

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi manusia dan komputer adalah suatu disiplin desain yang berkaitan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi yang mempelajari cara untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan computer. Tidak ada hukum intrinsik untuk interaksi desain, hanya pedoman, aturan praktis, dan praktik terbaik. Pedoman interaksi manusia-komputer sering didasarkan pada penilaian tebakan terbaik daripada data empiris. Lebih banyak penelitian dapat mengarah pada standar yang disempurnakan yang lebih lengkap dan dapat diandalkan serta pengetahuan yang lebih tepat tentang seberapa banyak peningkatan yang dapat diharapkan dari perubahan desain. Teori dalam interaksi manusia-komputer dapat dikelompokkan menjadi lima famili yang berfokus pada desain berdasarkan tahapan tindakan, konsistensi, kontekstual kesadaran, dan dinamika evolusioner [4].

Tujuan umum interaksi komputer manusia adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna sehingga desain produk interaktif dapat mendukung kebutuhan tersebut. Produk-produk interaktif akan gagal menarik minat pengguna jika pengguna merasa kesulitan untuk berinteraksi dengan produk-produk tersebut, walaupun memiliki fungsifungsi yang canggih dan terkini. Produk interaktif yang perlu dibangun memiliki desain produk yang efektif yang dapat membantu pengguna menghasilkan produktivitas tinggi dalam penggunaannya. Itu juga harus dirancang untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Jadi tujuan interaksi manusia komputer adalah untuk berbagi kedua tujuan yaitu tujuan kegunaan dan tujuan pengalaman pengguna [5].

#### 2.1.1 Tujuan *Usability*

Kegunaan memungkinkan produk interaktif untuk digunakan. Ini juga memastikan produk interaktif mudah dipelajari, efektif digunakan dan menyenangkan digunakan dari perspektif pengguna. Ada banyak prinsip kegunaan yang digunakan untuk mencapai tujuan. Dalam modul ini kita membahas enam prinsip penting yang mendukung sasaran kegunaan yang mudah dipelajari, mudah diingat cara menggunakannya, efisien dalam penggunaan, efisien dalam penggunaan, aman digunakan, dan berfungsi dengan baik [5].

1. Mudah dipelajari

Prinsip ini diperlukan dalam menciptakan produk-produk interaktif sehingga pengguna mudah mempelajari dan dapat mulai bekerja dengan cepat. Biasanya, orang tidak suka membutuhkan waktu lama untuk belajar bagaimana menggunakan sistem atau produk. Mereka mengharapkan cara yang mudah dan mengambil waktu singkat untuk mempelajarinya. Misalnya, rujukan dan pedoman tentang penggunaan perangkat lunak harus dinyatakan sehingga pengguna mudah mempelajarinya

2. Mudah diingat cara penggunaannya

Prinsip ini mengacu pada betapa mudahnya mengingat penggunaan suatu produk atau sistem setelah itu untuk dipelajari terutama untuk produk yang jarang digunakan. Setidaknya pengguna masih dapat mengingat bagaimana cara menggunakan barang apa pun meskipun pengguna tidak menggunakannya selama beberapa bulan. Dengan demikian, perancang harus mengidentifikasi antarmuka yang sesuai sehingga dapat membantu pengguna untuk mengingat cara menggunakan produk atau sistem dengan mudah.

3. Efisien digunakan

Prinsip ini penting agar pengguna dapat melakukan tugas melalui instruksi yang singkat, namun padat. Sebagian besar situs komersial di Internet telah menggunakan komponen-komponen ini dengan cara yang aman bagi pengguna untuk memasukkan informasi pribadi mereka satu kali untuk melakukan pembelian. Ketika pembelian berikutnya dilakukan, mereka hanya perlu mengklik satu tombol saja tanpa harus mengulang login dari detail pribadi yang sama. Ini memberi pengguna kemampuan untuk membuat situs web e-commerce secara efisien untuk digunakan.

