

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

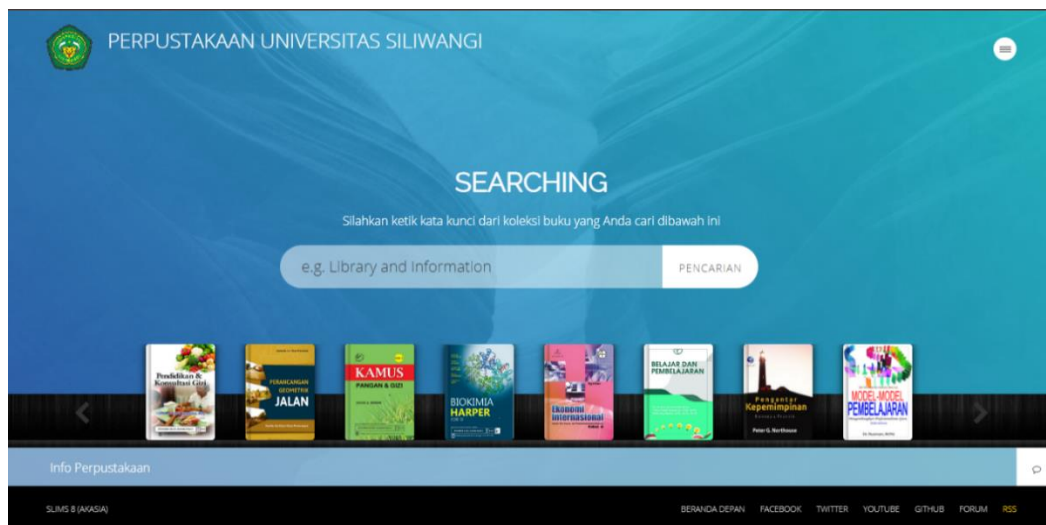
2.1 Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital masih menggunakan prinsip-prinsip dasar perpustakaan didukung dengan teknologi yang dapat mewujudkan perpustakaan yang lebih lengkap, mudah dijangkau, *user friendly* dan modern. Perpustakaan digital memiliki beberapa kelebihan dibandingkan perpustakaan biasa diantaranya *long distance service* yang berarti dengan perpustakaan digital pengguna dapat lebih mudah mengakses katalog berbagai judul buku dan jurnal tanpa memerlukan waktu yang lama (Lukmana dkk., 2023).

Perpustakaan digital yang terus dikembangkan menghadirkan beragam keunggulan, termasuk akses yang lebih luas terhadap sumber daya informasi, fleksibilitas dalam mengaksesnya, serta kemampuan untuk menyimpan dan berbagi pengetahuan secara efisien (Widiyanto, 2023).

2.2 Website Perpustakaan Universitas Siliwangi

Website Perpustakaan Universitas Siliwangi merupakan salah satu sarana yang dibangun untuk meningkatkan layanan perpustakaan bagi mahasiswa. Perpustakaan Universitas Siliwangi memiliki situs atau *website* yang dapat diakses melalui alamat <http://digilib.unsil.ac.id/>.



*Gambar 2.1 Tampilan website Perpustakaan Universitas Siliwangi
(sumber : <http://digilib.unsil.ac.id/>)*

2.3 Evaluasi

Evaluasi adalah proses yang secara kritis memeriksa suatu program yang melibatkan pengumpulan dan analisis informasi tentang kegiatan, karakteristik, dan hasil program (Firdaus, A. R., Wardani, N. H., & Fanani, L, 2019). Nilai yang didapatkan dinilai dari segi kualitas kegiatan yang telah dilakukan, hal tersebut bisa disebut dengan evaluasi (Veni Manik, 2020).

2.4 Usability

Usability asal katanya adalah dari Bahasa Inggris yakni usable yang memiliki arti bisa digunakan dengan baik (Yuliyana dkk., 2019).

Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik setidaknya jika bisa mengurangi kesalahan dalam saat penggunaannya bahkan menghapusnya, serta dapat membawa manfaat dan kepuasan bagi penggunanya (Yusuf and Astuti, 2020).

2.5 *User Experience*

User experience merujuk kepada bagaimana perilaku pengguna menggunakan perangkat lunak (Rasio Henim & Perdana Sari, 2020). Perilaku positif pengguna adalah saat perangkat lunak memberikan pengalaman dimana tujuan pengguna (menyelesaikan pekerjaan) terpenuhi. ISO FDIS 9241-210 mendefinisikan *user experience* sebagai persepsi individu dan respon yang dihasilkan dari penggunaan dan pengantisipasi kegunaan sebuah produk, sistem, dan suatu layanan.

