

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Website

Website yaitu kumpulan halaman yang berisi informasi dalam berbagai bentuk seperti teks, suara, dan gambar. Halaman pada *website* saling terhubung membentuk satu rangkaian bangunan, dimana setiap bangunan terhubung melalui jaringan-jaringan halaman (Ramadhania *dkk.*, 2021).

2.2. Website Jurusan Informatika Universitas Siliwangi

Website Informatika Universitas Siliwangi merupakan *website* yang digunakan untuk membantu civitas akademika dalam penyampaian informasi yang berkaitan dengan akademik, administratif dan penelitian pada Jurusan Informatika Universitas Siliwangi. Konteks akademik menjadi sumber informasi bagi mahasiswa untuk mendapatkan berita dan pengumuman terbaru, informasi tentang kurikulum, dosen, serta fasilitas perkuliahan. Konteks administratif membantu dalam pengelolaan surat-menyurat, dan administrasi terkait tugas akhir dan kerja praktek. Konteks penelitian membantu pengelolaan data penelitian, pengajuan proposal, monitoring progres, dan publikasi ilmiah.

Selain itu, *website* ini juga dapat menjadi sarana untuk mempromosikan keunggulan dan prestasi jurusan serta memberikan gambaran mengenai karir yang dapat diambil setelah lulus dari jurusan tersebut. Hal ini dapat membantu calon mahasiswa dalam memilih jurusan yang tepat dan mempersiapkan karir mereka di masa depan. Adanya *website* memudahkan interaksi antara dosen, mahasiswa, dan

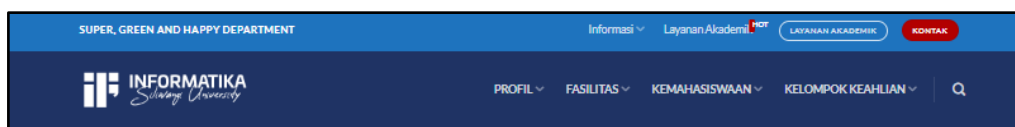
staf jurusan, memungkinkan komunikasi yang efisien dan penyebaran informasi menjadi lebih luas.

Berikut penjelasan tentang tampilan halaman-halaman dan fitur yang terdapat pada *website*:

2.2.1. Tampilan Beranda

Tampilan beranda atau halaman utama dari sebuah *website* haruslah dirancang dengan baik agar pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan mengakses informasi yang mereka butuhkan. Berikut ini merupakan penjelasan tentang elemen-elemen yang terdapat pada tampilan beranda atau halaman depan *website* jurusan Informatika Universitas Siliwangi :

1. Menu Navigasi : bagian ini menampilkan menu-menu yang mengarahkan pengguna ke halaman-halaman penting lainnya seperti profil jurusan, fasilitas, kemahasiswaan, informasi, layanan akademik dan kontak.



Gambar 2.1 Tampilan Menu Navigasi

2. *Banner Slide*: bagian ini menampilkan informasi penting terkait kegiatan yang telah dilakukan berupa acara seminar, *workshop* dan kegiatan lainnya yang relevan dengan jurusan informatika Universitas Siliwangi. *Slide* ini juga menampilkan video kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan oleh dosen dan perwakilan mahasiswa yang telah diunggah ke Youtube.



Gambar 2.2 Tampilan *Banner Slide(a)*



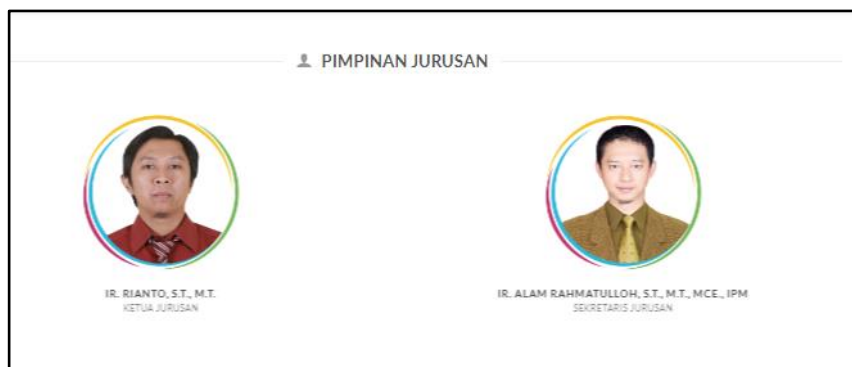
Gambar 2.3 Tampilan *Banner Slide(b)*

3. Berita dan Pengumuman Terbaru : bagian ini menampilkan berita dan pengumuman terkini yang berkaitan dengan jurusan Informatika Universitas Siliwangi seperti pengumuman tentang jadwal sidang usulan tugas akhir, seminar hasil, sidang tugas akhir, berita terkait info lomba, berita terkait informasi pelayanan akademik dan lain sebagainya.



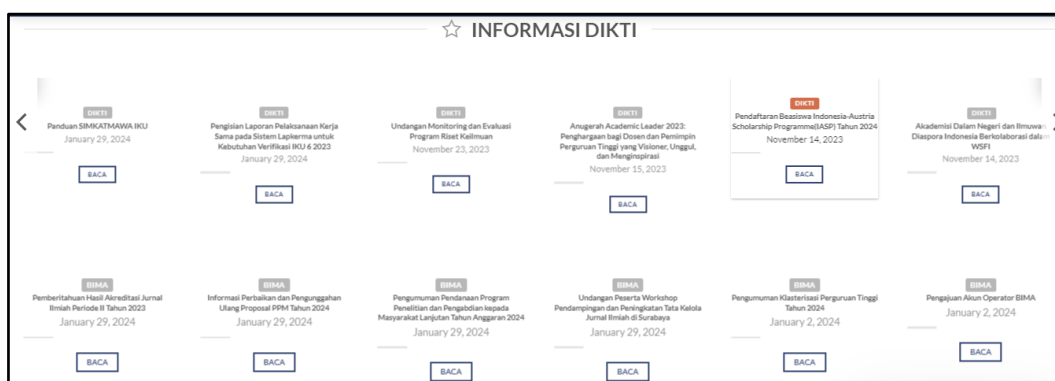
Gambar 2.4 Tampilan Berita dan Pengumuman

4. Pimpinan Jurusan : bagian ini menampilkan informasi tentang ketua jurusan dan sekretaris jurusan yang menjabat untuk periode saat ini.



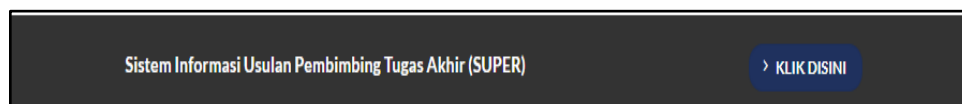
Gambar 2.5 Tampilan Pimpinan Jurusan

5. Informasi Dikti : bagian ini menampilkan informasi terkait dengan kegiatan atau kebijakan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (DIKTI) yang relevan dengan jurusan Informatika.



Gambar 2.6 Tampilan Informasi DIKTI

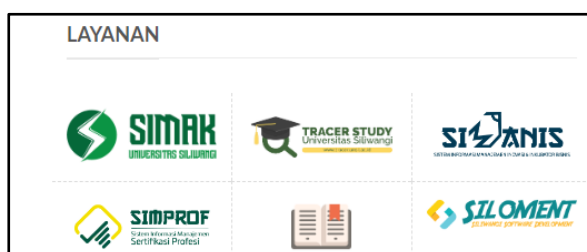
6. Tautan yang mengarahkan ke Sistem Informasi Usulan Pembimbing Tugas Akhir (SUPER) : bagian ini mahasiswa dapat mengakses dan mengajukan usulan pembimbing untuk tugas akhir.



