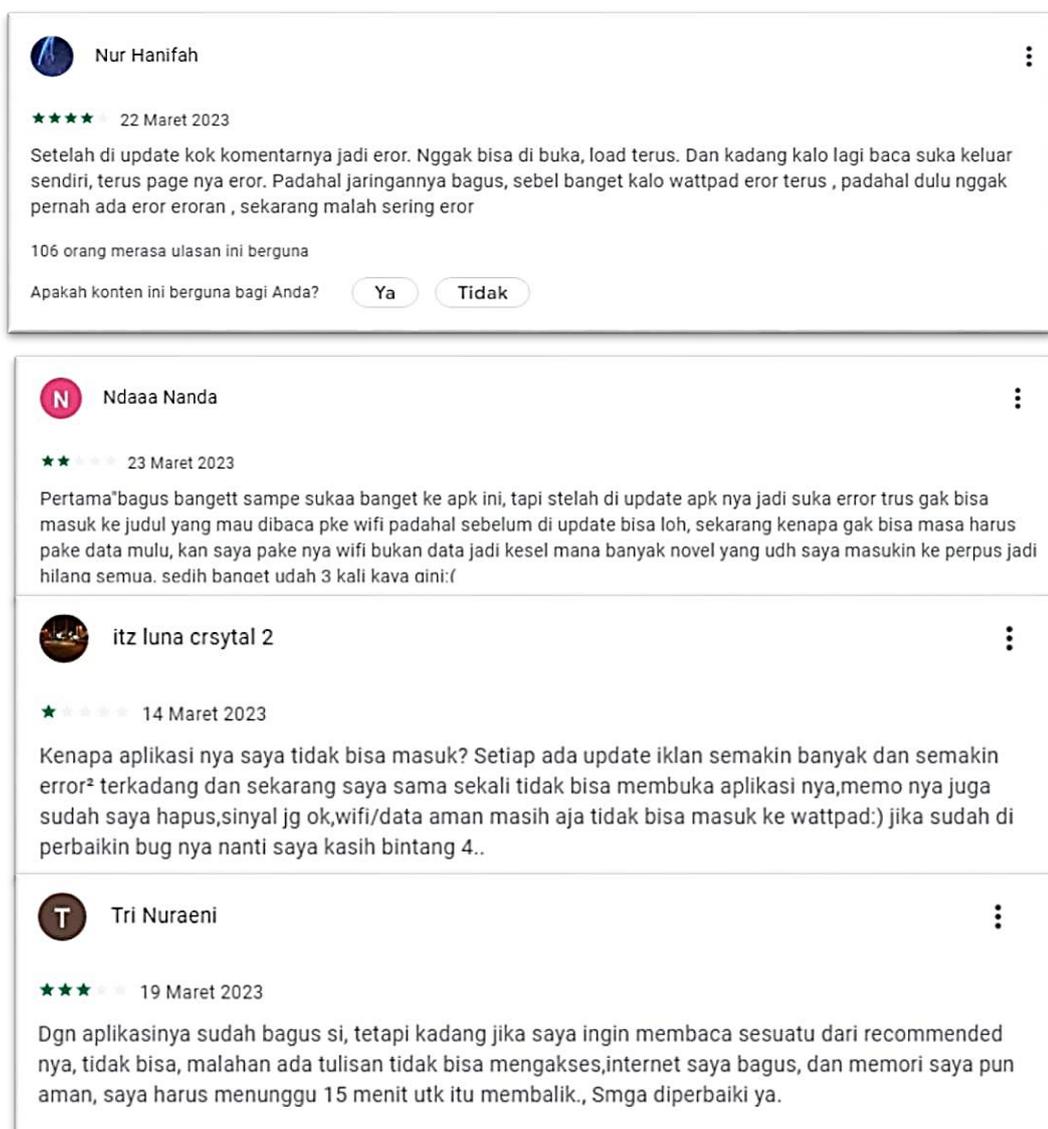
Kepopuleran aplikasi Wattpad di Indonesia dapat dilihat dari Gambar 2.3, yang mana Indonesia berada pada peringkat kedua pengakses Wattpad terbanyak dari seluruh dunia pada rentang waktu Desember 2022 sampai dengan Februari 2023 dengan nilai 11,68%, dan telah terjadi peningkatan sebesar 8,56% dari rentang waktu yang sebelumnya. Selain itu, banyak juga cerita dari aplikasi Wattpad ini yang diangkat menjadi karya film dan telah ditonton oleh banyak penggemarnya. Contohnya adalah cerita *Dear nathan*, *Antares*, *Mariposa* dan lain-lain (gamedia.com, 2021).