4. Efektif digunakan

Prinsip ini diperlukan untuk memastikan apakah produk atau sistem yang dikembangkan mampu melakukan tugas sebagaimana dimaksud oleh pengguna, memberikan informasi yang mereka butuhkan, memungkinkan pencapaian tujuan yang mencapai tujuan mereka dan melakukan tugas yang diperlukan di masa depan. Misalnya, satu perangkat lunak pembelajaran sains untuk sekolah dasar yang efektif harus memenuhi kebutuhan pembelajaran mata pelajaran untuk siswa sekolah dasar.

## 5. Aman digunakan

Prinsip ini diperlukan untuk mencegah pengguna menemukan situasi yang tidak diinginkan seperti menekan tombol atau ikon secara tidak benar. Perancang produk harus memastikan ada cara yang sesuai untuk menghindari pengguna melakukan kesalahan.

## 6. Fungsi yang baik

Produk interaktif dapat memberikan jenis fungsi yang benar-benar dapat mendukung kebutuhan dan keinginan konsumen. Misalnya perangkat lunak yang telah memberikan alasan komputasi berdaya tinggi yang memungkinkan akuntan dengan mudah memberikan laporan pajak [5].

### 2.1.2 Tujuan Pengalaman Pengguna

Para peneliti dan pengembang telah mengembangkan tujuan interaksi komputer manusia untuk menunjukkan bahwa ada peningkatan dan diversifikasi dalam teknologi yang mendukung aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain membangun produk interaktif untuk memenuhi kegunaannya, produk interaktif juga harus dibuat untuk memenuhi pengalaman pengguna. Tujuan ini berfokus pada persepsi konsumen dan persepsi tentang produk yang digunakan. Ini sangat cocok untuk pengembangan aplikasi hiburan, permainan komputer dan pengembangan anak. Tujuan dari pengalaman pengguna yang ingin mereka capai dalam produk mereka adalah untuk memberikan kepuasan kepada pengguna sehingga pengalaman itu merupakan pengalaman yang memuaskan, menghibur, menyenangkan, bermanfaat dan memotivasi bagi pengguna untuk menggunakannya lagi [5].

## 2.2 User Interface

Antarmuka pengguna atau *user interface* (UI) adalah ilmu tentang tata letak grafis dari suatu web atau aplikasi. Cakupan antarmuka pengguna adalah tombol yang akan diklik pengguna, teks, gambar, bidang entri teks, dan semua elemen yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna. Ini mencakup tata letak, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain dari semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web, dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang dikelola oleh desainer UI adalah skema warna, yang mendefinisikan bentuk tombol dan menentukan jenis font yang digunakan untuk teks.

Desainer UI harus dapat membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan loyalitas pengguna [6].

Berikut ini adalah bagaimana UI membentuk UX.

Tabel 2. 1 UI membentuk UX

UI DESIGN	UX RESULT
<b>Consistency</b> - memiliki satu fungsi bekerja sama di seluruh seluruh situs, yaitu, jika Anda mengklik tombol merah di satu halaman, itu akan lakukan tindakan yang sama jika Anda mengklik itu di halaman lain.	Kontrol situs Anda akan memiliki perasaan intuitif, dan pengguna Anda akan merasa nyaman dan percaya diri mereka mengerti cara kerjanya. Konsistensi mengurangi beban kognitif, yang menurunkan kurva belajar.
<b>Sound Effect</b> - menambahkan efek suara yang berbeda yang secara konsisten sesuai dengan tindakan yang berbeda.	Untuk beberapa tindakan yang tidak jelas atau serupa, efek suara yang berbeda menandakan apa yang baru saja terjadi, mengurangi kebingungan. Plus, gaya efek suara dapat membantu menciptakan suasana yang diinginkan, seperti futuristik, atau kartun. Itu semua tergantung pada konteksnya karena itu juga bisa mengganggu.
<b>Color Scheme</b> - warna yang Anda pilih untuk latar belakang, teks, dan grafik.	Seperti efek suara, warna menciptakan suasana tertentu, memungkinkan Anda untuk mengatur suasana pengalaman, apakah menyenangkan atau profesional. Warna juga memiliki makna budaya dan neurobiologis. Dalam budaya Barat, merah menarik perhatian, meningkatkan kewaspadaan, dan dapat meningkatkan detak jantung (menandakan peringatan).
<b>Instructions</b> - jika ada keraguan tentang cara kerja sesuatu, jelaskan.	Pengguna memahami cara kerja situs, dan menghindari kebingungan.