Gambar 2.7 Tampilan Tautan SUPER

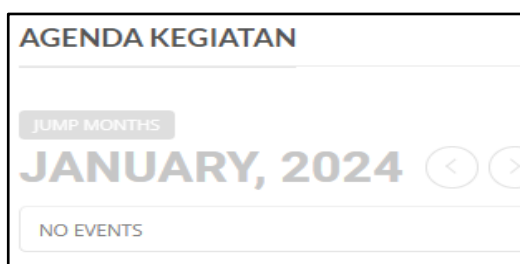
7. Layanan : bagian ini menampilkan daftar layanan yang tersedia untuk mahasiswa, seperti layanan SIMAK (Sistem Informasi Akademik), Tracer

Study, SIMANIS (Sistem Informasi Manajemen Inovasi & Inkubator Bisnis), SIMPROF (Sistem Informasi Manajemen Sertifikasi Profesi), Daftar Publikasi Ilmiah, SILOMENT(Siliwangi Software Development).



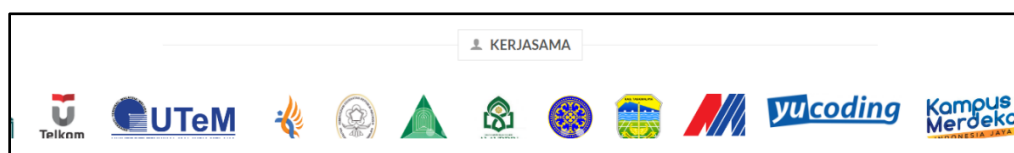
Gambar 2.8 Tampilan Layanan

8. Agenda Kegiatan : bagian menampilkan daftar agenda atau jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan oleh jurusan Informatika Universitas Siliwangi seperti seminar, *workshop*, atau acara sosial lainnya.



Gambar 2.9 Tampilan Agenda Kegiatan

9. Kerjasama : bagian ini menampilkan informasi atau kolaborasi yang dilakukan oleh Jurusan Informatika dengan institusi lain baik itu Universitas lain, perusahaan swasta, atau badan pemerintahan.



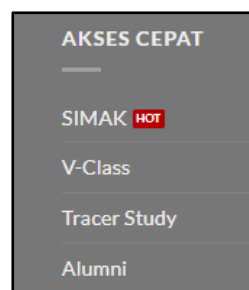
Gambar 2.10 Tampilan Kerjasama

10. Media Sosial : bagian ini menampilkan tautan atau ikon yang mengarahkan pengguna ke halaman media sosial jurusan Informatika Universitas Silliwangi, seperti Facebook, Whatsaap, Email, LinkedIn.



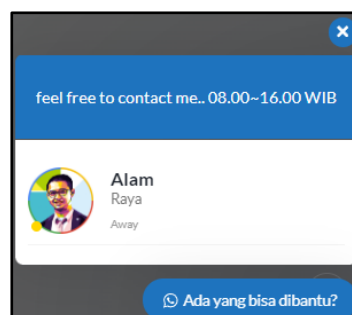
Gambar 2.11 Tampilan Media Sosial

11. Akses cepat ke SIMAK, V-Class, Tracer Study, dan Alumni : bagian ini menampilkan tautan yang memudahkan mahasiswa untuk mengakses platform-platform penting seperti SIMAK (Sistem Informasi Akademik), V-Class (Virtual Class), Tracer Study, dan informasi atau jaringan alumni.



Gambar 2.12 Tampilan Akses Cepat

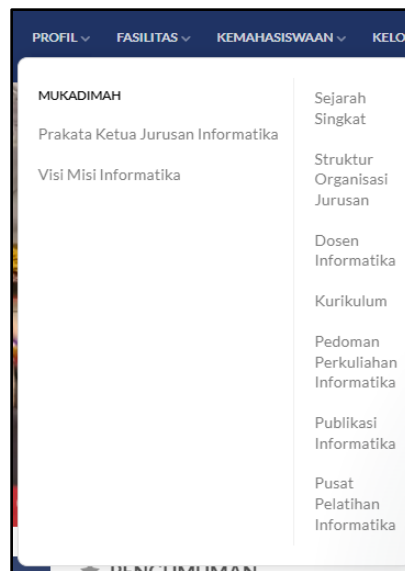
12. Kontak : bagian ini menampilkan nomor Whatsapp atau informasi kontak lainnya yang dapat dihubungi jika pengguna membutuhkan bantuan atau informasi lebih lanjut.



Gambar 2.13 Tampilan Kontak

2.2.2. Tampilan Menu Profil

Tampilan menu profil atau halaman profil pada sebuah *website* resmi biasanya menampilkan informasi yang mendalam tentang sebuah entitas seperti institusi, organisasi, atau departemen.



Gambar 2.14 Tampilan Menu Profil

Berikut ini merupakan penjelasan bagian-bagian yang terdapat pada tampilan menu profil atau halaman profil *website* jurusan Informatika Universitas Siliwangi:

1. Prakata Ketua Jurusan Informatika : bagian ini menampilkan pesan yang disampaikan oleh kepala jurusan Informatika Universitas Siliwangi kepada pengunjung *website*, gambaran singkat tentang sejarah jurusan Informatika Universitas Siliwangi, dan visi jurusan Informatika Universitas Siliwangi.
2. Visi Misi jurusan Informatika Universitas Siliwangi : bagian ini menjelaskan tentang tujuan jangka panjang (visi) dan prinsip-prinsip yang akan dijalankan (misi) oleh jurusan Informatika Universitas Siliwangi. Visi mencerminkan

gambaran masa depan yang diinginkan, sedangkan misi mencakup nilai-nilai dan tujuan operasional yang akan dijalankan untuk mencapai visi tersebut.

3. Sejarah Singkat : menu atau halaman sejarah singkat pada *website* ini terlihat kosong dan tidak diisi, tetapi pada menu atau halaman prakata ketua jurusan Informatika sudah dijelaskan secara singkat tentang sejarah jurusan Informatika Universitas Siliwangi.
4. Struktur Organisasi Jurusan : bagian ini memberikan informasi tentang pemimpin jurusan, dosen-dosen, staf administratif, dan unit-unit organisasi lainnya yang terkait dengan jurusan Informatika Universitas Siliwangi.
5. Dosen Informatika : bagian ini berisi informasi tentang para dosen atau pengajar yang ada di jurusan Informatika Universitas Siliwangi. Informasi yang disajikan dapat berupa nama lengkap gelar akademik dan profesi, NIDN, NIP/NIPPK, jabatan fungsional, golongan/pangkat serta bidang minat dosen-dosen tersebut.
6. Kurikulum : bagian ini memberikan informasi tentang struktur dan isi kurikulum yang ditawarkan oleh jurusan Informatika Universitas Siliwangi. Kurikulum ini berisi terkait mata kuliah dan bobot dari masing-masing mata kuliah yang wajib di kontrak dari semester 1 sampai dengan semester 8.
7. Pedoman Perkuliahan Informatika : bagian ini berisi pedoman yang berlaku di jurusan Informatika Universitas Siliwangi, seperti pedoman kerja praktek dan tugas akhir, pedoman perwalian, pedoman akademik Universitas Siliwangi, dan pedoman praktikum jurusan Informatika.

8. Publikasi Informatika : bagian ini berisi tentang publikasi atau karya ilmiah yang dihasilkan oleh dosen jurusan Informatika Universitas Siliwangi. Publikasi ini mencakup jurnal ilmiah yang relevan dengan bidang ilmu Informatika.
9. Pusat Pelatihan Informatika : bagian ini memberikan informasi tentang program pelatihan yang diselenggarakan oleh lembaga internal jurusan dan bekerjasama dengan Himpunan Mahasiswa Informatika (HMIF). Program ini diberi label “Pelatihan Aplikasi Teknologi Informasi” (PASTI) diselenggarakan rutin setiap tahun. Pelatihan yang diberikan yaitu bidang *networking*, aplikasi *web*, perancangan dan pengembangan sistem, Perancangan peralatan dan komponen berbasis digital, penguasaan perangkat administrasi perkantoran dan aplikasi pendukung, desain dan multimedia, preparation untuk sertifikasi IT, dan sebagainya.