Gambar 2.3 Peringkat negara pengakses Wattpad terbanyak di dunia (Similarweb, 2023b)

Telah diunduh lebih dari 100 juta kali di Google Play Store dengan *rating* 4,2, aplikasi Wattpad masih mendapatkan ulasan-ulasan kekurangan penggunaannya seperti pada Gambar 2.4 berupa lambatnya respon aplikasi, aplikasi tiba-tiba

menutup sendiri, sulit terhubung dengan akun ketika *login*, banyak serta lamanya iklan serta masalah *error* jaringan.



Gambar 2.4 Ulasan Mengenai Pelayanan pada Aplikasi Wattpad (*Ulasan Wattpad Google Play Store, 2023*)

2.4.2 Fizzo Novel

Fizzo Novel merupakan aplikasi *novel online* yang dikembangkan oleh Poligon yang menyediakan berbagai jenis genre novel dan dapat dibaca secara gratis. Aplikasi ini menyediakan fitur untuk menulis, mencari serta menambahkan

cerita yang diinginkan ke dalam perpustakaan. Aplikasi ini juga menyediakan fitur pemutaran audio, dimana pengguna dapat mendengarkan pembacaan narasi dari cerita yang diinginkan. Selain itu, aplikasi ini juga memiliki fitur hadiah dimana pengguna dapat mendapatkan hadiah koin dengan menyelesaikan sejumlah persyaratan, dimana koin tersebut dapat ditukarkan menjadi uang melalui aplikasi dompet digital.

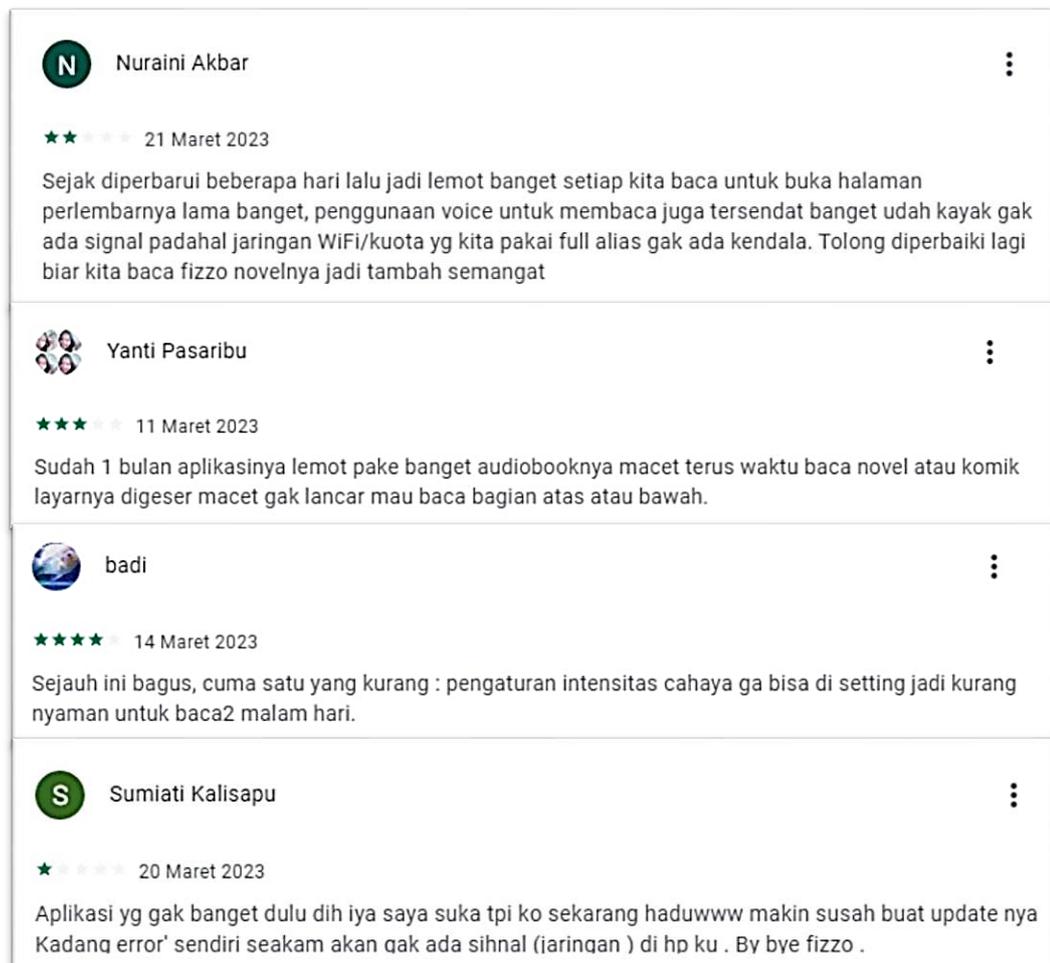
Fizzo Novel merupakan aplikasi pesaing Wattpad, dimana aplikasi ini menempati urutan pertama untuk aplikasi terpopuler di Indonesia dalam kategori yang sama dengan Wattpad, dengan pengguna 4,69 juta aktif per tanggal 23 Januari 2023 (Similarweb, 2023a). Kepopuleran aplikasi Fizzo novel di Indonesia dapat dilihat dari Gambar 2.5, yang mana Indonesia berada pada peringkat puncak pengakses Fizzo novel terbanyak dari seluruh dunia pada rentang waktu Desember 2022 sampai dengan Februari 2023 dengan nilai 72,82%, namun telah terjadi penurunan sebesar 22,87% dari rentang waktu yang sebelumnya.



