BAB II
KAJIAN LITERATUR

2.1 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)

Interaksi Manusia dan Komputer merupakan suatu pembelajaran yang berfokus pada *optimalisasi* bagaimana pengguna dan *computer* berinteraksi dengan merancang antarmuka *computer* yang memenuhi kebutuhan pengguna [4]. IMK adalah proses yang terjadi ketika pengguna memberikan interaksi terhadap *computer* untuk menyelesaikan tugas yang di berikan. Proses tersebut terdiri dari *input* lalu di proses dan keluar *output* [5]. Pengertian Interaksi manusia dan *computer* adalah disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem *computer* interaktif untuk di gunakan oleh manusia, serta studi fenomena besar yang berhubungan dengannya [6].

Untuk membuat antarmuka yang baik dibutuhkan pemahan dari beberapa bidang ilmu, antara lain :

1. Teknik Elektronika dan ilmu computer

Memberikan kerangka kerja untuk dapat merancang sistem HCI [5]. Dimana membahas tentang perancangan aplikasi dan rekayasa / perancangan antar muka agar dapat digunakan oleh manusia dengan mudah. Dalam hal ini menyangkut pemilihan program bantu pendukung, Bahasa pemrograman, teknik pemrograman, serta bidang ilmu komputer lain, seperti pengolahan bahasa alami, struktur data, basis data, dan lain-lain [7].

2. Psikologi

Memahami sifat & kebiasaan, persepsi & pengolahan kognitif, ketrampilan motori pengguna [5]. Serta membahas tentang penerapan teori proses *kognitif* dan analisis *empiris* tentang perilaku pengguna. Setiap pengguna mempunyai sifat yang berbeda satu dengan yang lain, sehingga perancang sistem interaksi manusia-komputer juga harus mempelajari aspek psikologi pengguna untuk dapat memahami bagaimana pengguna dapat menggunakan sifat dan kebiasaan baiknya, menggunakan persepsi dan pengolahan kognitif serta ketrampilan motorik yang dimilikinya, agar dapat menjodohkan mesin dengan manusia untuk mendapatkan kerja sama yang serasi [7].

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

3.Perancangan grafis dan tipografi

Sebuah gambar dapat bermakna sama dengan seribu kata. Gambar dapat digunakan sebagai sarana dialog cukup efektif antara manusia & *computer* [5]. Keahlian merancang grafik dan tipografi menjadi salah satu kunci penting dalam menunjang keberhasilan sistem manusia-komputer [7].

4.Ergonomik.

Berhubungan dengan aspek fisik untuk mendapatkan lingkungan kerja yang nyaman.

Seperti bentuk meja dan kursi kerja, layar tampilan, bentuk *keyboard*, posisi duduk, pengaturan lampu, kebersihan tempat kerja [5].

5.Antropologi

Ilmu pengetahuan tentang manusia, memberi suatu pandangan tentang cara kerja berkelompok yang masing – masing anggotanya dapat memberikan konstribusi sesuai dengan bidangnya [5].Hal ini membahas tentang interaksi antara teknologi, kerja, dan organisasi. Seperti diketahui, interaksi sangat dipengaruhi oleh teknologi yang digunakan. Di sisi lain, *antropologi* juga dapat memberikan pandangan mendalam tentang cara kerja berkelompok yang masing-masing anggotanya diharapkan dapat memberikan kontribusi sesuai dengan bidangnya masing-masing [7].

6.Linguistik

Merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang bahasa. Untuk melakukan dialog diperlukan sarana komunikasi yang memadai berupa suatu bahasa khusus, misal bahasa grafis,bahasa alami, bahasa menu, bahasa perintah [5]. Untuk dapat melakukan dialog tentunya kita memerlukan sarana komunikasi yang memadai [7].

7.Sosiologi.

Studi tentang pengaruh sistem manusia-komputer dalam struktur sosial, misal adanya PHK (Pemutusan Hubungan Kerja) karena adanya otomasi kantor. [5]

Tujuan dari interaksi antara manusia dan computer untuk mempermudah manusia dalam mengoperasikan *computer* dan mendapatkan hasil yang *user* perlukan selama *user* bekerja pada sebuah *system computer* [5].

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

2.2 *User Interface* (UI)

Tampilan sebuah *website* atau aplikasi adalah hal yang pertama kali dilihat dalam mengunjungi sebuah *website* atau aplikasi. Tampilan yang buruk sering kali membuat pengguna sulit untuk menggunakannya. *Website* atau aplikasi yang baik harus memperhatikan tampilan *user interface* agar membuat nyaman setiap penggunanya.