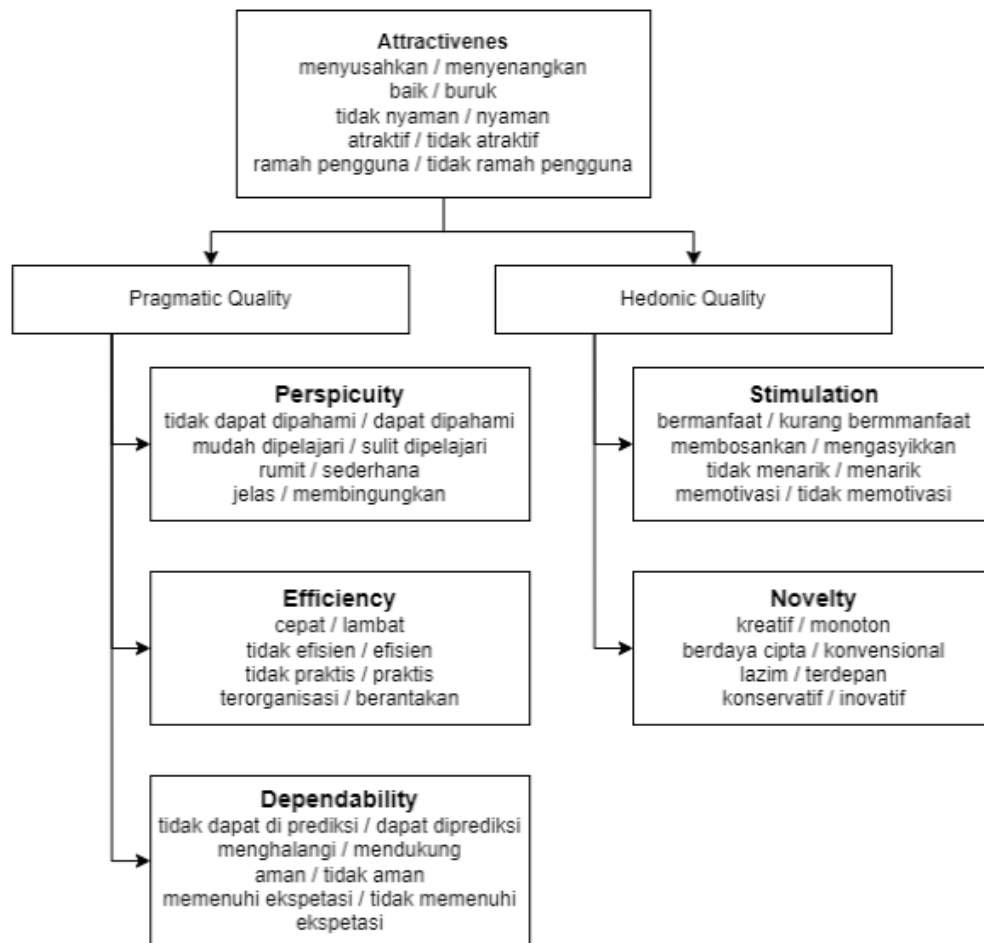
Dalam penelitiannya melakukan konseptualisasi *user experience* menjadi beberapa cara (Bevan, 2014), yaitu:

1. Mengeksplorasi indikator kepuasan pengguna dari segi *usability*.
2. Penekanan performa pengguna.
3. *User experience* merupakan induk dari semua persepsi dan respon pengguna yang diukur secara subjektif maupun objektif.

2.6 *User Experience Questionnaire (UEQ)*

Kuesioner UEQ atau *User Experience Questionnaire*, termasuk salah satu kuesioner yang hasilnya dapat digunakan dalam *usability testing* untuk mengukur tingkat *user experience* suatu produk dengan cepat (Schrepp, 2015). UEQ dapat diunduh di www.ueq-online.org. Terdapat 6 skala dengan total 26 elemen yang dikategorikan berdasarkan skala-skala pengukuran yang terdapat pada UEQ. Skala *User Experience* dalam kuesioner, yaitu :

- a. Attractiveness (Daya tarik): Kesan terhadap produk. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk? Seberapa besar daya tarik dari sebuah produk. Misal: bagus atau jelek, atraktif atau tidak atraktif.
- b. Efficiency (Efisiensi): Kemungkinan suatu produk dapat digunakan dengan cepat dan efisien. Seberapa besar pengguna dapat menyelesaikan tugasnya tanpa usaha yang besar atau efisien. Misal: cepat atau lambat, praktis atau tidak praktis.
- c. Perspicuity (Kejelasan): Apakah memungkinkan menggunakan produk ini? Apakah mudah bagi pengguna untuk membiasakan diri menggunakan produk ini? Seberapa besar kejelasan dari sebuah produk. Misal: mudah dipahami atau sulit dipahami.
- d. Dependability (Ketepatan): Apakah pengguna merasa dalam kontrol interaksi? Apakah interaksi dengan produk aman dan dapat diprediksi? Seberapa besar ketepatan yang dirasakan oleh pengguna melalui kontrol yang ia miliki. Misal: dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi, mendukung atau menghalangi.
- e. Stimulation (Stimulasi): Apakah menarik dan menyenangkan untuk pengguna dalam menggunakan produk tersebut? Apakah pengguna merasa termotivasi untuk terus menggunakan produk? Seberapa besar motivasi untuk menggunakan produk. Misal: bermanfaat atau kurang bermanfaat, menarik atau tidak menarik.
- f. Novelty (Kebaruan): Apakah desain produk inovatif dan kreatif? Apakah produk mampu mendapatkan perhatian pengguna? Seberapa kreatif atau besar kebaruan dari produk.



Gambar 2.2 Struktur skala UEQ
(sumber : Herdjuno Pawenang Kusumo & Suranto, 2023)

Gambar 2.2 menunjukkan 6 skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu aspek daya tarik (*attractiveness*), aspek *pragmatic quality*, dan aspek *hedonic quality*. Aspek *pragmatic quality* berkaitan dengan manfaat yang dirasakan, efisiensi dan kemudahan digunakan. Kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*) dan ketepatan (*dependability*) termasuk kedalam *pragmatic quality aspect*. Aspek *hedonic quality* berkaitan dengan simulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*).

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	dapat dipahami	2
kreatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	monoton	3
mudah dipelajari	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	sulit dipelajari	4
bermanfaat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	kurang bermanfaat	5
membosankan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	mengasyikkan	6
tidak menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menarik	7
tak dapat diprediksi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	dapat diprediksi	8
cepat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	lambat	9
berdaya cipta	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	konvensional	10
menghalangi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	mendukung	11
baik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	buruk	12
rumit	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	sederhana	13
tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menggembirakan	14
lazim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	terdepan	15
tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	nyaman	16
aman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak aman	17
memotivasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	efisien	20
jelas	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	membingungkan	21
tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	praktis	22
terorganisasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	berantakan	23
atraktif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak atraktif	24
ramah pengguna	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak ramah pengguna	25
konservatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	inovatif	26

Gambar 2.3 Items Kuesioner UEQ

(sumber : <https://www.ueq-online.org>)

UEQ sudah diterjemahkan dengan bermacam bahasa, UEQ versi orisinal dibuat dalam Bahasa Jerman. Penulis memakai versi UEQ yang sudah diterjemah ke dalam Bahasa Indonesia. *Items* UEQ dapat dilihat pada Gambar 2.3.