Gambar 2.5 Peringkat negara pengakses Fizzo novel terbanyak di dunia (Similarweb, 2023a)

Telah didownload lebih dari 10 juta kali di Google Play Store, aplikasi ini masih mendapatkan ulasan-ulasan pengguna yang mengungkapkan kekurangan aplikasi seperti pada Gambar 2.6 berupa lambatnya respon aplikasi, aplikasi tiba-

tiba menutup sendiri, sulit terhubung dengan akun ketika *login*, tombol yang tidak merespon, serta masalah *error* dengan jaringan.



Gambar 2.6 Ulasan Mengenai Pelayanan pada Aplikasi Fizzo Novel (*Ulasan Fizzo Novel Google Play Store, 2023*)

2.5 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan suatu metode untuk mengetahui tingkat usability dari suatu produk secara praktis dan efisien (Brooke, 1996) dengan mengajukan 10 butir pertanyaan yang akan memberikan pandangan secara umum mengenai penilaian kegunaan secara subjektif (Bangor et al., 2009).

Penggunaan SUS sebagai alat pengukuran *usability* telah terbukti efektif dalam menghasilkan kesimpulan yang benar (*correct conclusion*) dengan cepat sehingga dapat membantu mengidentifikasi tingkat *usability* suatu produk atau sistem secara akurat dan efisien dibandingkan kuesioner lainnya (Brooke, 2020). SUS mendapat julukan *quick and dirty* karena sederhana, murah dan cepat karena hanya terdiri dari 10 pertanyaan sehingga pengisian kuesioner SUS dapat dilakukan dalam waktu yang cukup singkat (Veni Manik et al., 2021). Sepuluh pertanyaan ini yang akan membantu dalam mengumpulkan data respon pengguna serta dalam melakukan pengujian SUS. Meskipun pernyataan yang digunakan sudah tersedia, pernyataan tersebut masih bisa disesuaikan dengan apa yang akan diuji. Adapun daftar pertanyaan baku SUS dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Ulasan Mengenai Pelayanan pada Aplikasi Fizzo Novel

No	Pernyataan
1	Saya pikir saya ingin sering menggunakan sistem ini
2	Saya menemukan bahwa sistem ini tidak perlu serumit ini
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan
4	Saya pikir saya perlu bantuan orang teknis dalam menggunakan sistem ini
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam sistem ini
7	Saya kira bahwa kebanyakan orang akan belajar dengan cepat sistem ini
8	Saya menemukan sistem ini sangat rumit untuk digunakan
9	Saya merasa nyaman dengan menggunakan sistem ini
10	Saya perlu banyak belajar sebelum saya menggunakan sistem ini

Dalam perhitungan skornya, SUS memiliki beberapa aturan sebagai berikut :

1. Skor jawaban dari setiap pertanyaan nomor ganjil yaitu 1, 3, 5, 7, dan 9 dikurangi dengan 1.

2. Skor jawaban dari setiap pertanyaan nomor genap 2, 4, 6, 8, dan 10, dikurangi dengan 5.
3. Menjumlahkan total keseluruhan jawaban pada setiap pernyataan dan dikalikan dengan 2,5