<b>Customization</b>	<b>Options</b>	-	Pengguna memiliki investasi pribadi di situs dan itu terasa lebih "milik mereka", yang mengarah ke UX keseluruhan yang lebih positif.
memungkinkan	pengguna	untuk	
memilih avatar,	pengaturan,	tampilan,	
dll.			

*User interface* (UI) adalah apa yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari sebuah pengalaman. UI bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang menyajikan *tools* (alat) yang tepat pada *user* (pengguna) untuk bisa mencapai tujuannya. Selain itu, UI lebih dari sekedar tombol, menu, dan *form* yang harus diisi oleh *user*. UI adalah koneksi antara pengguna dan pengalaman, kesan pertama, dan kesan yang kekal. Desain UI yang baik harus menjaga keseimbangan yang sempurna antara estetika yang menawan dan interaktivitas yang tanpa memerlukan usaha lebih [7].

Terdapat 8 prinsip atau dikenal lebih sebagai *The Eight Golden Rules of Interface Design* yang dikemukakan oleh Ben Shneiderman, yaitu : *Strive for consistency, seek universal usability, offer informative feedback, design dialogs to yield closure, prevent errors, permit easy reversal of actions, keep users in control, dan reduce short-term memory load*. Prinsip-prinsip ini harus ditafsirkan, disempurnakan, dan diperluas untuk setiap lingkungan. Prinsip ini memiliki keterbatasan, tetapi mereka memberikan titik awal yang baik untuk desainer seluler, desktop, dan web. Seluruh *user interface* harus dirancang dan diuji tidak hanya untuk situasi normal, tetapi juga untuk berbagai situasi anomali yang diantisipasi [4].

### 2.3 *User Experience*

*User Experience* (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*customer rule*). Seberapa pun bagus fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat UX menjadi rendah.

Pengalaman pengguna (*user experience*) diperkenalkan oleh Donald Norman, arsitek pengalaman pengguna di pertengahan tahun 1990-an. "*User experince (abbreviated as UX) is how a person feels when interfacing with a system. The system*

*could be a website, a web application or desktop software and, in modern contexts, is generally denoted by some form of human-computer interaction (HCI)”*

Pada dasarnya pengalaman pengguna merupakan istilah pengalaman pengguna dalam merasakan suatu kemudahan dan efisiensi dalam interaksi manusia dengan komputer. Termasuk persepsi seseorang mengenai aspek-aspek praktis seperti kegunaan, kemudahan penggunaan, dan efisiensi dari sebuah sistem yang ada.

UX terdiri dari empat elemen yang saling tergantung:

1. *Branding*, mencakup semua hal yang terkait dengan estetika dan desain yang ada di dalam *website*.
2. *Usability*, secara umum mensyaratkan kemudahan pengguna terhadap komponen dan fitur yang ada pada sebuah situs.
3. *Functionality*, mencakup semua hal teknik dan proses yang melatarbelakanginya dan aplikasinya.
4. *Content*, mengacu pada konten yang sebenarnya dari sebuah situs (teks, multimedia, dan gambar) serta strukturnya atau arsitektur informasinya [8].

Perkembangan dunia digital dan mobile menjadikan UX menjadi lebih *complicated* dan multidimensi. Kini seseorang dapat mengakses sebuah situs web dari berbagai piranti. Perancangan UX pun mengalami ekspansi, karena pengalaman dalam sebuah piranti akan berbeda dengan piranti lainnya. Mengakses web dari komputer *desktop* akan berbeda dengan mengakses web yang sama lewat *smartphone*.