User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani *system* dengan pengguna [8].*User Interface* adalah tampilan yang meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin [8]. Maka dari itu *website* atau aplikasi biasanya dirancang dengan sebaik dan semenarik mungkin agar pengguna betah berada pada aplikasi atau *website* tersebut.

Dalam merancang *User Interface* ada beberapa tahapan yang harus di persiapkan dahulu,yaitu:

1. Menentukan masalah yang ingin diselesaikan

   Menentukan masalah adalah hal yang paling utama untuk dipersiapkan karena kita memulai suatu rancangan pembuat harus mengetahui apa yang menjadi masalah utama dalam suatu aplikasi atau *website.* Seperti warna *background* yang terlalu mencolok atau *font* yang tidak sesuai.

2. Mengenali pengguna produk

   Mengenali pengguna produk sangat penting dikarenakan ketika target anak muda dimana mereka suka *mengeksplor* maka berikan tampilan yang dapat diubah sesuai kainginan pengguna. Begitu pula dengan target orang tua, di mana mereka membutuhkan tampilan yang *simple*.

3. Melihat produk pesaing di bidang yang sama.

   Melihat produk pesaing di bidang yang sama bisa menambah wawasan tentang apa yang harus di persiapkan, dimana para pembuat *User Interface* dapat mengikuti ide – ide dari produk pesaing yang sudah ada sebelumnya. Di mana ini sangat menguntungkan bagi pembuat *User Interface* untuk memiliki banyak ide tambahan yang dapat di terapkan ke aplikasi atau *website* yang sedang di bangun.

4. Mengumpulkan persyaratan produk secara keseluruhan.

   Mengumpulkan persyaratan yang dimaksud adalah mengumpulkan ide dari berbagai para *stakeholder* di mana mereka merupakan salah satu pemangku kepentingan dari aplikasi atau *website* yang dibangun. [9]

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

Setelah semuanya selesai di persiapkan, Langkah berikutnya adalah dengan membuat *Wireframe*, *Mockup* dan *Prototype.*

Wireframe merupakan sebuah sketsa pada tampilan *website* atau aplikasi, biasanya tahap *wireframe* ini berwarna hitam putih yang lebih menekankan isi dari *website* atau aplikasinya. Tahap selanjutnya *Mockup*, yaitu proses yang memberikan gambaran secara detail. Lalu pada tahap selanjutnya yaitu tahap *Prototype* dimana sebuah gambaran interaksi antara pengguna dan aplikasi atau *website* dimana pengguna dapat melakukan interaksi secara langsung [9].

2.3 *User Experience* (UX)

Sering kali dilihat *website* atau aplikasi memiliki tampilan yang sama. Maka dari itu *UX* atau yang disebut *User Experience* berperan penting sehingga pengguna dapat betah pada aplikasi atau *website* tersebut.*User Experience* merupakan sebuah pengalaman yang diberikan pada suatu *website* atau aplikasi yang membuat pengguna tertarik untuk mengunjungi aplikasi atau *website* tersebut. *User Experience* adalah bagaimana pengalaman pengguna dalam berinteraksi / menggunakan produk digital [10].*Website* atau aplikasi yang baik akan memudahkan pengguna untuk melakukan apa yang mereka inginkan diaplikasi atau *website* tersebut.

User Experience bisa menjadi dampak yang baik serta buruk bagi sebuah *website* atau aplikasi. Sebagai contoh ketika *website* atau aplikasi anda memiliki banyak gambar atau memiliki banyak iklan, itu akan membuat *website* atau aplikasi anda lebih lama untuk memuat isi dari aplikasi atau *website* tersebut, sehingga pengguna akan meninggalkan *website* atau aplikasi tersebut dan beralih ke aplikasi atau *website* lainnya.

Ada beberapa cara untuk meningkatkan *User Experience* seperti :

1. Jangan terlalu banyak merubah tampilan

Jangan terlalu banyak merubah tampilan, di mana banyak pengguna yang sudah terlanjur paham dengan tampilan yang ada sebelumnya, ketika perubahan tampilan yang terlalu banyak dapat membuat pengguna bingung dengan apa yang harus dilakukan, maka dari itu ada baiknya hanya mengubah yang penting saja, jangan terlalu banyak perubahan yang tidak penting.