2.2.3. Tampilan Menu Fasilitas

Tampilan menu fasilitas atau halaman fasilitas memberikan informasi terkait fasilitas laboratorium, eksternal dan internal.



Gambar 2.15 Tampilan Menu Fasilitas

Bagian fasilitas laboratorium menjelaskan empat laboratorium yang ada di jurusan Informatika Universitas Siliwangi, berikut ini penjelasan masing-masing laboratorium :

1. Laboratorium Informatika Teori dan Pemrogram Dasar (LAB INTRO)

Fokus kegiatan pembentukan dasar pemahaman dalam matematika, logika, dan pemrograman sebagai landasan untuk bidang informatika. Mata kuliah asuhan meliputi logika informatika, matematika diskrit, algoritma struktur data, serta pemrograman berorientasi objek.

2. Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak dan Sistem Informasi (LAB RELASI)

Fokus kegiatan menampung kegiatan penelitian dalam rekayasa perangkat lunak, sistem informasi, dan basis data dengan penekanan pada pengembangan, analisis serta pengelolaan sistem. Mata kuliah asuhan meliputi teknologi informasi, basis data, rekayasa perangkat lunak, sistem informasi, keamanan informasi dan manajemen proyek.

3. Laboratorium Robotika dan Sistem Cerdas (ROSTER)

Fokus kegiatan melibatkan komputer grafik, kecerdasan buatan dan teknologi multimedia dengan penekanan pada aplikasi dan pengembangan sistem yang dinamis. Mata kuliah asuhan meliputi kecerdasan buatan, sistem multimedia, interaksi manusia dan komputer, grafika komputer dan pemrosesan citra.

4. Laboratorium Jaringan dan Arsitektur Komputer (LAB JARKOM)

Fokus kegiatan terkait penelitian tentang perancangan, pembangunan, dan pemeliharaan sistem jaringan dan arsitektur komputer serta aspek keamanan dan

manajemen jaringan. Mata kuliah asuhan meliputi sistem digital, organisasi dan arsitektur komputer, sistem operasi, jaringan komputer dan pemrograman internet.

Bagian fasilitas internal terdapat portal E-learning, portal E-journal, portal Perpustakaan, UPT Bahasa dan Simpemaus. Berikut penjelasan masing-masing portal:

1. Portal E-learning platform yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran, tugas, dan ujian.
2. Portal E-journal, portal ini memberikan akses ke koleksi jurnal elektronik dan publikasi ilmiah Universitas Siliwangi. Portal E-journal memudahkan dosen dan mahasiswa untuk mencari, membaca dan mengunduh artikel ilmiah terbaru untuk mendukung penelitian dan pembelajaran.
3. Perpustakaan pada bagian ini mahasiswa dapat mengakses perpustakaan Universitas Siliwangi yang memungkinkan pengguna untuk mencari, meminjam dan mengakses berbagai materi bacaan seperti buku dan jurnal.
4. UPT Bahasa yaitu Lembaga yang bertanggung jawab atas pengajaran, pengembangan, dan penggunaan bahasa. UPT Bahasa menyediakan layanan pengujian dan pelatihan bahasa untuk mahasiswa.
5. Simpemaus (Sistem Informasi Manajemen Pengabdian dan Pelayanan Kepada Masyarakat Universitas Siliwangi) yaitu sistem informasi manajemen pengabdian dan pelayanan kepada masyarakat Universitas Siliwangi yang dikembangkan oleh lembaga penelitian dan pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Siliwangi Tasikmalaya berfungsi untuk mendukung pelaksanaan, penyiapan, perumusan, koordinasi serta sinkronisasi pelaksanaan kebijakan,

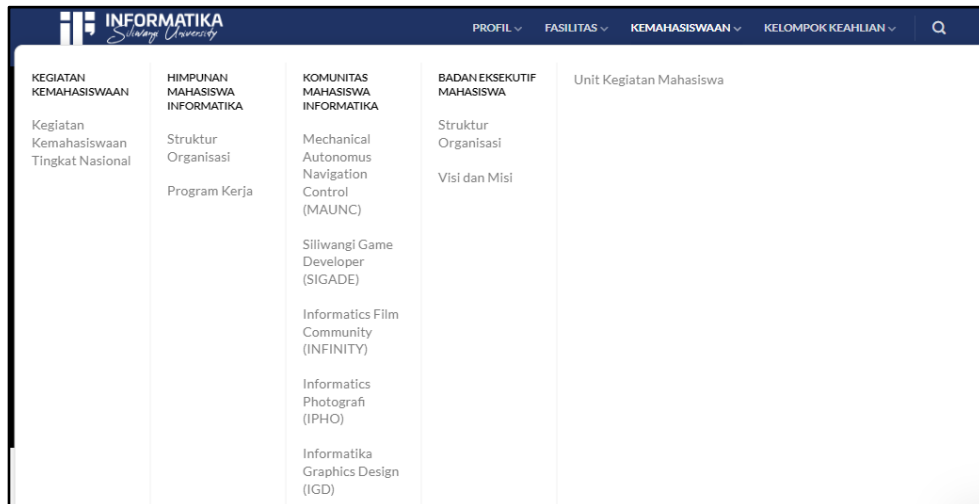
pemantauan, evaluasi, pelaporan di bidang penelitian dan pengembangan serta pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh civitas akademika Universitas Siliwangi.

Bagian fasilitas eksternal terdapat portal BIMA dan daftar publikasi artikel ilmiah. Berikut penjelasannya :

1. Basis Informasi Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (BIMA) yaitu *website* yang menyediakan akses kepada dosen-dosen untuk mengakses kumpulan informasi terkait penelitian dan pengabdian masyarakat termasuk hibah dari Kemenristek Dikti.
2. Daftar Publikasi Artikel Ilmiah bagian ini berisi informasi yang berkaitan dengan publikasi jurnal baik tingkat nasional maupun internasional.

2.2.4. Tampilan Menu Kemahasiswaan

Tampilan menu kemahasiswaan atau halaman kemahasiswaan, pada menu ini terdapat penjelasan terkait penyelenggaraan kegiatan kemahasiswaan tingkat nasional, himpunan mahasiswa informatika, komunitas mahasiswa seperti Mechanical Autonomous, Navigation Control (MAUNC), Siliwangi Game Developer (SIGADE), Informatics Film Community (INFINITY), Informatics Photographi (IPHO), Informatika Graphics Design(IGD).



Gambar 2.16 Tampilan Menu Kemahasiswaan

1. Kegiatan Kemahasiswaan Tingkat Nasional pada bagian ini mahasiswa memperoleh daftar informasi terkait jenis kegiatan yang dilakukan misalnya lomba, pengabdian masyarakat atau kegiatan lainnya, nama kegiatan yang diselenggarakan, penjelasan kegiatan tersebut termasuk dalam kegiatan tahunan atau periodik/2 tahunan, penyelenggara yang bertanggung jawab atas kegiatan tersebut, tanggal pendaftaran yakni waktu untuk mendaftar kegiatan, dan tautan atau *url* yang dapat diakses untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.
2. Himpunan Mahasiswa Informatika (HMIF) yaitu organisasi yang mewadahi mahasiswa jurusan Informatika Universitas Siliwangi dalam kegiatan akademik, sosial dan pengembangan diri. Struktur organisasinya terdiri dari pengurus inti seperti ketua, sekretaris, bendahara dan divisi-divisi lain yang bertanggung jawab atas program kerja terkait Informatika Universitas Siliwangi.
3. Komunitas Mahasiswa Informatika yang ada di jurusan Informatika Universitas Siliwangi sebagai berikut :

a. Mechanical Autonomous Navigation Control (MAUNC) adalah komunitas robotika di Universitas Siliwangi (UNSIL) yang terdiri dari dua divisi utama yaitu Siliwangi (robot berkaki) dan Simamaunc (robot beroda). Komunitas ini telah aktif dalam berbagai kontes robot nasional, seperti Kontes Robot Indonesia, dan memiliki prestasi yang signifikan. Komunitas ini juga aktif dalam kegiatan sosial seperti mengajar di sekolah-sekolah untuk meningkatkan bidang robotika di Jawa Barat, khususnya Kota Tasikmalaya.

