

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Analisis

Secara umum, pengertian analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi bagian-bagian atau komponen sehingga dapat diketahui ciri atau tanda tiap bagian, kemudian hubungannya satu sama lain serta fungsi masing-masing dari setiap bagian.

Menurut Komaruddin (2001:53) “Analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda dari setiap komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.”

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis merupakan penguraian suatu pokok secara sistematis dalam menentukan bagian, hubungan antar bagian serta hubungannya secara menyeluruh untuk memperoleh pengertian dan pemahaman yang tepat.

Analisis bertujuan untuk mengumpulkan data yang pada akhirnya data-data ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan pelaku analisis. Biasanya akan digunakan dalam menyelesaikan krisis atau konflik, atau bisa saja hanya digunakan sebagai arsip. Langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis adalah :

1. *Identify*, mengidentifikasi masalah
2. *Understand*, memahami kerja sistem yang ada
3. *Analyze*, menganalisis sistem

4. *Report*, membuat laporan hasil analisis.

2.2 Usability

Usability berasal dari kata *usable* yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberikan manfaat dan kepuasan bagi pengguna. Ketika sebuah produk atau jasa benar-benar dapat dipergunakan dengan baik, pengguna dapat melakukan apa yang dia inginkan dengan cara yang diharapkan serta mampu untuk melakukannya tanpa halangan, keraguan, atau pertanyaan.

International Standard Organization (ISO) mendefinisikan *usability* sebagai “*The Extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use*” (ISO, 1998). Dengan kata lain sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam sebuah konteks penggunaan tertentu.

Ukuran *usability* harus mencakup tiga aspek, sebagai berikut :

1. Efektivitas (*effectiveness*), didefinisikan sebagai seberapa baik pengguna mencapai tujuan mereka dengan menggunakan sistem serta kelengkapan yang dapat diperoleh dalam menyelesaikan tugas
2. Efisiensi (*efficiency*), didefinisikan sebagai sumber daya yang digunakan terkait dengan akurasi dan kesempurnaan yang dicapai pengguna dalam menjalankan tugas.

3. Kepuasan (*satisfaction*), didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif bagaimana pengguna merasa tentang penggunaan sistem

Meskipun rekomendasi ISO telah menjadi standar bagi komunitas para ahli usability, Nielsen (2012) mengemukakan 5 atribut *usability*, yaitu :

1. Mudah dipelajari (*learnability*)

Kualitas sistem yang menunjukkan apakah sistem mudah untuk dipelajari dan digunakan dalam menyelesaikan tugas tertentu.

2. Efisiensi (*efficiency*)

Cara yang dapat dilakukan sistem untuk mendukung pengguna dalam melakukan pekerjaannya, memiliki langkah-langkah yang sederhana untuk mendapatkan hasil yang sama.

3. Mudah diingat (*memorability*)

Kemampuan sistem untuk mudah diingat, baik dari sisi fitur atau menu-menu yang ada maupun cara pengoperasiannya

4. Kesalahan dan keamanan (*errors*)

Perlindungan dan pertolongan kepada pengguna terhadap kondisi dan situasi yang tidak diinginkan dan berbahaya ketika mengoperasikan sistem, misalnya: menu help untuk memberi solusi, dan konfirmasi penghapusan berkas.

5. Kepuasan (*satisfaction*)

Menunjuk kepada suatu keadaan dimana pengguna merasa puas setelah menggunakan sistem tersebut karena kemudahan yang dimiliki oleh

sistem. Semakin pengguna menyukai suatu sistem, secara implisit mereka merasa puas dengan sistem yang dimaksud

Suatu perangkat lunak yang tidak memenuhi prinsip *usability* Nielsen tidak akan mudah untuk dipelajari, sehingga pengguna awam akan susah untuk memulai penggunaan perangkat lunak tersebut. Perangkat lunak tersebut juga tidak akan efisien dalam penggunaan, sehingga pengguna menghabiskan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Dengan demikian *usability* dapat diartikan sebagai tingkat dimana sebuah produk dapat digunakan dengan mudahnya oleh penggunanya untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien dan pengguna mendapatkan rasa kepuasan selama proses tersebut.

Usability juga dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu diantaranya:

1. Desain yang intuitif
2. Kemudahan dalam memahami sistem
3. Efisiensi
4. Langkah-langkah penggunaan yang mudah untuk diikuti
5. Banyaknya error dan seberapa sulit permasalahannya
6. Penilaian subjektif pengguna terhadap kepuasan penggunaan sistem.

Sebuah sistem tanpa adanya sebuah proses *usability* akan membawa banyak masalah. Hal inilah yang menyebabkan pentingnya sebuah proses *usability* dalam pengembangan sebuah sistem.