Dikutip dari (Rosyid et al., 2022) penyederhanaan aturan SUS dapat dilihat pada rumus 2.1

$$SUS\ Score = \{(P_1-1) + (5-P_2) + (P_3-1) + (5-P_4) + (P_5-1) + (5-P_6) + (P_7-1) + (5-P_8) + (P_9-1) + (5-P_{10})\} \times 2.5 \quad (2.1)$$

Keterangan:

P_i = Posisi urutan pertanyaan sesuai aturan *SUS Score*

Setelah itu dicari nilai rata-rata dari hasil semua responden berdasarkan rumus 2.2.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (2.2)$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata

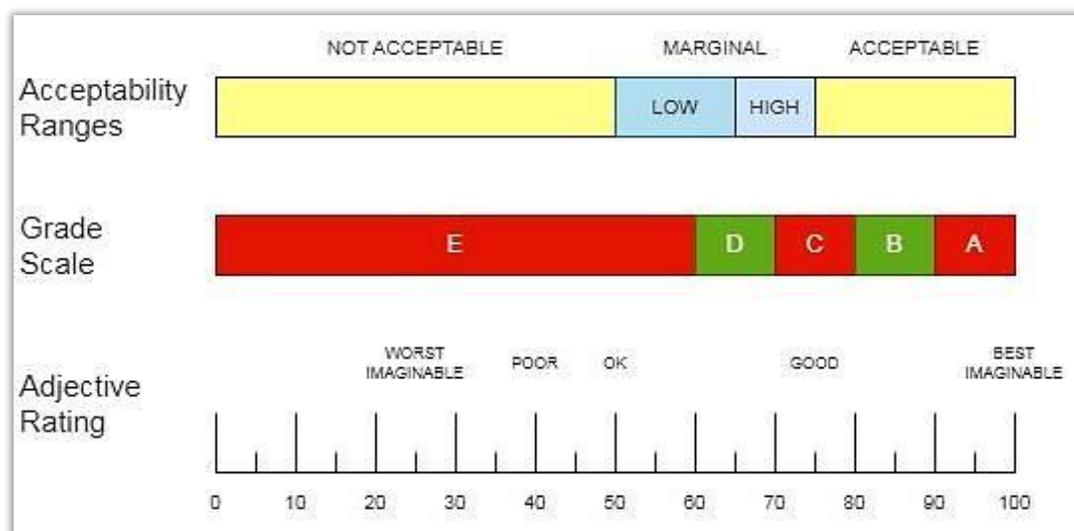
$\sum x$ = Jumlah Skor SUS responden

n = Jumlah responden

Setelah skor SUS didapatkan, selanjutnya menginterpretasikan skor SUS ke dalam kata sifat dengan *adjective rating scale*. *Adjective rating scale* merupakan skala penilaian yang meminta responden memberikan penilaian terhadap aplikasi atau produk berdasarkan atribut atau kata sifat tertentu. *Adjective rating scale* digunakan sebagai metode tambahan dalam penilaian *usability* selain *System Usability Scale (SUS)*, dan bertujuan untuk memberikan informasi tambahan tentang aspek-aspek spesifik dalam pengalaman pengguna menggunakan aplikasi

atau produk (Bangor et al., 2009). SUS dapat diterjemahkan menggunakan *adjective rating scale* berdasarkan tiga sudut pandang (Veni Manik et al., 2021) yang divisualisasikan pada Gambar 2.7 sebagai berikut :

- Acceptability Ranges*, yang digunakan untuk melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi. Pada *range* ini terdapat tiga tingkatan yaitu *not acceptable*, *marginal* (rendah dan tinggi) serta *acceptable*
- Grade Scale*, yang berguna untuk menentukan *grade* aplikasi dengan tingkatan nilai A, B, C, D dan E
- Adjective Rating*, yang berguna untuk menentukan rating aplikasi. tingkatan nilai *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good* serta *best imaginable*



Gambar 2.7 Klasifikasi SUS Score Aaron Bangor (Veni Manik et al., 2021)

2.6 Skala Likert

Skala Likert adalah skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur pikiran dan perasaan orang, mulai dari jajak pendapat hingga tes kepribadian

(Wahyuningrum, 2021). Saat mengukur kemudahan penggunaan, responden menanggapi survei yang menunjukkan bahwa mereka setuju dengan pernyataan tersebut. Skala *likert* memiliki dua bentuk pertanyaan yaitu pertanyaan positif dan negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5,4,3,2 dan 1; sedangkan pertanyaan negatif setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju (Rosyid et al., 2022). Skala penilaian likert dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Skala *likert*