Konsep dasar dari UX bukanlah berasal dari produk semata, melainkan sangat memperhatikan unsur pengguna/user. UX menjadi hal yang vital karena terkait dengan pengguna yang menjadi objek dari suatu produk. Jika suatu produk memiliki desain UX yang baik, tentu pengguna akan merasa nyaman dalam menggunakan produk tersebut. Seorang UX desainer dituntut untuk mampu melaksanakan pekerjaannya dengan baik. Salah satunya dengan memahami pengalaman dan kebutuhan pengguna dari suatu produk. Pemahaman kebutuhan dan keinginan ini dapat diperoleh dengan melakukan penelitian kepada pengguna. Hal ini dilakukan selain untuk memahami user, juga dilakukan dalam rangka memaksimalkan fungsi dan desain dari produk [9].

### **UX Model Jesse James Garrett**

Jesse James Garrett dalam bukunya *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. Menciptakan sebuah model untuk menjelaskan Elemen

dari *User Experience*. Garrett membagi diagramnya menjadi 5 proses yaitu: bidang strategi, bidang lingkup, bidang struktur, bidang rangka, dan bidang permukaan.

1. Bidang strategi (*strategic plane*) menjadi platform dari pembentukan cetak biru *experience*. Disini dirumuskan semua objektif yang ingin dicapai dari proses pembentukan *experience*, baik dari sisi kebutuhan pengguna maupun produsen komunikasi.
2. Tahap bidang lingkup dipertanyakan apa yang menjadi batasan dalam penciptaan pengalaman bagi pengguna. Di bidang ini Garrett membagi menjadi dua sisi yaitu: sisi *software interface* (konten) dan *hypertext system* (konteks). Di sisi konteks, sistematika fungsional harus dipertimbangkan. Sedangkan di sisi konten, kebutuhan-kebutuhan informasi harus pula telah dipertimbangkan secara matang. Batasan Lingkup juga harus datang dari berbagai departemen terkait seperti departemen *marketing, sales, supply chain, IT*, dan sebagainya. Sebagai contoh: Sebuah perusahaan ingin menjual beberapa produk memerlukan beberapa informasi seperti: deskripsi produk, alasan pembelian produk, *benefit* produk, *shopping cart* untuk pembelian *e commerce*, metode pembayaran, dan sebagainya. Dalam setiap lingkup diperlukan kebutuhan (*requirement*) tertentu, misalnya: pada lingkup kategori produk, diperlukan spesifikasi produk, foto produk, warna produk, dan sebagainya.
3. Tahap bidang struktur (*struktur plane*) adalah tahap pembuatan struktur informasi agar komunikasi berjalan sesuai dengan urutan yang diharapkan. Tahap ini dapat disebut juga sebagai tahap pembuatan arsitektur informasi. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembentukan struktur informasi adalah harus mengacu pada kemudahan pelanggan dalam mengakses informasi. Untuk menggambarkan struktur informasi dapat disajikan dalam flowchart. Dalam tahap ini interaksi dengan pengguna juga harus ditentukan. Misalnya bagaimana pengguna berpindah dari informasi satu ke informasi lainnya dengan mudah tanpa menjadi bingung.
4. Tahap bidang rangka (*skeleton plane*) ibarat pembuatan *draft layout* dimana struktur informasi telah diaplikasikan ke dalam *layout* namun belum dalam tampilan visual akhir. Dalam dunia desain komunikasi visual tahap ini adalah pembuatan *grid lay out* dan penempatan teks di dalamnya. Ketepatan dalam

meletakkan informasi pada media komunikasi menjadi dasar mudah tidaknya hirarki informasi dapat disampaikan.

5. Tahap bidang permukaan (*surface plane*) diibaratkan polesan terakhir yang memberi *tone and manner* tampilan *visual*. Disini dipertimbangkan elemen dan prinsip desain seperti gerak, warna, harmoni, dan sebagainya [10].