b. Siliwangi Game Developer (SIGADE)

SIGADE adalah komunitas pengembang game di lingkungan Jurusan Teknik Informatika yang telah berdiri sejak Oktober 2014. SIGADE fokus pada pembuatan berbagai aplikasi dan game dengan divisi-divisi seperti Game Designer, Game Artist, Game Programmer, dan Sound Composer.

c. Informatics Film Community (INFINITY)

INFINITY adalah komunitas perfilman yang didirikan untuk memberi wadah bagi mahasiswa Informatika dalam bidang sinematografi. Komunitas ini bertujuan memajukan sinematografi di Tasikmalaya khususnya di UNSIL, serta menghasilkan karya-karya film berkualitas yang inspiratif dan inovatif.

d. Informatics Photography (IPHO)

IPHO adalah komunitas fotografi yang dibentuk oleh mahasiswa TI pada Agustus 2015. Komunitas ini memberikan wadah bagi mahasiswa yang

memiliki minat dalam fotografi untuk berkembang dan belajar bersama, tanpa memandang tingkat kemahiran.

e. Informatics Graphics Design (IGD)

Informatics Graphics Design adalah komunitas yang fokus pada pengembangan desain grafis.

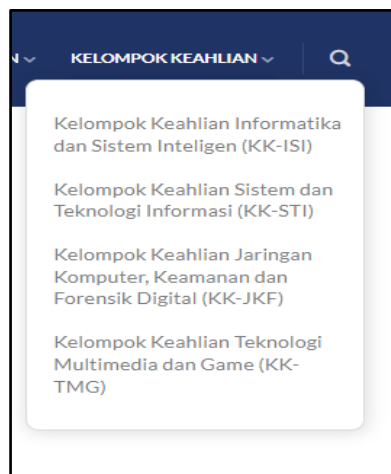
4. Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) merupakan organisasi mahasiswa yang bertanggung jawab atas mewakili, mengorganisir, dan mengkoordinasikan kegiatan mahasiswa di tingkat fakultas di dalam sebuah perguruan tinggi atau universitas. Bagian ini dalam *website* terlihat kosong dan tidak ada penjelasan.
5. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Universitas Siliwangi adalah organisasi yang dibentuk oleh mahasiswa untuk mengembangkan minat dan bakat serta memperluas pengalaman di luar lingkup akademik. Terdapat total 22 UKM di universitas tersebut, yang mencakup tiga bidang cakupan utama: Bidang Olahraga, Bidang Kesenian, dan Bidang Kegiatan Khusus.
 - a. Bidang Olahraga merupakan kategori yang berfokus pada pengembangan keterampilan dan kebugaran fisik melalui berbagai cabang olahraga. UKM yang termasuk dalam bidang ini antara lain UKM Karate, UKM Taekwondo, UKM Pencak Silat, UKM Tarung Drajat “Boxer”, UKM Kempo, UKM Bola Voli, UKM Bola Basket, UKM Sepak Bola, UKM Bulu Tangkis, UKM Tenis Meja, UKM Tenis Lapangan.
 - b. Bidang Kesenian merupakan kategori yang menekankan ekspresi seni dan kreativitas melalui berbagai bentuk seni. UKM yang termasuk dalam

bidang ini antara lain UKM Paduan Suara, UKM Seni Musik, UKM Teater “28”, UKM Drum Band.

- c. Bidang Kegiatan Khusus merupakan kategori yang mencakup kegiatan-kegiatan yang bersifat khusus dan beragam, termasuk kegiatan sosial, keagamaan, dan pengabdian kepada masyarakat. UKM yang termasuk dalam bidang ini antara lain UKM Pramuka, UKM Koperasi Mahasiswa, UKM Pers Mahasiswa, UKM Kerohanian Islam Siliwangi “KISI”, UKM Resimen Mahasiswa (MENWA), UKM Pencinta Alam “KHANIWATA”, UKM KSR-PMI.

2.2.5. Tampilan Menu Kelompok Keahlian

Tampilan menu kelompok keahlian atau halaman kelompok keahlian yang disebutkan memiliki fokus pada berbagai aspek teknologi informasi yang berbeda-beda.



Gambar 2.17 Tampilan Menu Kelompok Keahlian

Berikut penjelasan singkat tentang masing-masing kelompok keahlian:

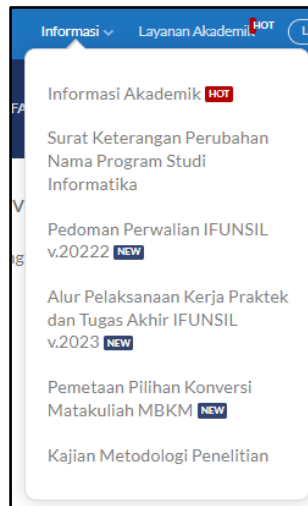
1. Kelompok Keahlian Informatika dan Sistem Intelijen (KK-ISI) memusatkan perhatian pada penyelesaian masalah dengan menggunakan algoritma dalam

pembuatan perangkat lunak dan keras. Menerapkan konsep-konsep komputasi dan sistem intelijen dalam berbagai aplikasi serta mengoptimalkan sistem untuk perilaku cerdas.

2. Kelompok Keahlian Sistem dan Teknologi Informasi (KK-STI) berfokus pada integrasi solusi teknologi informasi dengan proses bisnis organisasi, mulai dari analisis kebutuhan informasi hingga implementasi dan pemeliharaan sistem. Meliputi arsitektur komputer, manajemen data, kecerdasan buatan, dan lain-lain.
3. Kelompok Keahlian Jaringan Komputer, Keamanan, dan Forensik Digital (KK-JKF) memperhatikan desain dan konstruksi sistem berbasis teknologi digital, dengan penekanan pada keamanan, forensik digital, dan pengembangan perangkat keras serta perangkat lunak yang terintegrasi.
4. Kelompok Keahlian Teknologi Multimedia dan Game (KK-TMG) mengembangkan ilmu multimedia, game, dan komputer vision untuk menciptakan produk-produk kreatif dalam berbagai format media digital. Termasuk dalam bidang kajian adalah teknologi multimedia, teknologi game, dan computer vision.

2.2.6. Tampilan Menu Informasi

Tampilan menu informasi atau halaman informasi menyediakan akses kepada pengguna terkait informasi tertentu yang relevan dengan kegiatan akademik dan administratif.



Gambar 2.18 Tampilan Menu Informasi

Berikut ini penjelasan mengenai beberapa informasi yang ada pada menu informasi :

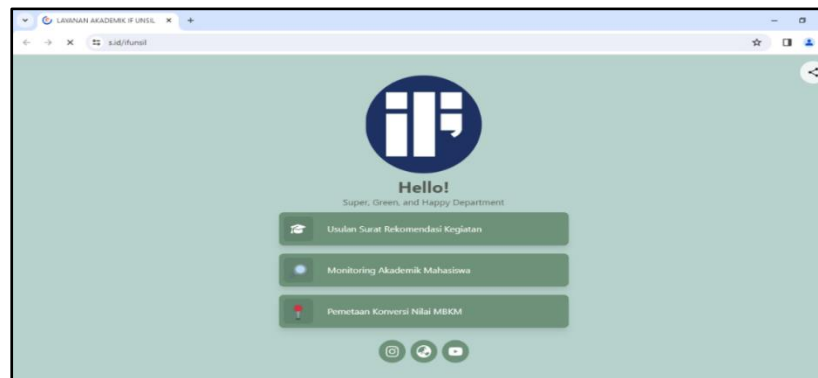
1. Informasi akademik berisi informasi terkait surat edaran kegiatan akademik, kalender akademik, pedoman akademik, dan pedoman perwalian.
2. Surat Keterangan Perubahan Nama Program Studi Informatika merupakan dokumen resmi yang memberikan informasi terkait perubahan nama dari program studi Informatika Universitas Siliwangi.
3. Alur Pelaksanaan Kerja Praktek dan Tugas Akhir IF Unsil menjelaskan rangkaian proses dan tahapan yang harus dilalui oleh mahasiswa program studi Informatika Universitas Siliwangi dalam melaksanakan kerja praktek dan menyelesaikan tugas akhir. Terdapat juga tautan yang berisi formulir yang dapat di unduh oleh mahasiswa antara lain formulir mengikuti seminar hasil, rekap perbaikan seminar hasil, rekap perbaikan tugas akhir, dan bukti penyerahan dokumen KP/TA.
4. Pemetaan Pilihan Konversi Mata Kuliah MBKM berisi informasi mengenai prosedur dan ketentuan yang berlaku dalam pemetaan pilihan konversi Mata Kuliah Berbasis Masyarakat (MBKM). Pemetaan ini dilakukan untuk

memperhitungkan mata kuliah yang diambil oleh mahasiswa dari luar institusi yang kemudian diakui sebagai mata kuliah di institusi yang bersangkutan.