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

2.7 Populasi dan Teknik *Sampling*

Menurut (Sugiyono, 2016), populasi dalam penelitian adalah keseluruhan sifat dari subyek atau obyek yang memenuhi kriteria yang telah diputuskan sehingga dapat menjadi sumber data penelitian. Populasi tidak hanya terdiri dari benda hidup seperti manusia, binatang, atau tumbuhan, tapi juga dapat berupa benda mati seperti dokumen-dokumen, atau fenomena tertentu yang akan dijadikan objek penelitian. Dalam penelitian, penentuan ketepatan populasi adalah hal yang krusial karena akan berpengaruh pada keabsahan hasil penelitian yang diperoleh.

Sebagian hal dari keseluruhan populasi yang dapat mewakili karakteristiknya disebut sebagai sampel (Sugiyono, 2016). Semakin dekat jumlah sampel pada jumlah populasi, maka kesempatan kesalahan generalisasi semakin

kecil dan sebaliknya semakin kecil jumlah sampel terhadap jumlah populasi maka semakin besar kesalahan generalisasi. Secara umum, teknik pengambilan sampel terbagi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*.

2.7.1 Probability Sampling

Probability Sampling adalah teknik pemilihan sampel yang menyamakan kesempatan pada tiap-tiap anggota populasi untuk dapat digunakan sebagai anggota sampel (Sugiyono, 2016). Rumus slovin dapat digunakan untuk menentukan ukuran sampel pada *probability sampling* dengan rumus 2.3.

$$S = \frac{N}{N*d+1^2} \quad (2.3)$$

Keterangan :

S = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

d = tingkat kesalahan yang diizinkan

Teknik sampling yang termasuk ke dalam *probability sampling* yaitu *Simple random sampling*, *Proportionate stratified random sampling*, *Disproportionate stratified random sampling* dan *Cluster sampling*

2.7.2 Nonprobability Sampling

Nonprobability Sampling adalah metode pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap elemen atau anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Teknik sampling yang termasuk ke dalam *nonprobability sampling* adalah *Systematic sampling*, *Quota sampling*, *Accidental sampling*, *Purposive sampling*, Sampling jenuh, *Snowball sampling*.

2.8 Penelitian Terkait

Penelitian ini mengumpulkan informasi dan laporan-laporan penelitian sejenis yang dijadikan sebagai acuan studi literatur. Studi literatur mengenai penelitian terkait diuraikan pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Studi literatur penelitian terdahulu

No	(Peneliti, Tahun)	Judul	Metode	Hasil Penelitian
1	(Muqoddas et al., 2020)	<i>Usability User Interface</i> Desain Pada Aplikasi <i>Ecommerce</i> (Studi Komparasi Terhadap Pengalaman Pengguna Shopee, Lazada, Dan Tokopedia)	SUS	Secara keseluruhan analisa usability SUS, Shopee mendapat nilai 61,33, Tokopedia mendapat nilai 60,94 yang termasuk dalam <i>range</i> nilai <i>Good</i> (Baik) sedangkan Lazada mendapat nilai 51,44 yang termasuk dalam <i>range</i> OK. Dilakukan perbandingan analisa SUS berdasarkan kategori gender dan jenis usia yang mendapatkan nilai berbeda-beda namun ketiga aplikasi tersebut masih tergolong aplikasi dengan <i>range</i> OK dan <i>Good</i>
2	(Pawestri et al., 2019)	Evaluasi <i>Usability</i> Aplikasi <i>Mobile</i> menggunakan <i>Usability Testing</i> dan <i>System Usability Scale</i> (SUS) (Studi Kasus: SOCO, Althea dan Sephora)	<i>Usability testing</i> dan SUS	Aplikasi Althea mendapatkan nilai yang lebih unggul dibandingkan aplikasi SOCO dan Sephora pada seluruh proses pengujian karena responden dapat menyelesaikan seluruh tugas dengan rata-rata kesalahan yang rendah, waktu penyelesaian yang lebih sedikit dan jumlah <i>klik</i> untuk menyelesaikan tugas yang lebih sedikit. Serta mendapat nilai SUS yang paling tinggi yaitu 68,21.
3	(Kusumawar dhana et al., 2019)	Evaluasi <i>Usability</i> Pada Aplikasi BNI <i>Mobile Banking</i> Dengan Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> dan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	<i>Usability testing</i> dan SUS	<i>Mockup</i> aplikasi rekomendasi perbaikan dinilai lebih baik dari aplikasi yang telah ada sebelumnya, karena terjadi peningkatan pada metrik <i>Learnability</i> dari 60% menjadi 88%, <i>efficiency</i> 0,01 <i>goals/sec</i> menjadi 0,05 <i>goals/sec</i> , penurunan <i>error</i> 30% menjadi 5% dan peningkatan <i>satisfaction</i> dari 62,67 kategori <i>grade scale</i> D dengan keterangan OK menjadi 74,25 dengan <i>grade scale</i> B