2. Gunakan Desain yang simpel,konsisten dan *responsive*

Desain yang *simple*, konsisten dan *responsive* merupakan kunci dari kenyamanan pengguna, ketika tampilan yang di buat terlalu banyak *text* atau gambar pengguna biasanya akan tidak

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

nyaman untuk terlalu lama di dalam aplikasi atau *website* tersebut, begitu pula dengan aplikasi atau *website.*

3. Pahami keinginan dan kebutuhan pengguna.

Sebuah aplikasi atau *website* harus memahami keinginan dan kebutuhan pengguna dimana dalam menerapkan *User Experience* harus melakukan *survey* kepuasan pelanggan agar tahu apa yang *user* ingin gunakan.

4. Pastikan hal yang penting menonjol

Memastikan hal yang penting menonjol sangat penting di karenakan pengguna biasanya ingin memastikan apa yang mereka cari ada di dalam aplikasi atau *website* tersebut.

5. Berikan Penggunaan yang lancar untuk pengguna.

Penggunaan yang lancar merupakan salah satu hal paling penting dalam *website* atau aplikasi di mana ketika pengguna menemukan *bug* pada aplikasi atau *website* pengguna tidak akan nyaman berada di aplikasi atau *website* tersebut [10].

Dengan menerapkan *User Experience* yang baik pengguna akan kembali lagi untuk menggunakan *website* atau aplikasi tersebut.

2.4 *PSSUQ*

Post Study System Usability Questionnaire atau yang biasa disingkat *PSSUQ* merupakan kuesioner standar 16 item, yang banyak digunakan untuk mengukur kepuasan yang dirasakan pengguna [11]. Sering kali ditemukan berbagai versi PSSUQ yang tersebar secara *online*. Untuk mengetahui versi *PSSUQ* apa yang tersebar secara *online* bisa di lihat dari berapa banyak pertanyaan yang ada didalam kuisioner tersebut. Versi dari PSSUQ Dibagi menjadi 3 di mana dalam versi 1 terdapat 18 pertanyaan, dalam versi 2 terdapat 19 pertanyaan dan dalam versi 3 terdapat 16 pertanyaan.

Adapun daftar kuesionernya akan berisi :

1. Secara keseluruhan, saya puas dengan mudahnya menggunakan sistem ini .
2. Sangat mudah untuk menggunakan sistem ini.
3. Saya dapat menyelesaikan tugas dan skenario dengan menggunakan sistem ini dengan cepat.
4. Saya merasa nyaman menggunakan sistem ini.
5. Sangat mudah untuk belajar menggunakan sistem ini.
6. Saya yakin saya bisa menjadi produktif dengan cepat menggunakan sistem ini .

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

7. Sistem memberikan pesan kesalahan yang dengan jelas memberi tahu saya cara memperbaiki masalah .
8. Setiap kali saya membuat kesalahan menggunakan sistem saya dapat pulih dengan mudah dan cepat .
9. Informasi (seperti bantuan online, pesan di layar, dan dokumentasi lainnya) yang disediakan dengan sistem ini sangat jelas.
10. Sangat mudah untuk menemukan informasi yang saya butuhkan.
11. Informasi itu efektif dalam membantu saya menyelesaikan tugas dan scenario.
12. Organisasi informasi di layar sistem jelas.
13. Antarmuka sistem ini menyenangkan.
14. Saya suka menggunakan antarmuka sistem ini.
15. Sistem ini memili semua fungsi dan kemampuan yang saya harapkan.
16. Secara keseluruhan saya puas dengan sistem ini.

PSSUQ Memiliki Skor yang dimulai dengan 1 (sangat setuju) dan diakhiri dengan 7 (sangat tidak setuju), di mana semakin rendah skor, semakin baik kinerja dan kepuasan [11]. *PSSUQ* Sendiri memiliki 3 sub skala, yaitu kegunaan *system*, kualitas informasi, dan kualitas antarmuka.

Berikut pembagian skor rata rata pada *PSSUQ*.

1. Keseluruhan: 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

Butir pertanyaan dan skala norma memiliki korelasi tinggi antar versi. Penggunaan PSSUQ dalam praktiknya menurut praktisi sebaiknya tidak menggunakan skala tengah sebagai referensi untuk menilai pandangan *usabilitas* pengguna

Teknik *Sampling* ada teknik penting dalam analisis *statistic*, di mana teknik ini digunakan untuk pengambilan sampel dari populasi. Secara umum terdapat dua jenis teknik pengambilan sampel yaitu sampel acak atau *random sampling* dan sampel tidak acak [12].*Simple Random Sampling* merupakan suatu cara pengambilan sampel dimana setiap anggota populasi diberikan kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel [13].