Tabel 2.1 Benchmark Interval untuk Skala UEQ
(sumber : Rasio Henim, S., & Perdana Sari, R., 2020)

	Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	Kejelasan (<i>perspicuity</i>)	Efisiensi (<i>efficiency</i>)	Ketepatan (<i>dependability</i>)	Stimulasi (<i>stimulation</i>)	Kebaruan (<i>novelty</i>)
Excellent	$\geq 1,75$	$\geq 1,9$	$\geq 1,78$	$\geq 1,65$	$\geq 1,65$	$\geq 1,4$
Good	$\geq 1,52$	$\geq 1,56$	$\geq 1,47$	$\geq 1,48$	$\geq 1,31$	$\geq 1,05$
	$< 1,75$	$< 1,9$	$< 1,78$	$< 1,65$	$< 1,55$	$< 1,4$
Above Average	$\geq 1,17$	$\geq 1,08$	$\geq 0,98$	$\geq 1,14$	$\geq 0,99$	$\geq 0,71$
	$< 1,52$	$< 1,56$	$< 1,47$	$< 1,48$	$< 1,31$	$< 1,05$
Below Average	$\geq 0,7$	$\geq 0,64$	$\geq 0,54$	$\geq 0,78$	$\geq 0,5$	$\geq 0,3$
	$< 1,17$	$< 1,08$	$< 0,98$	$< 1,14$	$< 0,99$	$< 0,71$
Bad	$< 0,7$	$< 0,64$	$< 0,54$	$< 0,78$	$< 0,5$	$< 0,3$

Data UEQ dapat diolah dengan menggunakan *UEQ tool analysis*. Untuk mengetahui makna dari nilai yang dihasilkan oleh setiap skala UEQ dilakukan dengan membandingkan nilai hasil perhitungan setiap skala dengan nilai pada Tabel 2.1 berikut.

2.7 UEQ Data Analysis Tool

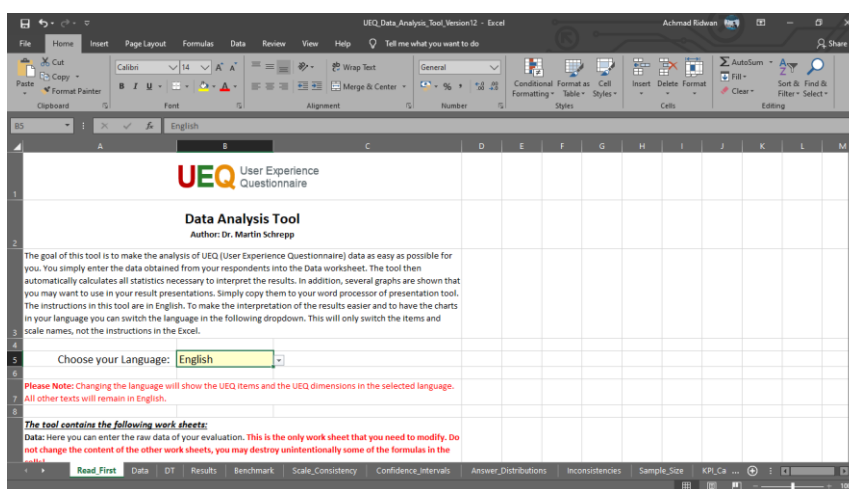
Terdapat *UEQ Data Analysis Tool* yang bisa dimanfaatkan untuk mempermudah proses analisa dan pengolahan data menjadi lebih mudah. *UEQ Data Analysis Tool* dikembangkan oleh Dr. Martin Schrepp untuk mempermudah proses analisis data UEQ. *UEQ Data Analysis Tool* tersedia dalam bentuk aplikasi excel dan dapat diunduh pada halaman ueq-online.org.

Untuk memulai proses pengolahan data analisis data, peneliti cukup memasukkan data yang dikumpulkan kedalam *worksheet* excel. Data statistic yang dibutuhkan akan diolah secara otomatis untuk menginterpretasikan hasil kuesioner.

Terdapat juga beberapa grafik yang membantu untuk menggambarkan hasil penelitian.

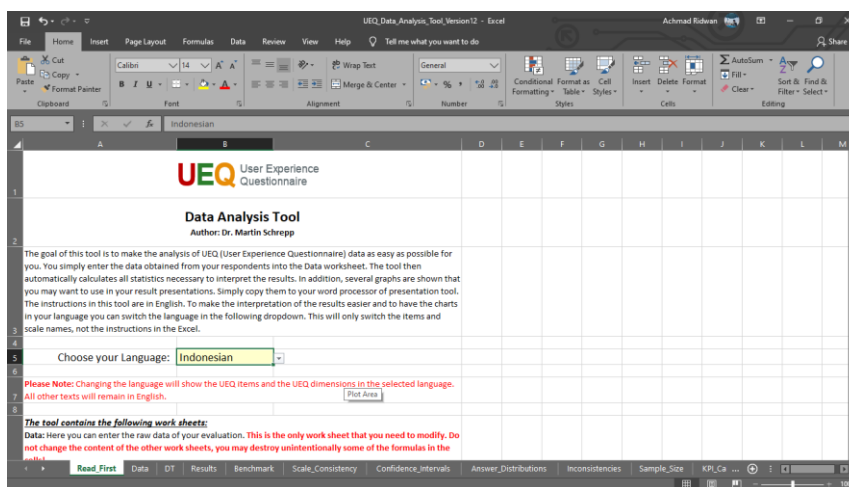
Berikut ini adalah langkah-langkah pengolahan data dengan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* yang dilakukan pada penelitian ini:

1. Buka aplikasi *UEQ Data Analysis Tool*, kemudian akan muncul tampilan halaman awal seperti di bawah ini :



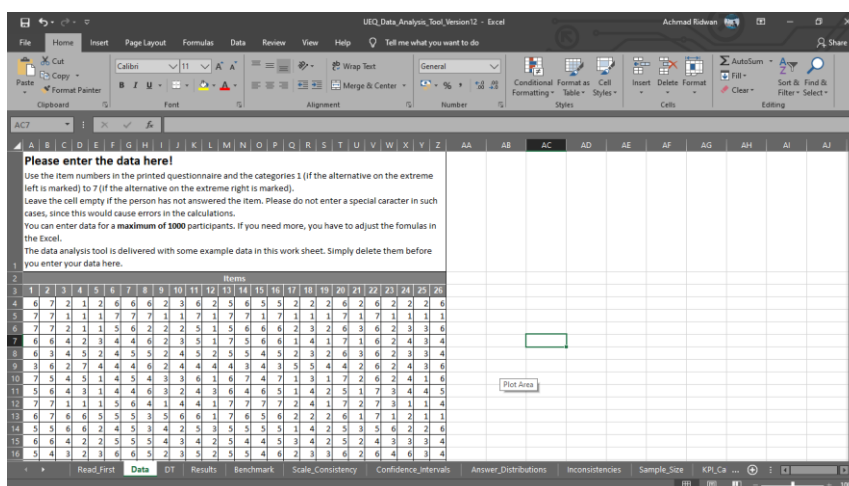
Gambar 2.4 Tampilan halaman awal *UEQ Data Analysis Tool*

2. Pada bagian “Choose your Language” pilih *Indonesian*.



Gambar 2.5 Tampilan pemilihan Bahasa di *UEQ Data Analysis Tool*

- Klik tab *sheet* “Data” untuk memasukan data yang didapatkan dari penyebaran kuesioner yang telah dilakukan.



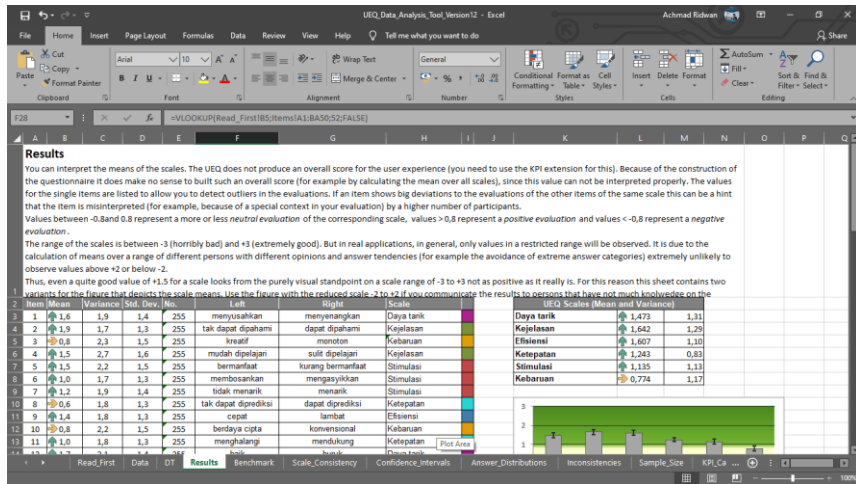
Gambar 2.6 Tampilan halaman untuk memasukkan data di UEQ *Data Analysis Tool*

- Klik tab *sheet* “DT” untuk melihat hasil transformasi data yang didapatkan dari *sheet* “DATA”

Transformed Data		Scale means per person					
		Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebiasaan
1	1	1,83	2,25	2,00	2,00	2,00	1,50
1	2	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	0,00
1	3	2,00	2,00	2,00	0,75	1,75	2,00
1	4	1,50	2,50	2,25	2,25	0,25	0,75
1	5	1,33	0,00	2,00	1,50	1,00	0,00
1	6	-0,33	0,25	1,50	0,25	-0,25	1,00
1	7	2,50	1,00	2,00	2,00	1,25	0,75
1	8	0,50	2,00	1,50	1,75	0,75	1,25
1	9	3,00	2,75	2,50	1,25	1,50	1,50
1	10	2,33	1,75	1,75	1,25	0,75	-1,50
1	11	1,33	0,25	0,00	1,25	0,75	0,75
1	12	1,17	1,75	0,50	1,00	1,00	0,25
1	13	0,83	1,25	1,50	1,25	1,50	0,50
1	14	2,00	2,00	2,00	2,00	1,50	0,50
1	15	3,00	3,00	3,00	2,50	1,50	0,00
1	16	2,83	2,75	2,00	2,00	2,50	2,50

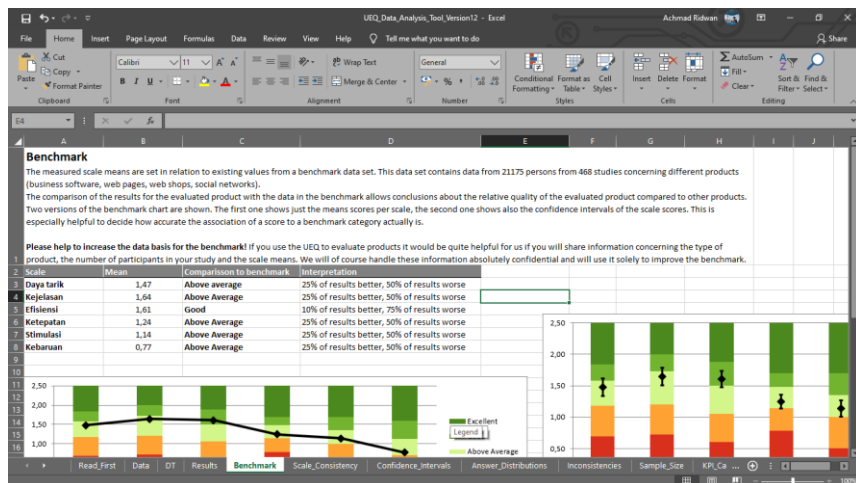
Gambar 2.7 Tampilan hasil transformasi data di UEQ *Data Analysis Tool*

5. Klik ta *sheet* “*Result*” untuk melihat hasil pengolahan data berupa *mean* untuk masing-masing variable dan item pernyataan UEQ.



Gambar 2.8 Tampilan hasil pengolahan data di UEQ Data Analysis Tool

6. Untuk melihat nilai *benchmark* pada masing-masing variable, klik *sheet* *Benchmark*



Gambar 2.9 Tampilan hasil nilai *benchmark* di UEQ Data Analysis Tool

2.8 Populasi dan Sampel Penelitian

Jumlah sampel ditetapkan berdasarkan pada (Schrepp, 2015) bahwa sebuah sistem, produk dan layanan yang serupa dievaluasi dengan bantuan *User Experience Questionnaire*, dengan responden 20 sampai 30 menghasilkan yang cukup stabil, sehingga jumlah responden akan memenuhi persyaratan *User Experience Questionnaire* yang diharapkan.

