

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan beberapa sumber pustaka yang berhubungan dengan kasus atau metode yang akan diteliti. Diantaranya yaitu :

Penelitian yang dilakukan oleh Intanny (2018) penelitian ini memberikan informasi untuk mengukur kebergunaan dan pengalaman pengguna dengan menggunakan metode UEQ dan *USE Questionnaire*. Menurut Intanny Pengukuran kebergunaan dan pengalaman pengguna Jogjaplaza.id merupakan hal yang penting dilakukan untuk mengevaluasi sistem dan mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan pengguna dan lingkungan tempat sistem itu berada. Hasil dari penelitian tersebut adalah marketplace Jogjaplaza.id mudah dipahami dan dipelajari, namun pengguna merasakan tingkat kebaruan yang minim inovasi.

Penelitian yang dilakukan oleh I. Rofni Wulandari (2018) berjudul “Pengukuran *User Experience* pada E-Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*” bertujuan untuk mengukur *User Experience* pada sebuah produk interaktif yaitu web e-learning di lingkungan universitas dengan jumlah populasi besar, sehingga mampu mendapatkan tingkat kebutuhan pengguna, dan dapat mengakomodir permasalahan yang ada.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Luthfi Teguh Adinegoro (2018) berjudul “Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-Commerce Dengan Menggunakan *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)* (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id) yang membahas tentang perbandingan antara website JD.id, Lazada.co.id, dan Blibli.com dalam aspek kegunaan dan pengalaman pengguna terhadap website tersebut. Hasil dari penelitian tersebut adalah website Blibli.com lebih unggul dari kedua website tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Yudyanto (2019) berjudul Analisis “*User Experience Dan User Interface Dengan Pendekatan User Centered Design* Studi Kasus : Batiku.Com”. Penelitian ini Menekankan pada analisis pengguna (UX) dan saran pengembangan antarmuka (UI) dengan pendekatan *User Centered Design* untuk mengetahui penilaian dari pengguna.

Penelitian yang dilakukan oleh Rusydi Umar (2020) berjudul “Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*” Penelitian ini menganalisa *User Experience* melalui *User Experience Questionnaire (UEQ)* pada Web LSP AD untuk dapat mengukur pengalaman pengguna pada saat menggunakan sistem.

Penelitian yang dilakukan oleh I. Nyoman Tri Anindia Putra (2021) berjudul “Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*” dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna

terhadap program SIE yang dirancang yakni dengan memberikan *User Experience Questionnaire (UEQ)* kepada para pengguna atau user SIE.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Dithiana Gitajayanti (2021) berjudul “Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*” dalam penelitian ini, evaluasi terhadap PRISKA dilakukan dengan teknik UEQ untuk mengetahui pengalaman pengguna secara langsung saat berinteraksi dengan sistem informasi PRISKA.

Penelitian yang dilakukan oleh Eirene Claudia Ratmoko (2022) berjudul “Analisis *User Experience* Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Siasat Menggunakan *User Experience Questionnaire*”.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No.	Penulis	Judul	Metode	Hasil
1	Intanny (2018)	Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogiaplaza.id dengan Metode <i>UEQ</i> dan <i>USE Questionnaire</i>	Metode <i>UEQ</i> dan <i>USE Questionnaire</i>	Untuk mengukur kebergunaan dan pengalaman pengguna
2	Wulandari (2018)	“Pengukuran <i>User Experience</i> Pada E-Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .”	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	untuk mendapatkan tingkat <i>user experience</i> pada e-Learning di lingkungan universitas yang memiliki jumlah mahasiswa dan tingkat akses materi tinggi

3	Ahmad Luthfi Teguh Adinegoro (2018)	Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-Commerce Dengan Menggunakan <i>Usability Testing</i> dan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id)	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	perbandingan antara website JD.id, Lazada.co.id, dan Blibli.com dalam aspek kegunaan dan pengalaman pengguna terhadap website tersebut.
4	Fajar Yudyanto (2019)	Analisis <i>User Experience</i> Dan <i>User Interface</i> Dengan Pendekatan <i>User Centered Design</i> Studi Kasus : Batiku.Com	<i>User Centered Design</i>	Menekankan pada analisis pengguna (UX) dan saran pengembangan antarmuka (UI) dengan pendekatan <i>User Centered Design</i> untuk mengetahui penilaian dari pengguna.
5	Rusydi Umar (2020)	Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	menganalisa <i>User Experience</i> melalui <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> pada Web LSP AD untuk dapat mengukur pengalaman pengguna pada saat menggunakan sistem.

6	I. Nyoman Tri Anindia Putra (2021)	Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap program SIE yang dirancang yakni dengan memberikan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> kepada para pengguna atau user SIE
7	Ni Luh Dithiana Gitajayanti	Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK	<i>User Experience Questionnaire</i>	untuk mengetahui pengalaman pengguna secara

	(2021)	Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode <i>User Experience Questionnaire</i>		langsung saat berinteraksi dengan sistem informasi PRISKA.
8	Eirene Claudia Ratmoko (2022)	Analisis <i>User Experience</i> Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Siasat Menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i>	<i>User Experience Questionnaire</i>	hasil akhir proses UEQ memberikan gambaran kategori tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan web LSP UAD. Skala <i>attractiveness</i> dan <i>efficiency</i> menghasilkan kategori baik, sedangkan untuk skala <i>perspicuity</i> , <i>dependability</i> , <i>stimulation</i> , dan <i>novelty</i> mendapatkan kategori di atas rata-rata
9	Nadira Ramlani Umasugi (2023)	Analisis <i>User Experience</i> Sistem Informasi Akademik (SIKAD) UTDI Menggunakan Metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna ketika menggunakan sistem informasi akademik mahasiswa akademik (SIKAD) UTDI. Hasil akhir proses UEQ memberikan gambaran pengalaman pengguna dalam menggunakan SIKAD UTDI. Aspek daya tarik (<i>attractiveness</i>), menghasilkan kategori cukup, aspek <i>pragmatic quality</i> menghasilkan kategori baik, dan aspek <i>hedonic quality</i> menghasilkan kategori cukup.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Website