No	(Peneliti, Tahun)	Judul	Metode	Hasil Penelitian
4	(Nioga et al., 2019)	Evaluasi <i>Usability</i> Aplikasi <i>Mobile KAI Access</i> Menggunakan Metode <i>System Usability Scale (SUS)</i> Dan <i>Discovery Prototyping</i> (Studi Kasus PT KAI)	<i>Usability testing</i> dan SUS	Terdapat peningkatan nilai <i>usability</i> sebesar 25.55% dari sebelumnya 57.48% menjadi 83.03% setelah dilakukan perbaikan. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah dengan penambahan fitur pengaturan untuk mengubah bahasa, menghapus fitur yang tidak perlu atau belum dapat digunakan, serta menempatkan fitur yang paling sering diakses ke halaman utama.
5	(Fauzi et al., 2019)	Analisis <i>Usability</i> Aplikasi Perangkat Bergerak <i>Jual Beli Online</i> dengan Model <i>People At The Center of Mobile Application Development (PACMAD)</i> (Studi Kasus : Tokopedia, Bukalapak dan Shopee)	PACMAD dan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	Berdasarkan <i>SUS Score</i> , shopee memiliki nilai kepuasan tertinggi dengan nilai 73,75 dimana hal itu tidak sebanding dengan capaian nilai <i>usability</i> yang cenderung menunjukkan nilai terendah dibandingkan Bukalapak dan Tokopedia. Sebaliknya, Bukalapak memiliki capaian yang cenderung baik pada <i>usability</i> memiliki nilai kepuasan yang masih tertinggal dibanding Shopee yaitu 67,92. Tokopedia menjadi aplikasi dengan capaian <i>usability</i> yang terbilang lebih baik ketimbang Shopee, namun memiliki nilai kepuasan terendah dibanding Shopee dan Bukalapak. Dengan demikian pengguna aplikasi <i>e-commerce</i> pada perangkat bergerak memiliki kriteria selain <i>usability</i> dan kenyamanan dalam pemilihan aplikasi yang digunakan.
6	(Rosyid et al., 2022)	Evaluasi <i>Usability</i> pada Aplikasi <i>OVO</i> Menggunakan Metode <i>System Usability Scale (SUS)</i>	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	Aplikasi <i>OVO</i> mendapatkan nilai rata-rata <i>usability</i> 69,23 atau berada pada <i>grade OK</i> yang mengindikasikan bahwa aplikasi masih dapat diterima secara umum namun masih perlu perbaikan berupa peningkatan penggunaan fitur supaya berjalan dengan baik serta peningkatan tampilan <i>user interface</i> agar lebih mudah dipahami dan digunakan oleh para pengguna baru.
7	(Veni Manik et al., 2021)	Evaluasi <i>Usability</i> pada Aplikasi <i>Mobile ACC.ONE</i> menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i> dan <i>Usability Testing</i>	<i>Usability testing</i> dan SUS	Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi <i>ACC ONE</i> masih cukup sulit diterima atau tidak mudah digunakan pengguna. Skor pengujian yang didapat dengan <i>Success Rate</i> sebesar 73,33% yang dikategorikan buruk. <i>Time Based Efficiency expert</i> sebesar 0,0350 <i>goals/sec</i> , dan <i>time based efficiency</i> pengguna sebesar 0,0467 <i>goals/sec</i> yang dikategorikan normal. <i>Error Rate</i> sebesar 0,1230 <i>defect</i> yang dikategorikan kecil atau wajar. Hasil penilaian rata-rata skor <i>SUS</i> mendapat nilai sebesar 54,46 yang mengindikasikan