2.9 Analisis Hasil Pengukuran UEQ

Pengukuran *usability* dilakukan menggunakan kuesioner UEQ yang terdiri atas 26 pertanyaan dan terdapat 6 faktor *user experience* yaitu: daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*).

Tahapan pengolahan data UEQ yaitu: dari hasil data kuesioner dari responden dimasukkan kedalam UEQ *tools*, kemudian transformasi data atau dilakukan konversi menjadi bobot nilai jawaban dari +3 mewakili nilai paling positif dan -3 nilai paling negatif (Schrepp, 2015). Setelah itu, UEQ *tools* akan melakukan perhitungan *means per person* dan berikutnya akan ada hasil rata-rata untuk setiap aspek atau skala UEQ.

Tabel 2.2 Skala penilaian rata-rata pada kuesioner (Schrepp, 2015)

Rentang nilai rata-rata	Keterangan
> 0,8	Evaluasi positif
-0,8 – 0,8	Evaluasi netral
< -0,8	Evaluasi negatif

Schrepp yaitu menyampaikan jika nilai rata-rata impresi antara -0,8 dan 0,8 adalah evaluasi netral, nilai $>0,8$ berarti evaluasi positif dan $<-0,8$ menunjukkan evaluasi negatif.

2.10 *State Of The Art* Bidang Penelitian

Tabel 2.3 Menunjukan perbandingan penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan fokus penelitian yang sedang di teliti. Terdapat beberapa kesamaan serta perbedaan dari masing-masing penelitian. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan metode serta algoritmanya.

Tabel 2. 3 *State of The Art* Penelitian Terkait

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
1	Ni Luh Dithiana Gitajayanti, I Putu Satwika, A.A. Istri Ita Paramitha	2021	Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire	Penelitian ini adalah melakukan evaluasi PRISKA sebagai sistem informasi dari perspektif pengalaman pengguna. Untuk mengevaluasi sistem informasi, peneliti akan menggunakan User Experience Kuesioner (UEQ) sebagai metode pengujian kegunaan	hasil UEQ menunjukkan impresi dari user mahasiswa tergolong netral, yaitu pada skala daya tarik mendapatkan nilai 0.587, skala kejelasan mendapatkan nilai 0.628, skala efisiensi mendapatkan nilai 0.755, skala ketepatan mendapatkan nilai 0.670, skala stimulasi mendapatkan nilai 0.306 dan skala kebaruan mendapatkan nilai 0.277. Untuk user dosen memberikan impresi positif, dengan skala daya tarik mendapatkan nilai 1.667, skala kejelasan mendapatkan nilai 1.650, skala efisiensi mendapatkan nilai 1.675, skala ketepatan mendapatkan

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
					nilai 1.300, skala stimulasi mendapatkan nilai 1.425 dan skala kebaruan mendapatkan nilai 1.025
2	Silvana Rasio Henim, Rika Perdana Sari	2020	Evaluasi <i>User Experience</i> Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i>	Pengukuran user experience bertujuan untuk mengetahui pengalaman yang diperoleh pengguna ketika menggunakan sistem informasi akademik mahasiswa. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).	Hasil dari evaluasi user experience menggunakan UEQ diperoleh untuk setiap aspek UEQ adalah daya tarik 1,375, kejelasan 1,552, efisiensi 1,354, ketepatan 1,377, stimulasi 1.346 dan kebaruan 0,855. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh aspek user experience memperoleh impresi positif.
3	Siti Raisah Adilah	2022	Evaluasi <i>User Experience</i> Pada Aplikasi <i>Android</i> <i>Honda E-Care</i> Menggunakan Metode	Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi atau mengetahui tingkat <i>user experience</i> pada aplikasi Honda E-Care	Penelitian dilakukan terhadap 100 pengguna dari aplikasi Honda E-Care, Olah data dilakukan menggunakan UEQ Data Analysis Tool. Dari hasil <i>Benchmark</i> ,

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
			<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>		terdapat satu variable yang mendapat nilai evaluasi <i>Below Average</i> (dibawah rata-rata) yaitu variable Data Tarik (<i>Attractiveness</i>). Sedangkan variable lainnya mendapat nilai evaluasi <i>Above Average</i> (diatas rata-rata) dan variable Kebaruan (<i>Novelty</i>) mendapat nilai <i>Good</i> (Baik)
4	Dede Aprilia	2023	Analisa Perbandingan <i>User Experience</i> Pada <i>Website E-Commerce</i> Menggunakan <i>Metode User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	Website Shopee yang merupakan <i>website e-commerce</i> dengan jumlah kunjungan terbesar pertama dan Tokopedia dengan jumlah kunjungan terbesar kedua di Indonesia membuat peneliti tertarik untuk menganalisa perbandingan dari aspek user experience kedua website tersebut.	Pengujian yang melibatkan 99 responden yaitu pengguna aktif website Shopee dan Tokopedia mendapatkan hasil bahwa meskipun website Shopee memimpin posisi pertama sebagai website e-commerce dengan jumlah kunjungan terbanyak di Indonesia namun website Tokopedia masih

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
				Dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ)	dinilai unggul dalam segala aspek. Website Shopee memiliki nilai rata-rata pada aspek Attractiveness 0.86, aspek Perspicuity 1.12, aspek Efficiency 0.71, aspek Dependability 1.03, Stimulation 0.43 dan Novelty 0.30. Sedangkan nilai rata-rata pada website Tokopedia untuk aspek Attractiveness 0.96, aspek Perspicuity 1.26, aspek Efficiency 1.09, aspek Dependability 1.12, Stimulation 0.53 dan Novelty 0.44. Rekomendasi perbaikan yang disarankan untuk website Shopee adalah pada aspek Efisiensi (Efficiency) dan Stimulasi (Stimulation). Sedangkan