5. Kajian Metodologi Penelitian berisi mengenai berbagai pendekatan penelitian, metode pengumpulan dan analisis data serta teknik-teknik yang digunakan dalam proses penelitian. Kajian metodologi penelitian halaman ini diambil dari sumber pak Romi Satria Wahono yang tersedia dalam tautan <https://romisatriawahono.net/rm/>.

2.2.7. Tampilan Menu Layanan Akademik

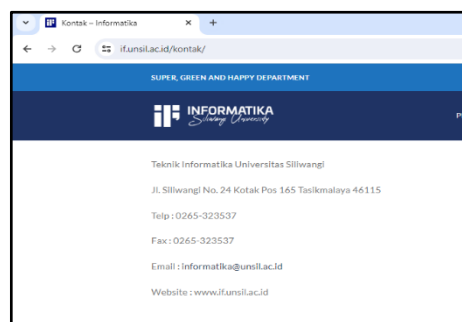
Tampilan menu layanan akademik atau halaman layanan akademik mengarahkan pengguna pada tautan usulan surat rekomendasi kegiatan, monitoring akademik mahasiswa, dan pemetaan konversi nilai MBKM. Usulan surat rekomendasi kegiatan yaitu layanan yang digunakan mahasiswa untuk mengajukan permintaan surat rekomendasi untuk kegiatan tertentu, seperti beasiswa, magang atau kegiatan akademik lainnya. Monitoring Akademik Mahasiswa yaitu layanan yang digunakan pihak akademik seperti dosen atau staf administrasi untuk memantau perkembangan akademik mahasiswa. Pemetaan Konversi Nilai MBKM yaitu layanan yang memberikan informasi terkait Bangkit, Magang, Studi Independen atau MSIB.



Gambar 2.19 Tampilan Menu Layanan Akademik

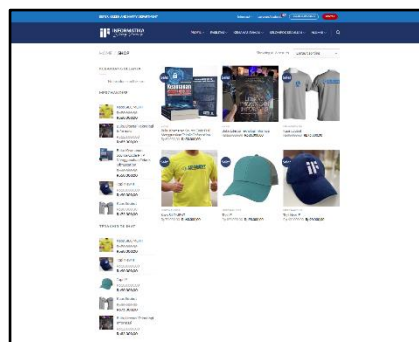
2.2.8. Tampilan Menu Kontak

Tampilan menu kontak atau halaman kontak menjelaskan alamat lengkap, telepon, email, dan *website* dari jurusan Informatika Universitas Siliwangi. Informasi tersebut memudahkan calon mahasiswa dan masyarakat umum untuk menghubungi atau mendapatkan informasi yang dibutuhkan.



Gambar 2.20 Tampilan Menu Kontak

2.2.9. Tampilan Menu Toko



Gambar 2.21 Tampilan Menu Toko

2.3. Usability

Usability berasal dari kata *usable*, merujuk pada kemampuan suatu sistem atau *website* untuk digunakan dengan baik. Secara umum, *usability* merupakan proses optimalisasi interaksi antara pengguna dan sistem secara interaktif. Keberhasilan sebuah *website* sangat dipengaruhi oleh tingkat *usability*-nya (Sidik, 2018).

Menurut Nielsen, *usability* adalah suatu pengalaman pengguna pada saat berinteraksi dengan aplikasi maupun *website*, sehingga pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah serta cepat. Dampak dari *usability* ini sangat penting bagi pengalaman pengunjung, terutama untuk mereka yang baru untuk pertama kali mengunjungi atau menggunakan *website* tersebut (Sidik, 2018).

Pengukuran *usability* dilakukan melalui penerapan serangkaian kuisisioner yang dirancang untuk mengevaluasi efektifitas, efisiensi dan kepuasan penggunaan suatu sistem. Terdapat beberapa jenis kuisisioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability*, sebagaimana dipaparkan oleh (Santoso, 2018):

1. *System Usability Scale (SUS)*, tersedia secara komersial dalam bentuk paket,
2. *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)*, merupakan paket kuisisioner yang dirilis oleh IBM terdiri atas 19 item instrument pengukuran,
3. WAMMI dan SUPR-Q untuk mengukur *website*,
4. *Single Ease Question (SEQ)* yang terdiri dari satu pertanyaan singkat dan
5. USE (*Usefulness, Satisfaction and Ease Of Use*) serta beberapa paket kuisisioner lainnya.

2.4. Nielsen Model

Nielsen Model adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada sebuah produk atau sistem. Model ini dibuat oleh Jakob Nielsen, seorang ahli desain dan kegunaan situs *web*, yang memiliki banyak pengalaman serta pengetahuan di bidang desain interaksi pengguna (Kinanti dan Dwi, 2021). Nielsen Model dapat membantu desainer dan pengembang untuk meningkatkan *usability* produk atau layanan dan memperbaiki pengalaman pengguna. Penggunaan Nielsen Model akan berkontribusi dalam meningkatkan kepuasan pengguna melalui optimasi pengalaman pengguna (Amaliah *dkk.*, 2021).

Nielsen Model memiliki lima aspek yang wajib dipenuhi agar sebuah produk atau sistem mencapai tingkat *usability* yang ideal. Lima aspek dalam Nielsen Model seperti yang dijelaskan oleh (Zuhairi, 2022) sebagai berikut:

1. Kemudahan (*Learnability*) merupakan dimensi yang sangat mendasar dalam *usability*, dimana sistem harus dirancang agar mudah untuk dipelajari sehingga pengguna dapat dengan mudah memulai menggunakan sistem untuk suatu pekerjaan.
2. Efisiensi (*Efficiency*) yaitu kecepatan dimana tujuan pengguna dapat terselesaikan secara akurat dan lengkap.
3. Mudah diingat (*Memorability*) merupakan kemampuan pengguna untuk mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu. Kemampuan ini dipengaruhi oleh desain tata letak antarmuka yang relatif tetap. Sistem harus mudah diingat sehingga pengguna yang tidak sering menggunakannya

masih mampu mengoperasikannya setelah beberapa waktu tanpa perlu mempelajarinya kembali.

4. Kesalahan (*Errors*) memiliki definisi sebagai tindakan yang tidak mencapai tujuan yang diinginkan. *Errors* ini terkait dengan kesalahan yang dibuat oleh pengguna selama berinteraksi dengan suatu sistem. Sistem harus memiliki tingkat kesalahan yang minimal, sehingga pengguna hanya mengalami beberapa kesalahan selama menggunakan sistem. Selain itu jika menemukan *errors*, pengguna harus dapat dengan mudah mengatasi dan melanjutkan pengoperasian sistem.
5. Kepuasan (*Satisfaction*) merupakan persepsi, perasaan, dan pandangan pengguna terhadap suatu produk. *Satisfaction* menunjukkan sejauh mana kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu sistem.