Website merupakan kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi baik berupa teks, gambar, animasi, suara serta gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis, yang membentuk satu rangkaian yang saling terkait satu sama lain dan dihubungkan dengan jaringan (Hikmah, et al. 2015)

2.2.2 Analisis

Menurut Sugiono (2015: 335), Analisis adalah kegiatan untuk mencari pola, atau cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antarbagian, serta hubungannya dengan keseluruhan.

2.2.3 *User Experience* (Pengalaman Pengguna)

User Experience (Pengalaman Pengguna) merupakan interaksi antara manusia (*user*) dengan komputer yang di dalamnya terdapat pemahaman pengguna mengenai aspek-aspek yang berkaitan dengan manfaat, kemudahan akses *user*, serta efisiensi dari suatu sistem yang digunakan (Farida, 2016).

2.2.4 *User Experience Questionnaire*

User Experience Questionnaire (UEQ) sering digunakan sebagai bagian dari *usability testing* untuk mendapatkan data kuantitatif yang menunjukkan kesan beberapa peserta yang berhubungan dengan pengalaman mereka saat menggunakan suatu produk (Devy, Wibirama, & Santosa, 2017). UEQ ini

memudahkan pengembang dalam mengetahui UX dari desain suatu sistem informasi. Terdapat 6 skala dengan total 26 elemen yang dikategorikan berdasarkan skala-skala pengukuran yang terdapat pada UEQ. Skala *User Experience* dalam kuesioner, yaitu:

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

untuk menggunakan produk. Misal: bermanfaat atau kurang bermanfaat, menarik atau tidak menarik.

- f. *Novelty* (Kebaruan): Apakah desain produk inovatif dan kreatif? Apakah produk mampu mendapatkan perhatian pengguna? Seberapa kreatif atau besar kebaruan dari produk.

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

2.2.5 Uji Slovin

Rumus Slovin adalah sebuah rumus atau formula untuk menghitung jumlah sampel minimal apabila perilaku dari sebuah populasi tidak diketahui secara pasti. (Sugiyono, 2011:87) Rumus ini pertama dikenalkan oleh Slovin pada tahun 1960. Rumus slovin ini biasa digunakan dalam penelitian survey dimana biasanya jumlah sampel besar sekali, sehingga diperlukan sebuah formula untuk mendapatkan sampel yang sedikit tetapi dapat mewakili keseluruhan populasi. Pertanyaan yang sering kali diajukan dalam metode pengambilan sampel adalah berapa jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian. Sampel yang terlalu kecil dapat menyebabkan penelitian tidak dapat menggambarkan kondisi populasi yang sesungguhnya. Sebaliknya, sampel yang terlalu besar dapat mengakibatkan pemborosan biaya penelitian.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Adalah jumlah sampel yang dicari

N = Adalah Jumlah populasi

e = Adalah margin eror yang ditoleransi

2.2.6 Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto 2014 :128).

2.2.7 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika instrumen-instrumennya mampu untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dari suatu konsep, kemudian untuk mengatasi jika data yang dinyatakan tidak valid yaitu dengan memperbaiki pertanyaan atau pernyataan sesuai dengan hepotesis yang dibuat berdasarkan teori. (Latan, dan Temalagi,2013).

2.2.8 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan alat untuk mengujur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil, kemudian untuk mengatasi jika data yang dinyatakan tidak reliabel yaitu dengan memperbaiki pertanyaan atau pernyataan sesuai dengan indikator variabel yang dibuat berdasarkan teori. Pengujian ini hanya dilakukan pada indikator-indikator konstruk yang telah melalui pengujian validitas dan dinyatakan valid. Suatu

konstruk atau variabel dikatakan reliabel atau handal jika memberikan nilai Cronbach Alpha lebih dari 0.70 (Latan, dan Temalagi,2013).

2.2.9 Skala Likert

Menurut Sugiyono dalam bukunya yang berjudul “Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan *Research & Development*” yang diterbitkan oleh Alfabet di Bandung, hal 93 menjelaskan bahwa skala Likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.

Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Untuk mengukur variable diatas digunakan Skala Likert sebanyak lima tingkat sebagai berikut :

- a. Sangat Tidak Setuju
- b. Tidak Setuju
- c. Netral
- d. Setuju
- e. Sangat Setuju

2.2.10 Analisis Deksriptif

Menurut Sugiyono (2014:147) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Kategori data dibagi menjadi 5 (lima) dari skor 1 sampai dengan 5. Untuk mengelompokkan data pada masing-masing kategori tersebut, perlu dibuat range (interval) dengan rumus berikut ini.

$$Int = \frac{\sum S_{max} - \sum S_{min}}{\sum_{i=1}^n Ki}$$

Dimana :

Int	= Interval
$\sum S_{max}$	= Skor Total Maksimum
$\sum S_{min}$	= Skor Total Minimum
$\sum_{i=1}^n Ki$	= Jumlah Kategori