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
					Tokopedia pada aspek Kebaruan (Novelty).
5	Emi Iryanti, La Ode Mohamad Zulfiqar, Sri Suning Kusumawardani, Indriana Hidayah	2022	Pengukuran Kepuasan Pengguna <i>E-Learning</i> Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik Dan System Usability Scale	Dalam penelitian ini, <i>system usability scale</i> (SUS) dan evaluasi heuristik (HE) digunakan untuk mendapatkan hasil evaluasi yang lebih mendalam agar pihak terkait dapat melakukan perbaikan. Untuk evaluasi usability menggunakan HE, evaluator yang dipilih adalah lima user expert yang ahli dalam usability (tiga orang) dan ahli dalam IT dan pengembangan pembelajaran (dua orang). Untuk evaluasi <i>usability</i> menggunakan SUS, evaluator yang dipilih adalah lima user expert yang ahli dalam usability (tiga orang), sedangkan lingkup evaluasi pada penelitian ini	Pada evaluasi yang dilakukan menggunakan kuesioner SUS, diperoleh skor 63,3 (grade C-) dengan 162 peserta, dengan hasil uji realibitas sebesar 0,818 dan uji validitas untuk setiap item sebesar 0,129, yang menunjukkan bahwa semua item pertanyaan adalah realible dan valid. Hasil evaluasi kemudahan menggunakan HE menunjukkan bahwa prinsip kontrol dan kebebasan pengguna adalah masalah utama bagi para ahli pengguna. Sistem (e-learning) tidak memungkinkan undo dan redo, membuat pengguna bingung jika

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
				yaitu proses login, edit profile, organisasi perkuliahan, dan aktivitas perkuliahan.	mereka memilih menu yang tidak mereka inginkan.
6	Mohamad Syafri Tuloli, Reonaldi Patalangi, Rahman Takdir	2022	Pengukuran Tingkat <i>Usability</i> Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> dan <i>SUS</i>	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dengan aplikasi e-Rapor di SMKN 1 Suwawa, Gorontalo, serta mengetahui seberapa efektif dan efisien aplikasi tersebut digunakan. Metode survei deskriptif kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan data kuantitatif, metode penilaian kinerja dan penyebaran kuisioner <i>System Usability Scale</i> (SUS) digunakan. Untuk mendapatkan data kualitatif, metode Retrospective	Hasil pengukuran yang dilakukan menunjukkan bahwa aspek efektifitas memperoleh nilai 96% dari tingkat keberhasilan pengguna dalam mengerjakan task skenario dan aspek efisiensi memperoleh rata-rata waktu sebesar 0,037 detik yang dibutuhkan pengguna dalam menyelesaikan task skenario yang diberikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi e-Rapor sudah efektif serta efisien dalam penggunaannya, pengguna juga sudah

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
				Think Aloud dan wawancara digunakan.	merasa puas terhadap penggunaan aplikasi dalam membantu proses pengelolaan laporan akhir hasil belajar peserta didik di SMKN 1 Suwawa di Provinsi Gorontalo.
7	Shofi Noer Isroatin	2020	<i>Usability Testing Pada Sistem Computer Based Testing Ing (CBT) Menggunakan System Usability Scale (SUS)</i>	Metode pengukuran <i>usability testing</i> pada penelitian ini menggunakan <i>System Usability Scale (SUS)</i> yaitu berupa kuesioner dengan skala <i>likert</i> , Interpretasi skor SUS responden berdasarkan <i>percentile ranks, grade, adjective, acceptability</i> , dan <i>Net Promoter Score (NPS)</i> .	Hasil penelitian terhadap 27 responden dalam penggunaan aplikasi CBT diketahui skor SUS rata-rata responden 76,5 dengan interpretasi kategori grade B dengan percentile range 76 (diatas rata-rata skor SUS umumnya). Responden menilai sistem CBT yang dibuat sudah bagus (<i>adjective</i>) dan dapat diterima (<i>acceptable</i>) namun bersifat pasif dalam segi NPS.

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
8	Aditya Reza Firdaus, Niken Hendrakusma Wardani, Lutfi Fanani	2019	Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan <i>Usability</i> pada <i>System</i> <i>Autoworks</i> pada PT. Prima Berkat Gemilang dengan menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> dan <i>System Usability</i> <i>Scale</i> (SUS)	Metode yang digunakan untuk mengevaluasi <i>usability</i> system menggunakan metode heuristic Nielsen yang melibatkan <i>expert</i> IT dan <i>System Usability Scale</i> (SUS) John Broke yang melibatkan persepsi pengguna.	Hasil <i>heuristic evaluation</i> menghasilkan 53 permasalahan dengan temuan masalah terbanyak pada prinsip H7 (<i>Flexibility and</i> <i>efficiency of use</i>) dan untuk <i>System</i> <i>Usability Scale</i> menghasilkan nilai 67,25 yang berarti memiliki nilai “OK” untuk <i>adjective ratings</i> dan memiliki skala “D” untuk grade scale. Perbaikan tampilan pada sistem <i>autoworks</i> berpegang pada <i>guidelines</i> dan solusi dari expert. Hasilnya terjadi penurunan masalah dari 53 menjadi 1 permasalahan sedangkan untuk hasil kuesioner <i>System Usability Scale</i> menghasilkan peningkatan nilai dari 67,25 menjadi 86,25 yang berarti