No	(Peneliti, Tahun)	Judul	Metode	Hasil Penelitian
				<i>Acceptability</i> termasuk kategori <i>marginal low</i> , kategori <i>grade scale F</i> , kategori <i>adjective rating OK</i> , serta kategori <i>score percentile rank D</i> .
8	(Murti, 2020)	Analisis <i>Usability Testing</i> Pada Aplikasi Transportasi Online Untuk Mengukur Kepuasan Pengguna	<i>Usability testing</i>	Diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi transportasi <i>online A</i> dan <i>B</i> memiliki tingkat kemudahan, efisiensi, mudah diingat, keamanan dan kepuasan pengguna tinggi. Sedangkan aplikasi transportasi <i>online C</i> memiliki tingkat kemudahan, efisiensi dan mudah diingat yang tinggi, namun memiliki tingkat keamanan dan kepuasan pengguna yang sedang.
9	(Setiawan, 2021)	Analisis Tingkat Usabilitas Menggunakan Metode <i>Performance Measurement</i> dan <i>System Usability Scale (SUS)</i> pada Aplikasi <i>E-commerce</i> Indomaret dan Alfamart	SUS dan <i>Performance Measurement</i>	Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi Indomaret lebih unggul dibandingkan dengan aplikasi Alfamart. Tingkat <i>effectiveness</i> aplikasi alfamart terdapat 43 kesalahan sementara indomaret 28 <i>error</i> . Tingkat <i>efficiency</i> yang diukur dari durasi pengerjaan <i>tasks</i> , <i>website</i> Indomaret lebih baik dibandingkan dengan <i>website</i> Alfamart. Tingkat <i>satisfaction</i> yang diukur dengan SUS <i>website</i> Alfamart memperoleh nilai sebesar 51,8 dan pada <i>website</i> Indomaret mendapatkan hasil 63,2. Tingkat <i>satisfaction</i> yang diukur dengan NPS <i>website</i> Alfamart masuk ke dalam kategori <i>detractor</i> dan pada <i>website</i> Indomaret termasuk kategori <i>passive</i>
10	(Praditya et al., 2021)	Identifikasi Masalah <i>Usability</i> pada Aplikasi Halodoc dengan Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>	<i>Usability testing</i>	Terdapat peningkatan nilai <i>usability</i> , khususnya kriteria <i>learnability</i> dengan nilai 1,62 menjadi 1,13. kriteria <i>effectiveness</i> 89,97% meningkat menjadi 100,0%. <i>memorability</i> 33 langkah dan 29,33 klik menjadi 27,33 langkah dan 23,33 klik. Kriteria <i>error</i> 6,48% menurun menjadi 0% dan kriteria kepuasan 81,3 meningkat menjadi 90,8 yang juga di atas rata-rata. Dengan hasil pengujian yang meningkat dari nilai kegunaannya, desain yang diusulkan dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna dan telah menyelesaikan masalah pengguna.
11	(Wibowo et al., 2021)	<i>Video Conferencing As A Face-To-Face Online Meeting App: User Preference Based On Usability Testing</i>	<i>System Usability Scale (SUS)</i> dan USE	Berdasarkan hasil penelitian Zoom memiliki nilai kegunaan tertinggi dibandingkan Google Meet dan BBB, Google Meet berada di peringkat kedua dan BBB berada di peringkat ketiga. Aplikasi Zoom lebih praktis, lebih mudah digunakan, lebih mudah dipelajari, dan lebih memuaskan. Google Meet termasuk dalam kategori <i>low</i>