2.5. USE Questionnaire

USE Questionnaire yaitu suatu metode untuk mengukur *usability* menggunakan paket kuesioner yang diusulkan oleh Arnold M. Lund. Kuesioner terdiri dari 4 variabel yaitu variabel kebergunaan (*usefulness*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), kemudahan untuk dipelajari (*ease of learning*) serta kepuasan pengguna (*satisfaction*) (Sasongko dkk., 2020). Variabel tersebut digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna pada suatu sistem (*satisfaction*).

Variabel kebergunaan (*usefulness*) terkait dengan sejauh mana suatu sistem atau aplikasi dapat memberikan manfaat dan mendukung pengguna dalam mencapai tujuan yang diinginkannya. Variabel kemudahan penggunaan (*ease of use*), terkait dengan seberapa mudah suatu sistem atau aplikasi dapat digunakan

oleh pengguna. Variabel kemudahan dipelajari (*ease of learning*) merujuk pada seberapa cepat pengguna dapat mempelajari sistem dan menjadi terampil dalam menggunakannya. Variabel *satisfaction* atau kepuasan, terkait dengan tingkat kepuasan pengguna saat menggunakan suatu sistem. Kepuasan pengguna merupakan tanggapan atau respon yang diberikan oleh pengguna terhadap sistem informasi tersebut (Lund, 2016). Kepuasan pengguna digunakan sebagai indikator untuk mengevaluasi sejauh mana sistem memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna, serta sejauh mana sistem memberikan pengalaman positif bagi pengguna (Ningtiyas *dkk.*, 2021).

2.6. System Usability Scale (SUS)

SUS merupakan alat ukur untuk menilai suatu produk yang menggunakan sepuluh pertanyaan, *SUS* dapat digunakan secara luas dan dapat mengevaluasi hampir semua jenis *interface*, hasil dari kuesioner *SUS* adalah nilai tunggal mulai dari skor 0 hingga 100 (Sidik, 2018).

System Usability Scale (SUS) yaitu sebuah metode dalam menguji *usability* suatu aplikasi dengan menggunakan sepuluh pertanyaan yang memberikan pandangan pengguna secara keseluruhan terhadap tingkat kegunaan dan dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 (Salamah, 2019). Pengujian *usability* dengan pendekatan *SUS* mempunyai tujuan mengevaluasi kegunaan sebuah aplikasi dengan cara yang sederhana serta cepat namun tetap dapat diandalkan (Santoso dan Abdillah Karim, 2019). Metode ini menitik beratkan pada sudut pandang pengguna akhir sehingga hasil evaluasi dapat lebih sesuai dengan pengalaman pengguna sebenarnya (Ningsih *dkk.*, 2019).

2.7. Penelitian Terkait (*State of The Art*)

Penelitian-penelitian terkait yang digunakan sebagai relevansi untuk kebaruan penelitian disajikan pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 *State of The art*

No.	Penulis dan Tahun	Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian
1.	(Sidik, 2018)	Penggunaan <i>System Usability Scale (SUS)</i> Sebagai Evaluasi <i>Website Berita Mobile</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesulitan pengguna dalam menavigasi, mencari informasi, atau menggunakan fitur-fitur lainnya pada <i>website</i> berita <i>mobile</i> tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>System Usability Scale (SUS)</i> 	Hasil analisis reliabilitas dan validitas pada <i>SUS</i> , menunjukkan bahwa kuesioner <i>SUS</i> memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik. Tingkat validitas kuesioner ini juga cukup baik. Semua item dalam kuesioner <i>SUS</i> memiliki koefisien validitas di atas koefisien validitas dalam tabel <i>Product Moment Person Correlation</i> .
2.	(Yuwono dkk., 2019)	Analisis pengalaman pengguna pada aplikasi <i>mobile banking</i> di Indonesia dengan menggunakan <i>Usability Testing</i> dan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> (Studi pada <i>Jakone</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi kegunaan (<i>usability</i>) dua aplikasi <i>mobile banking</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>UEQ</i> • <i>Usability Testing</i> 	Analisis data yang didapatkan pada parameter <i>task completed</i> dapat disimpulkan bahwa aplikasi <i>BCA Mobile</i> mendapatkan hasil yang lebih baik dengan nilai 1 dibandingkan dengan aplikasi <i>JakOne Mobile</i> yang mendapat nilai 0.87.

No.	Penulis dan Tahun	Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian
3.	(Febrianti dkk., 2019)	Mobile dan BCA (Mobile) Evaluasi <i>Usability Web</i> UniPin dengan Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna tidak mengerti mengenai alur penggunaan <i>web</i> UniPin. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Usability Testing</i> 	Hasil analisis data melalui kuesioner menunjukkan bahwa setiap aspek yaitu <i>learnability</i> 77%, <i>efficiency</i> 75%, <i>memorability</i> 79%, <i>errors</i> 71%, dan <i>satisfaction</i> sebanyak 70%. Hal ini menunjukkan bahwa <i>usability</i> UniPin masih sama atau berada pada rentang baik maupun cukup menurut hasil penelitian. Hasil wawancara dengan pengguna menunjukkan bahwa ada tiga masalah utama pada situs <i>web</i> UniPin, yaitu menu unduhan sulit ditemukan dan ikon pencarian tidak terlihat.
4.	(Alexander dkk., 2019)	Evaluasi <i>Usability</i> pada Desain <i>E-Learning</i> Menggunakan Metode <i>Cognitive Walkthrough</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Banyak mahasiswa mengalami kesulitan saat menggunakan <i>E-Learning Program</i> Studi Sistem Informasi UKMC berbasis LMS Dokeos 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Usability Testing</i>, • <i>Cognitive Walkthrough</i>, • <i>System Usability Scale (SUS)</i> 	Hasil dari penelitian memberikan kesimpulan bahwa evaluasi <i>usability</i> pada desain <i>e-learning</i> yang menggunakan parameter kepuasan pengukuran <i>System Usability Scale (SUS)</i> adalah dapat diterima walaupun untuk penyelesaian skenario tugas

No.	Penulis dan Tahun	Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian
5.	(Kaban dkk., 2020)	Evaluasi <i>Usability</i> Menggunakan Metode <i>System Usability Scale (SUS)</i> dan <i>Discovery Prototyping</i> Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)	<ul style="list-style-type: none"> • Antarmuka membingungkan dan menyulitkan pengguna, • Kegunaan fitur yang kurang jelas • Kurangnya penjelasan mengenai cara pemakaian aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>System Usability Scale (SUS)</i>, • <i>Discovery Prototyping</i> 	<p>2 terdapat 21 orang yang tidak berhasil.</p> <p>Evaluasi <i>Usability</i> aplikasi PLN <i>Mobile</i> menggunakan metode <i>SUS</i>, <i>Discovery Prototyping</i> dan <i>Usability Testing</i> mendapatkan kenaikan 62.49% dari nilai awal 22.77% menjadi 88.26% dan dapat dinyatakan berhasil.</p>
6.	(Pramono dkk., 2019)	Evaluasi Aplikasi MyTelkomsel Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rating yang masih rendah di Google Playstore • Error sering terjadi, pengguna merasa sulit dalam mengakses pembelian paket internet dan respon dari sistem lambat dan bahkan sistem tidak ada merespon. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Usability Testing</i> • <i>System Usability Scale (SUS)</i> 	<p>Hasil pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa tingkat <i>usability</i> dari <i>learnability</i> yaitu sebesar 1,12 lebih cepat, <i>memorability</i> berdasarkan jumlah klik dan langkah mudah diingat dari 23 mengalami penurunan menjadi 22 dan dari 17,33 menjadi 16,33, <i>efficiency</i> mencapai 95,97% menandakan tingkat yang cukup tinggi, <i>error</i> mendapatkan nilai 1,31% yang menandakan sangat rendah, dan <i>satisfaction</i> sebesar 69 dari kuesioner <i>SUS</i> yang berarti cukup tinggi.</p>