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
					“EXCELLENT” untuk <i>adjective ratings</i> dan memiliki skala “B” untuk <i>grade scale</i> .
9	Deni Kurniawan, Ferida Yuamita	2023	<i>Usability Testing</i> Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di <i>Website</i> Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta	Dalam penelitian kegunaan <i>website</i> ini menggunakan indikator penilaian berdasarkan lima indikator <i>usability testing</i> seperti: <i>learnability</i> , <i>efficiency</i> , <i>memorability</i> , <i>error</i> , dan <i>satisfaction</i> . Dalam pengumpulan data dilakukan menggunakan kuisioner dengan mengitung waktu responden dalam menyelesaikan 4 tugas yang diberikan.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai <i>usable</i> KHS di <i>website</i> SIA sebesar 85% dengan tingkat <i>error</i> pada pengguna yang tidak melakukan kesalahan sebesar 83% dan yang melakukan kesalahan sebesar 17%, berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa <i>website</i> sia.uty.ac.id khususnya untuk tampilan KHS memiliki tingkat <i>usable</i> yang sangat baik.
10	Yuwan Jumaryadi, Deni Mahdiana	2022	<i>Usability Testing Of</i> <i>Budi Luhur University</i> <i>E-Learning System</i>	System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu metode pengujian yang banyak digunakan	Hasil perhitungan terhadap 101 responden diperoleh skor SUS sebesar 65.52. Nilai ini dalam

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
			<i>Using System Usability Scale</i>	untuk mengukur usability suatu sistem. Pengguna dari sistem e-learning Universitas Budi Luhur akan diberikan 10 pertanyaan dan dijawab dengan skala likert.	kategori OK, namun masih perlu perbaikan dari beberapa aspek seperti dari sisi user interface dan performa. Hal ini dapat diketahui dari penilaian sistem e-learning yang diakses dari aplikasi mobile yang mendapatkan nilai 41, berbeda dengan sistem e-learning yang diakses dari website yang mendapatkan nilai 86. Selain itu juga dari performa sistem e-learning masih mendapatkan nilai 77.
11	Isnaeni Rachmawati, Resad Setyadi	2023	Evaluasi <i>Usability</i> Pada Sistem <i>Website</i> Absensi Menggunakan Metode SUS	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi usability terkait sistem website absensi pegawai lapangan dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Metode SUS berguna untuk menilai	Validasi kuesioner ini menghasilkan hasil yang valid serta realibilitas yaitu 0,613 artinya bersifat reliable, sehingga penelitian dapat berjalan baik. level untuk Skala Nilai yang berada pada skala D dengan skor

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
				suatu sistem dari perspektif kegunaan dengan mengevaluasinya seperti pada penelitian ini. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan kuisioner kepada 56 pengguna. Sebelum melakukan perhitungan menggunakan metode SUS terlebih dahulu menghitung validasi dan reliabilitas	akhir rata-rata berdasarkan perhitungan metode SUS yaitu 58,35 dan posisi cabang kata sifat terakhir berada pada level “ok”. melakukan perbaikan untuk meningkatkan usability seperti melakukan pengembangan dengan memperhatikan user interface, melengkapi dan memilih fitur-fitur pada button agar dapat berfungsi dengan baik dan perlu dilakukan evaluasi.
12	Zaeni Miftah, Indah Purnama Sari	2020	Analisis Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Metode SUS	Universitas Indraprasta PGRI Jakarta menyambut era BDR dengan menyelenggarakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pilihan terbaik untuk tetap menjaga kualitas pembelajaran dan di	Hasil dari analisis terhadap sistem pembelajaran daring menggunakan metode SUS (System Usability Scale) mendapat score 65.67. Berdasarkan tabel SUS jika score diatas 50 maka sistem tersebut

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
				sisi lain menjaga kesehatan. Menarik untuk dikaji, sejauh mana pembelajaran daring yang telah diselenggarakan dapat diterima oleh mahasiswa. Penelitian ini mengambil sampel 60 mahasiswa program studi pendidikan ekonomi.	dapat diterima oleh pengguna sebagai media pembelajaran virtual atau daring.
13	Lutfhi Nurhakim	2021	Evaluasi <i>Usability</i> Aplikasi <i>Virtual</i> <i>Geometry</i> Menggunakan <i>System</i> <i>Usability Scale</i>	Peneliti tertarik untuk meneliti dengan tujuan untuk mengetahui user experience dan hasil system usability scale dalam mengukur kepuasan pengguna aplikasi virtual geometri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah usability testing dengan teknik system usability scale. Sampel dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VIII SMPN 2 Pamarican yang	Hasil penelitian diperoleh skor sebesar 57,258 yang memiliki arti nilai D atau poor. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi virtual geometri dinilai dari segi kualitas kepuasan penggunaanya masih berada dalam kategori kurang bagus.

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
				berjumlah 31 siswa. Analisi data dalam penelitian ini menggunakan skala likerts dengan bantuan microsoft exel.	
14	Yestrada Henanda	2023	Analisis <i>Usability</i> Aplikasi <i>Legoboost Builder</i> Menggunakan Metode <i>System Usability Scale</i>	Aplikasi tersebut menampilkan mengenai model-model robot yang bisa disusun dengan menggunakan lego kit. Aplikasi LegoBoost Builder akan digunakan sebagai media pembelajaran interaktif animasi dan robotika. Penggunaan metode System Usability Scale (SUS) dipilih sebagai pendekatan evaluasi yang tepat dan sangat signifikan untuk menilai tingkat kebergunaan aplikasi tersebut.	Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, aplikasi LegoBoost Builder memperoleh skor rata-rata sebesar 70,52. Skor tersebut tergolong dalam kategori GOOD dengan grade scale C. Skor ini mengindikasikan bahwa pengguna merasa bahwa aplikasi ini berguna dan dapat memberikan manfaat di dunia pendidikan. Dengan kata lain, aplikasi LegoBoost Builder telah memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna dalam mendukung proses belajar animasi dan robotika.