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

2.4.1 *Usability*

Menurut ISO 9241 – 11 (1998) , *Usability* adalah sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisiensi dan pengguna menjadi puas dalam kontek penggunaan. Secara umum pengertian *Usability* adalah atribut dari kualitas yang digunakan untuk mengevaluasi bagaimana mudahnya sebuah antar muka digunakan. Dalam *Usability* terdapat beberapa kriteria yang harus di penuhi yaitu :

1. *Effectiveness* (Efektif)

Effectiveness yang berarti produk yang dibuat harus dapat digunakan untuk mengerjakan tugas tertentu.

2. *Efficiency* (Efisiensi)

Efficiency atau efisiensi dikaitkan pada seberapa cepat user dapat mencapai tujuan pada saat menggunakan produk tersebut.

3. *Safety* (Aman)

Keamanan yang dimaksud meliputi pencegahan pengguna dari keadaan bahaya dan situasi yang tidak di harapkan.

4. *Uitlity* (Kegunaan)

Utility merupakan sejauh mana produk dapat menyediakan fungsi yang baik sehingga pengguna dapat melakukan yang dibutuhkan atau yang diinginkan.

5. *Learnability* (Mudah dipelajari)

Kemudahan untuk mempelajari sebuah produk sebelum digunakan. Sehingga pengguna tidak harus menghabiskan banyak waktu untuk mempelajari sebuah produk yang akan digunakan.

6. *Memorability* (Mudah diingat)

Mudah diingat berarti ketika pengguna mempelajarinya maka seterusnya pengguna akan ingat bagaimana cara menggunakannya. [14]

2.5 Teori Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Beberapa teknik terdapat dua kelompok teknik *sampling* yaitu:

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

1. *Probability Sampling*

Probability Sampling merupakan teknik penarikan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel. Teknik *sampling* ini meliputi:

1. ***Simple Random Sampling***

   Untuk menghilangkan kemungkinan bias, kita perlu mengambil sampel random sederhana atau sampel acak. Pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam anggota populasi.

2. ***Proportionate Stratified Random Sampling***

   Dilakukan dengan membagi populasi ke dalam sub populasi / strata secara proporsional dan dilakukan secara acak.

2. Non-probability Sampling

Non-probability *sampling* merupakan teknik penarikan sampel yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel. Terdapat dua teknik *sampling*. *Sampling* Sistematis dimana Teknik *sampling* ini merupakan teknik penarikan sampel dengan cara penentuan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut. Dan ada *sampling* yang penarikan *sampling* dari populasi yangmempunyai ciri-ciri tertentu sampai pada jumlah (*quota*) yang diinginkan.

Dari penjelasan di atas maka dari itu penelitian ini akan menggunakan teknik *Sampling Quota* dimana teknik ini sangat sesuai dengan apa yang akan diterapkan yaitu mencari 120 responden pengguna WeTV dan iFlix.

UNIVERSITAS MIKROSKIL

2.6 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.6 1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	**Tahun Penelitian**	Hasil Penelitian
Purwadi, Andi Hendrawan	PENGEMBANGAN SISTEM POSYANDU UNTUK PENGELOMPOKAN	**2020**	Berdasarkan hasil penerapan metode *Prototype* dalam pengembangan system pengelompokan gizi anak

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

	GIZI PADA ANAK MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE DI POSYANDU DELIMA [15].		berbasis web, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Penerapan metode Prototype dalam mengembangkan system pengelompokan gizi anak di Posyandu Delima menjadikan pendataan gizi anak di Posyandu tersebut lebih mudah dilaksanakan dan lebih cepat dalam pengambilan keputusan terhadap tindakan untuk gizi pada anak. 2. Memudahkan untuk melihat perkembangan gizi pada anak setiap bulannya di posyandu Delima 3. Berdasarkan uji kelayakan menurut pengguna diperoleh hasil sebesar 89,28% yang artinya system ini sangat layak untuk digunakan.
Nabilah Wava Elazri1 , Satrio Hadi Wijoyo , Bondan Sapta Prakoso	Analisis Kebutuhan dan Perancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Pet N Pop menggunakan Metode Goal-Directed Design dan Post-Study System Usability Questionnaire (Studi Kasus : PT Mahitala Bramanta Digital) [16].	**2022**	Hasil dari evaluasi perancangan antarmuka pengguna situs web Pet N Pop diakhiri dengan fase support atau evaluasi pengujian. Proses evaluasi yang dilakukan yaitu pengujian usability yang akan menghasilkan kesan dan