No.	Penulis dan Tahun	Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian
7.	(Setiawan, 2021)	Analisis Tingkat Usabilitas Menggunakan Metode <i>Performance Measurement</i> dan <i>System Usability Scale (SUS)</i> pada Aplikasi E-Commerece Indomaret dan Alfamart	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan evaluasi dan perbandingan tentang kemudahan penggunaan antara dua platform <i>e-commerce</i> dengan tujuan memahami kebutuhan pengguna serta area yang perlu diperbaiki oleh pemilik <i>e-commerce</i> guna memenuhi kebutuhan pengguna. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>System Usability Scale (SUS)</i>, <i>Performance Measurement</i> 	Tingkat efektifitas, kepuasan dan tingkat efisiensi <i>website</i> Indomaret lebih baik dibandingkan dengan <i>website</i> Alfamart.
8.	(Rohman, 2021)	Analisis <i>Usability</i> Dalam <i>User Experience</i> Menggunakan <i>Use Questionnaire</i> pada Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Wonosobo	<ul style="list-style-type: none"> Sedikitnya pengunjung Antarmuka <i>login</i> pada <i>website</i> sering mengalami perubahan. Tidak ada panduan tertulis yang tersedia untuk pemula. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>USE Questionnaire</i> 	Persentase akhir dari analisis menggunakan <i>use questionnaire</i> hasil keseluruhan pada Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Wonosobo menghasilkan 75,55 % (setuju).
9.	(Purnamasari dkk., 2021)	Perbandingan Penggunaan <i>System Usability Scale</i> dan <i>Usefull Satisfaction</i>	<ul style="list-style-type: none"> Berdasarkan peringkat di Google Play Store aplikasi Google Classroom mendapat 	<ul style="list-style-type: none"> <i>System Usability Scale (SUS)</i>, <i>USE Questionnaire</i> 	Hasil analisis <i>SUS (System Usability Scale)</i> menyatakan bahwa aplikasi Google Classroom dinilai sangat layak

No.	Penulis dan Tahun	Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian
		<i>and Ease Of Use Questionnaire Pada Usability Testing</i>	peringkat buruk.		untuk digunakan dengan nilai rata-rata 70.95 dan memiliki nilai <i>Acceptability Range</i> yang baik (<i>Good</i>), dengan berada pada skala C dan <i>adjective rating</i> berada ditingkat ok/Fair yang membuat aplikasi ini memiliki penilaian kurang baik pada Google Play Store meskipun memiliki nilai unduhan tinggi. Sedangkan hasil analisis <i>USE Questionnaire</i> pada aplikasi Google Classroom, masing-masing dimensi mendapatkan nilai sebagai berikut <i>usefulness</i> 81%, <i>ease of use</i> 86%, <i>ease of learning</i> 87% dan <i>satisfaction</i> 83%. Seluruh dimensi aplikasi Google Classroom mendapatkan nilai 84% maka aplikasi Google Classroom dinyatakan sangat layak.
10	(Hidayat dkk., 2021)	Analisis <i>Usability</i> Dengan Metode <i>Use Questionnaire</i> Pada	• Tedapat ketidaktidapat • konsistenan informasi pada aplikasi	• <i>USE Questionnaire</i>	Hasil penelitian diperoleh nilai aspek <i>usefulness</i> 78,70%, <i>ease of use</i> 68,48%,

No.	Penulis dan Tahun	Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian
		Aplikasi MyIndihome	MyIndihome antara lain kecepatan internet yang ada di aplikasi dengan kecepatan internet yang seharusnya didapatkan, <ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi berhenti dan tidak bisa dijalankan • Sulit nya login pada aplikasi 		<i>ease of learning</i> 78,49%, dan <i>satisfaction</i> 75,63%. Tingkat <i>usability</i> keseluruhan pada aplikasi myIndiHome di Kabupaten Banjarnegara mendapatkan nilai sebesar 74,21% dan termasuk kedalam kategori kelayakan bermanfaat. Meningkatkan aspek <i>ease of use</i> (Kemudahan penggunaan) diperlukan pada aplikasi myIndiHome karena aspek tersebut mendapatkan nilai terendah dari aspek lainnya. Hasil dari penelitian ini yaitu <i>Learnability</i> (LN), <i>Memorability</i> (MO), <i>Efficiency</i> (EF), <i>Error</i> (ER), dan <i>Satisfaction</i> (SF) merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi <i>usability</i> dan memberikan pengaruh secara simultan terhadap <i>usability website</i> D'Bucket Karawang. <i>Satisfaction</i> merupakan faktor paling berpengaruh secara positif dan signifikan yang dapat
11	(Ramadhani a dkk., 2021)	<i>Usability Testing</i> pada Website D'bucket Karawang Menggunakan <i>Nielsen Model</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu melakukan evaluasi untuk mengukur kemudahan penggunaan <i>website</i> bagi pengguna karena website D'bucket Karawang masih terbilang baru. 	• <i>Nielsen Model</i>	Hasil dari penelitian ini yaitu <i>Learnability</i> (LN), <i>Memorability</i> (MO), <i>Efficiency</i> (EF), <i>Error</i> (ER), dan <i>Satisfaction</i> (SF) merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi <i>usability</i> dan memberikan pengaruh secara simultan terhadap <i>usability website</i> D'Bucket Karawang. <i>Satisfaction</i> merupakan faktor paling berpengaruh secara positif dan signifikan yang dapat

No.	Penulis dan Tahun	Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian
12	(Agustina dkk., 2021)	Penerapan Metode <i>Nielsen Model</i> Dalam <i>Usability Testing</i> pada Web Portal Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Wonosobo	<ul style="list-style-type: none"> • Belum pernah dilakukannya uji kualitas website dengan metode tertentu, untuk mengidentifikasi apakah <i>website</i> sudah baik dari sudut pandang pengguna. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Nielsen Model</i> 	<p>mempengaruhi pengguna dalam <i>usability website</i> D'Bucket Karawang.</p> <p>Hasil penelitian ini didapatkan <i>learnability</i> memiliki persentase sebesar 68,31%, <i>memorability</i> sebesar 70,22%, <i>efficiency</i> sebesar 70,69%, <i>error</i> sebesar 60,96% dan <i>satisfaction</i> sebesar 68,24%. Hasil total rekap dari lima karakteristik tersebut didapatkan nilai sebesar 68,50% atau berada pada kriteria setuju atau baik.</p>
13	(Gunawan dan Asnawi, 2022)	<i>Usability Testing</i> Pada Web Portal Kecamatan Leksono Menggunakan <i>Nielsen Model</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Web portal dirasa belum memiliki peran signifikan karena statistik jumlah akses pengunjung masih terbilang sangat rendah. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Nielsen Model</i> 	<p>Hasil dari penelitian ini yaitu diperoleh persentase sebesar 83,06% untuk aspek <i>learnability</i>, 83,13% untuk aspek <i>efficiency</i>, 79,99% untuk aspek <i>error</i>, 81,32% untuk aspek <i>memorability</i>, dan 87,42% untuk aspek <i>satisfaction</i>, dan untuk hasil rekap keseluruhan diperoleh nilai sebesar 82,87%. Sehingga Web Portal Kecamatan Leksono</p>

No.	Penulis dan Tahun	Judul	Permasalahan	Metode	Hasil Penelitian
					berada pada kriteria sangat setuju atau sangat baik.

2.8. Matriks Penelitian

Perbedaan metode yang digunakan dan penjelasan keterbaruan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian terkait disajikan pada tabel 2.2 matriks penelitian.