No	(Peneliti, Tahun)	Judul	Metode	Hasil Penelitian
				<i>marginal</i> . BBB termasuk dalam kategori <i>not acceptable</i> karena responden merasa aplikasi BBB lebih sulit digunakan, lebih sulit dipelajari, dan kurang memuaskan
12	(Yulius et al., 2022)	Analisis <i>Usability</i> Pada Aplikasi Amboo <i>Mothercare</i> Menggunakan <i>System Usability Scale</i>	<i>System Usability Scale</i> (SUS)	Aplikasi Amboo <i>Mothercare</i> mendapat skor SUS 71,31 dengan kategori <i>Grade Scale</i> pada <i>grade C+</i> (OK) yang artinya tergolong normal, kategori <i>Adjective rating Good</i> . kategori <i>Acceptability</i> aplikasi <i>acceptable</i> dan digunakan secara umum. Sedangkan, berdasarkan skor NPS aplikasi berada pada klasifikasi <i>passive</i> .
13	(Farouqi et al., 2018)	Evaluasi <i>Usability</i> pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian <i>Usability</i>	<i>Usability testing</i> dan SUS	Pada aspek pengujian <i>learnability</i> menggunakan <i>success rate</i> dikategorikan baik dengan nilai 100%, aspek <i>efficiency</i> menggunakan <i>time based efficiency</i> 0,01 goals/sec, aspek <i>errors</i> menggunakan <i>error rate</i> dikategorikan wajar dengan nilai 0,1, aspek <i>satisfaction</i> menggunakan SUS dikategorikan cukup baik dengan nilai 60-70% dengan <i>grade B</i>
14	(Elisurya et al., 2019)	Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan <i>Usability Testing</i> dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) (Studi pada <i>E-Commerce Fashion</i>)	SUS dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Kuesioner UEQ dilakukan pada responden pengguna lama, sedangkan SUS pada responden yang <i>novice</i> aplikasi setelah dilakukan <i>task scenario</i> . Aplikasi XYZ mendapatkan penilaian <i>usability</i> yang lebih baik dibandingkan Vippalaza, dan Berrybenka.com.
15	(Yuwono et al., 2019)	Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi <i>Mobile Banking</i> di Indonesia Dengan Menggunakan <i>Usability Testing</i> dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) (Studi pada <i>JakOne Mobile</i> dan <i>BCA Mobile</i>)	<i>Usability testing</i> dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Secara umum, aplikasi <i>JakOne Mobile</i> memiliki pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan dengan aplikasi <i>BCA Mobile</i> . Berdasarkan metrik parameter yang diuji, kedua aplikasi ini memiliki kelebihan masing-masing yaitu <i>JakOne Mobile</i> lebih unggul pada parameter <i>error during task performance</i> , <i>time per completed task</i> , dan <i>number of clicks during task performance</i> . Sedangkan aplikasi <i>BCA Mobile</i> unggul pada parameter <i>task completed</i> . Berdasarkan hasil kuesioner UEQ aplikasi <i>JakOne Mobile</i> memiliki nilai yang lebih unggul pada aspek <i>perspicuity</i> , <i>efficiency</i> , <i>dependability</i> , <i>stimulation</i> . Sedangkan pada aspek <i>attractiveness</i> dan <i>novelty</i> aplikasi <i>BCA Mobile</i> memiliki nilai yang lebih unggul.

2.9 Matriks Penelitian / *State of The Art*

Matriks penelitian pada Tabel 2.4 menunjukkan perbedaan dan persamaan pada metode yang digunakan dan aspek-aspek *usability* yang diuji antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan.

Tabel 2.4 Matrik perbandingan metode dan aspek *usability testing*

Judul (Penulis, Tahun)	Ruang Lingkup Penelitian											
	Metode <i>Usability</i>					Aspek <i>usability</i> yang diuji						
	<i>Usability testing</i>	SUS	PACMAD	UEQ	<i>Performance Measurement</i>	<i>Learnability</i>	<i>Efficiency</i>	<i>Memorability</i>	<i>Error</i>	<i>Satisfaction</i>	<i>Effectiveness</i>	<i>Cognitive Load</i>
(Muqoddas et al., 2020)		√								√		
(Pawestri et al., 2019)		√	√			√	√		√	√		
(Kusumawardhana et al., 2019)	√	√				√	√		√	√		
(Nioga et al., 2019)	√	√					√			√	√	
(Fauzi et al., 2019)		√	√			√	√	√	√	√	√	√
(Rosyid et al., 2022)		√								√		
(Veni Manik et al., 2021)	√	√				√	√		√	√		
(Murti, 2020)	√					√	√		√	√		
(Setiawan, 2021)		√			√		√			√	√	
(Irfan et al., 2021)	√					√	√	√	√	√		
(Sidik, 2018)		√								√		
(Yulius et al., 2022)		√								√		
(Farouqi et al., 2018)	√	√				√	√		√	√		
(Elisurya et al., 2019)		√		√			√			√	√	
(Yuwono et al., 2019)	√			√		√	√			√	√	
Usulan Penelitian : Analisis Perbandingan <i>Usability</i> Pada Aplikasi Novel <i>Online</i> Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>	√	√				√	√	√	√	√		

Berdasarkan Tabel 2.3 mengenai penelitian terkait serta Tabel 2.4 mengenai matriks penelitian / *state of the art*, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini, diantaranya yaitu :

1. Objek penelitian. Objek penelitian ini adalah 2 aplikasi *webnovel* terpopuler yaitu Wattpad dan Fizzo novel yang belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya
2. Terdapat penambahan variabel penelitian pada aspek *usability* yang diuji yaitu *memorability* sehingga terdapat total 5 aspek *usability* yang diuji yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error* dan *satisfaction* dengan mengkombinasikan *usability testing task scenario* dan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*