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

			pesan dari 9 orang responden. Setelah melakukan *usability* testing kepada 9 responden yang sebelumnya juga telah melakukan *usability* testing. Dan mendapatkan n nilai rata-rata *overall* sebesar 1,78, rata-rata system *usefulness* sebesar 1,87, rata-rata *information quality* sebesar 1,83 dan rata-rata *interface quality* sebesar 1,60. Nilai-nilai yang disebutkan sudah melebihi harapan dari norma PSSUQ versi 3 dan kemudian dapat dinyatakan bahwa kualitas dari kemudahan sistem, kualitas dari informasi, dan kualitas dari keseluruhan situs web Pet N Pop sudah dapat memenuhi kepuasan pengguna.
Imas Sukaesih Sitanggang, Rina Trisminingsih , Husnul Khotimah dan	Usability testing of SOLAP for Indonesia Agricultural commodity [17].	**2019**	Evaluasi kegunaan SOLAP untuk Komoditas Pertanian Indonesia berhasil dilakukan berdasarkan penilaian 13 responden yang merupakan mahasiswa

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

Muhammad Syukur			pascasarjana Pertanian Bogor Universitas (IPB), peneliti di Pusat Studi Agraria IPB, staf analisis data dan pengelola data Pusat Data dan Informasi Kementerian Pertanian RI menggunakan PSSUQ. Hasilnya menunjukkan baik nilai dari aspek kegunaan sistem 5,54, kualitas informasi 5,258, kualitas antarmuka 5,433, keseluruhan 5.424. Selain itu, pengujian berbasis tugas menunjukkan bahwa responden secara umum dapat menyelesaikan tugas diberikan. Beberapa perbaikan yang direkomendasikan oleh responden adalah menyediakan data unit pada hasil kueri dalam tabel tab silang, grafik, dan peta untuk semua sub-sektor; menyediakan sumber data di halaman baru atau di catatan kaki; menggunakan kode lokasi yang disediakan oleh Badan Pusat Statistik (BPS); identifikasi dalam menggunakan tertentu komoditas yang akan ditampilkan.
Ady Ramadhan Putra , Satrio Hadi Wijoyo , Yusi Tyroni Mursityo	Evaluasi Usability Dan Perbaikan User Interface Pada Aplikasi KRL Access Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan Post-	**2020**	Hasil yang didapatkan dari perbandingan desain dari pengisian kuesioner didapatkan desain yang di perbaiki memiliki lebih besar nilai efisiensinya dari pada desain awal

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

	Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) [18].		
Jerry Deska Perdana , Hanifah Muslimah Az-zahra , Aditya Rachmadi	Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan Metode Usability Testing dan Human-Centered Design (Studi Kasus: DPAD Malang Mobile Library) [19].	**2020**	Dari dilakukannya evaluasi, dimana evaluasi awal menghasilkan ti nilai, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan. Efektivitas menghasilkan nilai sebesar 77,5%; masih dibawah standar Sauro yaitu 78%, efisiensi menghasilkan nilai 0,025 tujuan/detik, dan kepuasan dengan PSSUQ menghasilkan nilai Overall 4,882; nilai SysQual 4,43; nilai InfoQual 4,828; dan nilai IntQual 5,664. Seluruh sub-skala memiliki nilai di bawah standar Sauro dan Lewis yaitu nilai Overall 2,82; nilai SysQual 2,80; nilai InfoQual 3,02; dan nilai IntQual 2,49. Lalu dilakukan perbaikan pada desain antarmuka dimana desain memiliki fitur login, pendaftaran,pencarian buku,informasi buku yang dipinjam. Dari perbaiki ini menghasilkan tiga nilai efektivitas,efisiensi dan kepuasan yang lebih besar dimana Efektivitas menghasilkan nilai sebesar 100%; diatas standar Sauro yaitu 78%, efisiensi menghasilkan nilai 0,098 tujuan/detik.

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta
1. Dilarang menyebarluaskan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.