#### 2.4 Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)

*Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* adalah kuesioner standar 16 item yang banyak digunakan untuk mengukur kepuasan yang dirasakan pengguna terhadap situs web, perangkat lunak, sistem, atau produk di akhir studi. PSSUQ berasal dari proyek internal IBM disebut SUMS (*System Usability Metrics*) pada tahun 1988. Setelah beberapa perbaikan, PSSUQ versi 3 lahir dan digunakan sampai sekarang. Versi 1 memiliki 18 pertanyaan, versi 2 memiliki 19 pertanyaan, dan versi 3 memiliki 16 pertanyaan. Berikut adalah contoh kuesioner PSSUQ:

Tabel 2. 2 Format Kuesioner PSSUQ

PSSUQ	Strongly Agree							Strongly Disagree		NA
	1	2	3	4	5	6	7			
	1. Overall, I am satisfied with how easy it is to use this system.									
2. It was simple to use this system.										
3. I was able to complete the tasks and scenarios quickly using this system.										
4. I felt comfortable using this system.										
5. It was easy to learn to use this system.										

6. <i>I believe I could become productive quickly using this system.</i>								
7. <i>The system gave error messages that clearly told me how to fix problems.</i>								
8. <i>Whenever I made a mistake using the system, I could recover easily and quickly.</i>								
9. <i>The information (such as online help, on-screen messages, and other documentation) provided with this system was clear.</i>								
10. <i>It was easy to find the information I needed.</i>								
11. <i>The information was effective in helping me complete the tasks and scenarios.</i>								
12. <i>The organization of information on the system screens was clear.</i>								
13. <i>The interface of this system was pleasant.</i>								
14. <i>I liked using the interface of this system.</i>								
15. <i>This system has all the functions and capabilities I expect it to have</i>								
16. <i>Overall, I am satisfied with this system</i>								

Dalam pengukurannya, PSSUQ mengikuti Skala Likert 7 poin. Hasil keseluruhan dihitung dengan rata-rata skor dari 7 poin skala. Tidak seperti SUS, karena ada lebih banyak pertanyaan di PSSUQ, ia juga memiliki 3 sub-skala, yaitu kegunaan sistem, kualitas informasi, dan kualitas antarmuka.

1. Keseluruhan (*OVERALL*): skor rata-rata pertanyaan 1 hingga 16
2. Kegunaan Sistem (*SYSUSE*): skor rata-rata pertanyaan 1 hingga 6
3. Kualitas Informasi (*INFOQUAL*): skor rata-rata pertanyaan 7 hingga 12
4. Kualitas Antarmuka (*INTERQUAL*): skor rata-rata pertanyaan 13 hingga 15

Sub-skala memberikan rincian lebih rinci dari berbagai faktor yang mempengaruhi situs web, perangkat lunak, sistem, atau produk.

Skor PSSUQ dimulai dengan 1 (sangat setuju) dan diakhiri dengan 7 (sangat tidak setuju). Semakin rendah skor, semakin baik kinerja dan kepuasan. Namun, 4 netral tetapi mungkin bukan rata-rata dan skor di bawah 4 tidak menunjukkan bahwa situs web, perangkat lunak, sistem, atau produk berkinerja di atas rata-rata. Salah satu keuntungan menggunakan kuesioner *usability* standar seperti PSSUQ adalah dapat direplikasi. Kita dapat dengan mudah meniru PSSUQ di seluruh studi kita. Ketika kita melakukannya, kita akan dapat memperoleh rata-rata PSSUQ untuk sistem khusus kita. Karena PSSUQ dapat dipecah lebih lanjut menjadi Skor keseluruhan, skor *SYSUSE*, skor *INFOQUAL*, dan skor *INTERQUAL* [11].

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan dari penelitian ini. Penelitian ini menyertakan hasil dari penelitian-penelitian terdahulu tersebut.

Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu

<b>1</b>	<b>Penulis</b>	Ady Ramadhan Putra , Satrio Hadi Wijoyo , Yusi Tyroni Mursityo
	<b>Judul penelitian</b>	Evaluasi <i>Usability</i> Dan Perbaikan <i>User Interface</i> Pada Aplikasi KRL <i>Access</i> Menggunakan Metode <i>Human Centered Design (HCD)</i> dan <i>Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)</i>

	<b>Hasil Penelitian</b>	<p>Peningkatan nilai pada aspek efektivitas dari yang semula 48% menjadi 100%. Peningkatan terjadi karena seluruh daftar tugas berhasil partisipan kerjakan. Peningkatan nilai pada aspek efisiensi yang semula 11,85% menjadi 100%. Peningkatan juga terjadi pada rerata waktu pengerjaan dari yang semula 174,25 detik menjadi 12,53 detik. Peningkatan terjadi karena seluruh daftar tugas berhasil partisipan kerjakan. Peningkatan nilai dari desain awal ke desain perbaikan terbilang tinggi, dan dapat disimpulkan partisipan lebih nyaman menggunakan desain perbaikan ketimbang desain awal aplikasi. Saran yang dapat peneliti berikan adalah melakukan implementasi dari penelitian ini sehingga dapat dipakai oleh pengguna KRL dan KRL <i>Access</i> pada khususnya.</p>
2	<b>Penulis</b>	Sri Lestari
	<b>Judul penelitian</b>	Analisis <i>Usability</i> Web (Studi Kasus <i>Website</i> Umkm Binaan Bppku Kadin Kota Bandung)
	<b>Hasil Penelitian</b>	<p>Dari hasil pengolahan data terlihat bahwa responden rata-rata (56%) menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi dengan pernyataan berkaitan dengan kepuasan terhadap aplikasi web yang telah dibuat (4,22 untuk <i>overall</i>). Untuk kegunaan dari aplikasi (<i>sysuse</i>), rata-rata responden (64%) menunjukkan tingkat persetujuan yang cukup tinggi juga (4,43). Hal ini menunjukkan bahwa kegunaan dari aplikasi web dapat membantu mereka mempromosikan produknya. Namun ada 36% responden kurang setuju dengan manfaat aplikasi, hal ini disebabkan oleh aplikasi mereka ternyata minim gambar produk serta design web kurang bagus, terlalu sederhana, serta ditemui penamaan yang membingungkan, sehingga responden tidak merasa nyaman dengan aplikasi yang dibuat dan akhirnya tidak terlalu</p>

		<p>percaya kalau aplikasi web dapat membantu mereka meningkatkan promosi. Untuk kaitan kualitas informasi (infogual) hanya 36% responden yang menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi (3,71). Hal ini disebabkan ternyata banyak ditemui kasus aplikasi web yang tidak lengkap memberikan informasi tentang catalog produknya, seperti harga dan ukuran produk sehingga menyulitkan calon pembeli yang akan membeli produk. Untuk kaitan kualitas antarmuka (Intergual) 60% responden menunjukkan tingkat persetujuan yang cukup tinggi (4,6) dengan <i>interface</i> yang dibuat.</p>
3	<b>Penulis</b>	A. A. Istri Ita Paramitha, I Made Artana, I Gede Irvan Pramanta Andika, Gede Deva Ranandra Putra, I Wayan Ady Purnawibawa, Anggun Setiyoningsih
	<b>Judul penelitian</b>	Evaluasi <i>Start-Up</i> Teampal.Id Berbasis <i>Website</i> Dengan Metode <i>Retrospective Think Aloud (Rta)</i> Dan <i>Post Study System Usability Questionnaire (Pssuq)</i>
	<b>Hasil Penelitian</b>	<p>Hasil penelitian secara kuantitatif menunjukkan bahwa Teampal.id menunjukkan hasil penerimaan pengguna yang positif. Hal ini dapat dilihat dari skor kepuasan secara keseluruhan (<i>OVERALL</i>) PSSUQ yaitu 5.46 dari skala 7. Namun untuk kategori kualitas antarmuka (<i>INTERQUAL</i>) menunjukkan skor yang paling rendah diantara ketiga kategori lainnya sehingga perlu dilakukan perbaikan antarmuka. Perbaikan yang dilakukan diantaranya pada bagian landing page, penambahan menu, perbaikan informasi. Rekomendasi perbaikan dibuat dalam bentuk <i>high fidelity wireframe</i> dimana <i>wireframe</i> yang dibuat sedetail mungkin menyerupai representasi antarmuka sebenarnya. Dengan rekomendasi ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi tim pengembang Teampal.id dalam</p>