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
15	Indra Maryati, Elisabeth Inez Nugroho, Zefanya Oktaviana Indrasanti	2022	Analisis <i>Usability</i> pada Situs Perpustakaan UC dengan Menggunakan <i>System Usability Scale</i>	Tingkat <i>Usability</i> sangat berpengaruh bagi keberlangsungan suatu sistem, dan dalam penelitian inintentunya dapat berguna untuk data awal proses revitalisasi. Salah satu metode untuk mengukur <i>Usability</i> yang sering digunakanadalah <i>System Usability Scale</i> (SUS).	Hasil perhitungan dari 46 responden didapatkan nilai skor SUS yang didapat adalah 57.12. Nilai tersebut masuk ke dalam kategori F, dan ini mengakibatkan tingkat usability situs UC Library rendah dan sangat perlu untuk dilakukan revitalisasi.
16	Emi Iryanti, La Ode Mohamad Zulfiqar, Sri Suning Kusumawardani, Indriana Hidayah	2022	Pengukuran Kepuasan Pengguna <i>E-Learning</i> Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik Dan <i>System Usability Scale</i>	Dalam penelitian ini, <i>system usability scale</i> (SUS) dan evaluasi heuristik (HE) digunakan untuk mendapatkan hasil evaluasi yang lebih mendalam agar pihak terkait dapat melakukan perbaikan. Untuk evaluasi usability menggunakan HE, evaluator yang dipilih adalah lima user expert yang ahli dalam usability (tiga orang) dan ahli dalam IT dan pengembangan	Pada evaluasi yang dilakukan menggunakan kuesioner SUS, diperoleh skor 63,3 (grade C-) dengan 162 peserta, dengan hasil uji realibitas sebesar 0,818 dan uji validitas untuk setiap item sebesar 0,129, yang menunjukkan bahwa semua item pertanyaan adalah realible dan valid. Hasil evaluasi kemudahan menggunakan HE

No	Nama Pengarang	Tahun	Judul	Isi Ringkasan	Hasil
				pembelajaran (dua orang). Untuk evaluasi <i>usability</i> menggunakan SUS, evaluator yang dipilih adalah lima user expert yang ahli dalam usability (tiga orang), sedangkan lingkup evaluasi pada penelitian ini yaitu proses login, edit profile, organisasi perkuliahan, dan aktivitas perkuliahan.	menunjukkan bahwa prinsip kontrol dan kebebasan pengguna adalah masalah utama bagi para ahli pengguna. Sistem (e-learning) tidak memungkinkan undo dan redo, membuat pengguna bingung jika mereka memilih menu yang tidak mereka inginkan.

2.11 Matriks Penelitian

Tabel 2.4 Matriks Penelitian

No	(Penulis Tahun)	Judul	Ruang Lingkup					
			Usability Testing	User Experience Questionnaire (UEQ)	Focus Group Discussion (FGD)	System Usability Scale (SUS)	Mobile	Website
1	Ni Luh Dithiana Gitajayanti, I Putu Satwika, A.A. Istri Ita Paramitha, 2021	Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire		✓				✓
2	Silvana Rasio Henim, Rika Perdana Sari, 2020	Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i>		✓				✓
3	Siti Raisah Adilah, 2022	Evaluasi <i>User Experience</i> Pada Aplikasi <i>Android</i>		✓			✓	

No	(Penulis Tahun)	Judul	Ruang Lingkup					
			Usability Testing	User Experience Questionnaire (UEQ)	Focus Group Discussion (FGD)	System Usability Scale (SUS)	Mobile	Website
		<i>Honda E-Care Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)</i>						
4	Dede Aprilia, 2023	<i>Analisa Perbandingan User Experience Pada Website E-Commerce Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)</i>		✓				✓
5	Yuwan Jumaryadi, Deni Mahdiana, 2022	<i>Usability Testing Of Budi Luhur University E-Learning System Using System Usability Scale</i>	✓			✓	✓	
6	Indra Maryati, Elisabeth Inez Nugroho, Zefanya Oktaviana Indrasanti, 2022	<i>Analisis Usability pada Situs Perpustakaan UC dengan Menggunakan</i>				✓		✓

No	(Penulis Tahun)	Judul	Ruang Lingkup					
			Usability Testing	User Experience Questionnaire (UEQ)	Focus Group Discussion (FGD)	System Usability Scale (SUS)	Mobile	Website
		<i>System Usability Scale</i>						
7	Usulan Penelitian, Achmad Ridwan Firmansyah, 2024	Evaluasi <i>Usability</i> pada <i>Website</i> Perpustakaan Universitas Siliwangi Menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i>		✓				✓

2.12 Relevansi Penelitian

Berdasarkan pada tabel 2.3, terdapat salah satu penilitan terkait analisis *usability* website perpustakaan universitas yang relevan dengan penelitian ini. Misalnya penelitian oleh (Maryati, I., Nugroho, E. I., & Indrasanti, Z. O., 2022) menggunakan metode SUS untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (*usability*) situs UC Library, dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan fasilitas perpustakaan khususnya *website*. Meskipun penelitian telah menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat *usability*, namun penelitian mungkin dapat diperluas dengan mempertimbangkan faktor lain yang juga dapat memengaruhi *usability* situs perpustakaan yaitu, aspek *hedonic quality* atau kepuasan emosional.

Dalam penelitian ini, peneliti telah mengadopsi metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat *usability* layanan informasi *website* perpustakaan Universitas Siliwangi. Terdapat perbedaan dengan SUS, UEQ memiliki keunggulan antara lain:

1. Komprehensif

UEQ mencakup 6 dimensi kualitas pengalaman pengguna yang berbeda, sementara SUS lebih fokus pada kegunaan sistem secara umum.

2. Aspek Hedonis

UEQ tidak hanya mengukur aspek pragmatis (kegunaan), tetapi juga aspek hedonis (kepuasan emosional). Hal ini memungkinkan UEQ

untuk memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan produk.

3. *Benchmarking*

UEQ menyediakan *benchmark* yang memungkinkan perbandingan hasil evaluasi dengan produk sejenis atau standar kualitas tertentu. Hal ini memudahkan dalam mengevaluasi sejauh mana produk tersebut bersaing di pasar.

4. Detail dan Interpretasi

UEQ memberikan informasi yang lebih detail tentang berbagai aspek kualitas pengalaman pengguna, seperti *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspicuity*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Hal ini memungkinkan untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang area mana yang perlu ditingkatkan.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang layanan informasi dalam konteks layanan informasi *website* perpustakaan, serta memberikan rekomendasi area atau aspek yang harus diperbaiki atau ditingkatkan berdasarkan 6 skala UEQ. Sehingga kebaruan-kebaruan tersebut menjadikan penelitian ini memiliki nilai tambah yang penting dalam bidang layanan informasi khususnya layanan informasi *website* perpustakaan Universitas Siliwangi.