Tabel 2.2 Matriks Penelitian

No.	Judul (Penulis, Tahun)	Algoritma atau Metode				Pengujian	
		<i>USE Questionnaire</i>	<i>Usability Testing</i>	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	Nielsen Model	Uji Validitas	Uji Reliabilitas
1.	Penggunaan <i>System Usability Scale (SUS)</i> Sebagai Evaluasi <i>Website Berita Mobile</i> (Sidik, 2018)	-	-	√	-	√	√
2.	Evaluasi Aplikasi MyTelkomsel Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> (Pramono dkk., 2019)	-	√	√	-	-	-
3.	Analisis <i>Usability</i> Dalam <i>User Experience</i> Menggunakan <i>Use Questionnaire</i> Pada Sistem Informasi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Kantor Kementrian Agama Kabupaten Wonosobo (Rohman, 2021)	√	-	-	√	√	√
4.	Perbandingan Penggunaan <i>System Usability Scale</i> dan <i>Usefull Satisfaction and Ease Of</i>	√	-	√	-	√	√

No.	Judul (Penulis, Tahun)	Algoritma atau Metode				Pengujian	
		<i>USE Questionnaire</i>	<i>Usability Testing</i>	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	Nielsen Model	Uji Validitas	Uji Reliabilitas
	<i>Use Questionnaire</i> Pada <i>Usability Testing</i> (Purnamasari dkk, 2021)						
5.	Penerapan Metode Nielsen Model Dalam <i>Usability Testing</i> pada <i>Web Portal Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Wonosobo</i> (Agustina dkk., 2021)	-	-	-	√	√	√
6.	Penelitian Usulan (Mellyana, 2023)	√	-	√	√	√	√

Penelitian (Sidik dkk, 2018) menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengevaluasi *Website Berita Mobile*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengadaptasi *System Usability Scale (SUS)* serta menguji validitas dan reliabilitas dari *SUS* ini sehingga dapat diterapkan untuk menilai fungsi serta kegunaan dari *website berita mobile*. Sampel penelitian ini berjumlah 55 responden dengan batas usia responden minimum 18 tahun, dan maksimal 35 tahun. Permasalahan penelitian tersebut yaitu kesulitan pengguna dalam menavigasi, mencari informasi, membaca artikel, atau menggunakan fitur-fitur lainnya pada *website berita mobile* tersebut. Hasil analisis reliabilitas dan validitas pada *SUS*,

menunjukkan bahwa kuesioner *SUS* memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik. Tingkat validitas kuesioner ini juga cukup baik. Semua item dalam kuesioner *SUS* memiliki koefisien validitas di atas koefisien validitas dalam tabel *Product Moment Person Correlation*.

Penelitian (Pramono *dkk.*, 2019) melakukan Evaluasi Aplikasi MyTelkomsel Menggunakan Metode *Usability Testing*. Permasalahan penelitian ini yaitu mendapatkan rating yang masih rendah di Google Playstore dari *review* 600 ribu orang dari skala lima hanya mendapat nilai 4.1 dan sekitar 60 ribu orang memberikan nilai 1 yang artinya aplikasi MyTelkomsel masih sangat kurang memuaskan, penyebabnya yaitu eror masih sering terjadi pada MyTelkomsel, pengguna merasa sulit dalam mengakses pembelian paket internet dan respon dari sistem lambat dan bahkan sistem tidak ada merespon. Penelitian ini menggunakan Metode *Usability Testing* dan kuesioner *SUS*. Hasil pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa tingkat *usability* dari *learnability* yaitu sebesar 1,12 lebih cepat, *memorability* berdasarkan jumlah klik dan langkah mudah diingat dari 23 mengalami penurunan menjadi 22 dan dari 17,33 menjadi 16,33, *efficiency* mencapai 95,97% menandakan tingkat yang cukup tinggi, *error* mendapatkan nilai 1,31% yang menandakan sangat rendah, dan *satisfaction* sebesar 69 dari kuesioner *SUS* yang berarti cukup tinggi.

Penelitian (Rohman, 2021) melakukan Analisis *Usability* Dalam *User Experience* Menggunakan *USE Questionnaire* Pada Sistem Informasi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Kantor Kementrian Agama Kabupaten Wonosobo. Penelitian ini menggunakan *USE Questionnaire* dengan karakteristik *usefulness*,

ease of use, *ease of learning*, dan *satisfaction* dengan jumlah pertanyaan sebanyak 30 pertanyaan. Sampel penelitian ini berjumlah 61 responden. Permasalahan pada penelitian ini yaitu sedikitnya pengunjung, antarmuka *login* pada *website* sering mengalami perubahan dan tidak ada panduan tertulis yang tersedia untuk pemula. Hasil dari penelitian ini berdasarkan 4 karakteristik *USE Questionnaire* didapatkan karakteristik *usefulness* sebesar 82,98 % (sangat setuju), *ease of use* sebesar 80,42% (sangat setuju), *ease of learning* sebesar 71,63% (setuju), *satisfaction* sebesar 91,09% (sangat setuju). Analisis total kuesioner pada Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Wonosobo menghasilkan presentase akhir 75,55 % (setuju) maka Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan termasuk ke dalam kategori layak digunakan.

Penelitian (Purnamasari *dkk*, 2021) melakukan Perbandingan Penggunaan *System Usability Scale* dan *Usefull Satisfsaction and Ease Of Use Questionnaire* pada *usability testing*. Permasalahan penelitian ini yaitu berdasarkan peringkat di Google Play Store aplikasi Google Classroom mendapat peringkat buruk. Sampel penelitian ini yaitu kategori siswa SMA/ sederajat dan Mahasiswa/i yang menggunakan Google Classroom pada saat kegiatan pembelajaran yang dipilih secara acak dan berjumlah 50 responden. Hasil analisis *SUS (System Usability Scale)* menyatakan bahwa aplikasi Google Classroom dinilai sangat layak untuk digunakan dengan nilai rata-rata 70.95 dan memiliki nilai *Acceptability Range* yang baik (*Good*), dengan berada pada skala C dan *adjective rating* berada ditingkat ok/Fair yang membuat aplikasi ini memiliki penilaian kurang baik pada

Google Play Store meskipun memiliki nilai unduhan tinggi. Sedangkan hasil analisis *USE Questionnaire* pada aplikasi Google Classroom, masing-masing dimensi mendapatkan nilai sebagai berikut *usefulness* 81%, *ease of use* 86%, *ease of learning* 87% dan *satisfaction* 83%. Seluruh dimensi aplikasi Google Classroom mendapatkan nilai 84% maka aplikasi Google Classroom dinyatakan sangat layak.

Penelitian (Agustina *dkk.*, 2021) menerapkan metode *Nielsen Model* dalam *Usability Testing* pada *Web Portal Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Wonosobo*. Penelitian ini mengacu pada karakteristik *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *error* dan *satisfaction*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 114 responden. Permasalahan penelitian ini yaitu belum pernah dilakukannya uji kualitas website dengan metode tertentu, untuk mengidentifikasi apakah website sudah baik dari sudut pandang pengguna. Hasil penelitian ini didapatkan yaitu karakteristik *learnability* memiliki persentase sebesar 68,31%, *memorability* sebesar 70,22%, *efficiency* sebesar 70,69%, *error* sebesar 60,96% dan *satisfaction* sebesar 68,24%. Hasil total rekap dari lima karakteristik tersebut didapatkan nilai sebesar 68,50% atau berada pada kriteria setuju atau baik.

Hasil dari 5 penelitian sebelumnya yang terdapat pada tabel dapat disimpulkan bahwasannya metode *USE Questionnaire*, *Usability Testing*, *Nielsen Model*, *System Usability Scale* dan berbagai metode lainnya sangat membantu dalam upaya pengukuran tingkat *usability* suatu sistem. Penelitian ini berfokus untuk mengukur dan menganalisis *usability* pada *website* Jurusan Informatika berdasarkan *Nielsen Model* yang mencakup *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *satisfaction* dan *errors* dan untuk analisis data digunakan gabungan perhitungan

System Usability Scale dan *USE Questionnaire*, kesamaan yang dimiliki kedua metode ini yaitu analisis dapat dilakukan menggunakan media apapun, hanya saja terdapat perbedaan dalam jumlah soal dan analisis data, sehingga penelitian ini akan menggabungkan perbedaan tersebut, untuk pertanyaan mengikuti metode *USE Questionnaire*, sedangkan untuk perhitungan menggunakan gabungan metode *System Usability Scale* serta *USE Questionnaire* dan diakhir pengkategorian standar kelayakan menggunakan standar kelayakan dari *USE Questionnaire*. Pengujian uji validitas dan reliabilitas dilakukan dalam penelitian untuk memastikan keandalan dan keabsahan instrumen yang digunakan.