		perbaikan antarmuka sehingga mampu meningkatkan pengalaman penggunanya.
4	<b>Penulis</b>	James R Lewis
	<b>Judul Penelitian</b>	<i>Psychometric Evaluation of the PSSUQ Using Data from Five Years of Usability Studies</i>
	<b>Hasil Penelitian</b>	<p>Meskipun data yang dianalisis berasal dari studi yang berbeda dalam konten dan protokol dari studi yang menghasilkan data untuk analisis sebelumnya, struktur faktor, reliabilitas skala, dan analisis sensitivitas semuanya konsisten dengan hasil sebelumnya (Lewis, 1995), dan semuanya mencapai tingkat yang dapat diterima sesuai dengan kriteria psikometri standar. Keandalan <i>IntQual</i> telah menjadi yang paling bervariasi di seluruh studi, mungkin karena memiliki paling sedikit (hanya tiga) item. Profil rata-rata item di seluruh evaluasi juga menunjukkan kesamaan yang kuat. Penyelidikan efek penghapusan Item 3 dan 5 dari <i>SysUse</i> dan Item 13 dari <i>InfoQual</i> menunjukkan bahwa keandalan skala PSSUQ yang tinggi tidak tergantung pada dimasukkannya item ini dan bahwa penghapusan item tidak memiliki efek substantif pada skala cara. Praktisi sekarang dapat memperlakukan item ini sebagai opsional saat menggunakan PSSUQ, baik menggunakan versi tradisional atau versi yang hanya memiliki 16 item (16% lebih pendek).</p> <p>(Secara pribadi, saya berencana untuk menggunakan versi yang lebih pendek dalam studi masa depan karena item opsional tidak memberikan banyak informasi tambahan tetapi menghabiskan waktu belajar.) Singkatnya, analisis mendukung penggunaan berkelanjutan oleh praktisi kegunaan PSSUQ dan sejarahnya. faktor sebagai ukuran persepsi pengguna dan kepuasan dengan kegunaan produk dalam evaluasi kegunaan berbasis skenario.</p>

5	<b>Penulis</b>	Undari Nurkalis, Kusworo Adi, Farid Agushyana
	<b>Judul Penelitian</b>	Penilaian <i>Usability</i> Sistem Gasurkes “Go Bumil” untuk Pencarian Ibu Hamil di Wilayah Kota Semarang
	<b>Hasil Penelitian</b>	<p>Berdasarkan hasil distribusi frekuensi dengan paket kuesioner PSSUQ diatas, penilaian kategori <i>information quality (InfoQual)</i> dan <i>interface quality (InterQual)</i> memiliki nilai rata-rata terendah yaitu 5,92 dan kategori <i>system usefulness (SysUse)</i> memiliki nilai tertinggi yaitu 6,01. Sedangkan kategori <i>overall satisfaction (overall)</i> memiliki nilai rata-rata yaitu 5,97. Berdasarkan hasil distribusi frekuensi dengan paket kuesioner PSSUQ diatas, penilaian kategori <i>system usefulness (SysUse)</i> memiliki nilai rata-rata terendah yaitu 6,04 dan kategori dengan nilai rata-rata tertinggi yaitu <i>information quality (InfoQual)</i> dan kategori <i>interface quality (InterQual)</i> dengan nilai 6,11. Sedangkan kategori <i>overall satisfaction (overall)</i> memiliki nilai rata-rata yaitu 6,05.</p>

# UNIVERSITAS MIKROSKIL