2.3 Website

Menurut Gregorius (2000:30) “Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari *page* atau halaman, dan kumpulan halaman dinamakan *homepage*.”

Menurut Wahid (2013) “Website disebut juga *site*, situs, situs web atau portal merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah website adalah *home page*, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut *web page*, dengan kata lain website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia.”

Dari uraian teori diatas penulis menarik kesimpulan website adalah kumpulan halaman-halaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, suara yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman

Dari aspek *content* atau isi, website dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu :

1. *Statis*, yaitu website yang isinya jarang berubah / tetap, sifatnya satu arah dan tidak Interaktif. Contohnya adalah *personal web*.
2. *Dinamic*, yaitu website yang isinya sering berubah, sifatnya dua arah dan interaktif. Contohnya adalah *e-news, e-commerce, portal*.

2.4 System Usability Scale

System Usability Scale adalah sebuah metode uji pengguna yang digunakan untuk mengukur *usability*. John Brooke mengembangkan *System Usability Scale* pada tahun 1986 sebagai metode yang menyediakan alat ukur bersifat “*quick and dirty*”. Menurut Brooke, *System Usability Scale* memungkinkan untuk

mengevaluasi berbagai macam produk dan jasa, termasuk *hardware*, *software*, website dan aplikasi.

Metode penilaian *System Usability Scale* mengharuskan para peserta untuk memberikan tanggapan terhadap 10 *item* pernyataan menggunakan 5 poin skala *Likert*. Responden diminta untuk memberikan penilaian dari skala 1 yang berarti “Sangat tidak setuju”, skala 2 yang berarti “Tidak setuju”, skala 3 yang berarti “Netral”, skala 4 yang berarti “Setuju”, dan skala 5 yang berarti “Sangat setuju”. Jika karena alasan tertentu, Jika responden merasa tidak menemukan skala respon yang tepat, responden harus mengisi titik tengah skala pengujian. *System Usability Scale* dipercaya skala yang dapat digunakan untuk dua faktor yang berbeda, yaitu mengukur keseluruhan dari *usability* (8 dari 10 item) dan mengukur *learnability* (2 dari 10 item) dari suatu sistem.

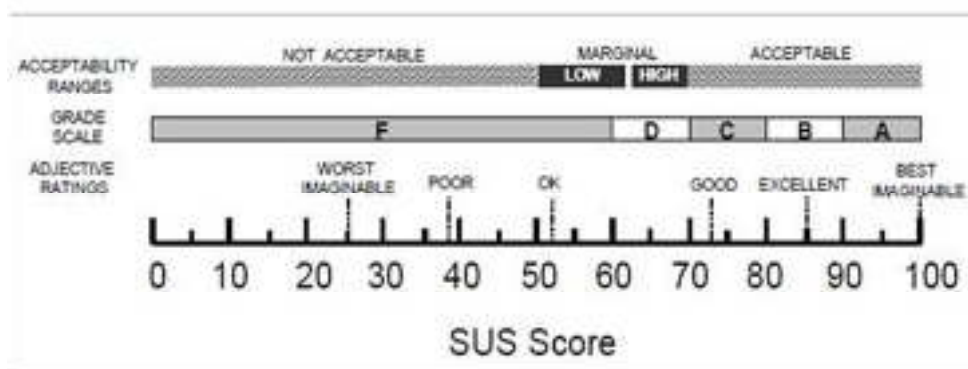
Adapun 10 item pertanyaan kuesioner yang digunakan dalam metode ini :

Tabel 2.1 Item Pernyataan *System Usability Scale*

No.	Pernyataan	Skala
1	Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini	1 s/d 5
2	Saya merasa sistem ini tidak harus dibuat serumit ini	1 s/d 5
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan	1 s/d 5
4	Saya pikir saya perlu bantuan tenaga teknis agar dapat menggunakan sistem ini	1 s/d 5
5	Saya meneukan berbagai fungsi pada sistem ini terintegrasikan dengan baik	1 s/d 5
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam sistem ini	1 s/d 5
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem dengan cepat	1 s/d 5
8	Saya menemukan bahwa sistem sangat rumit digunakan	1 s/d 5
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan sistem ini	1 s/d 5
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan sistem ini	1 s/d 5

(Sumber : Bangor et al., 2008 ; Finstad, 2006)

System Usability Scale dalam menentukan hasil perhitungan penilaian diinterpretasikan dalam 3 (tiga) kategori yaitu, *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, *Adjective Rating*. *Acceptability ranges* terdapat tiga tingkatan yaitu *not acceptable*, *marginal* dan *acceptable*. Sedangkan *grade scale* dikelompokkan menjadi 5 *grade* yaitu A, B, C, D, dan F. Untuk *adjective rating* lebih banyak tingkatan yaitu *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent* dan *best imaginable*. Dari ketiga penilaian *System Usability Scale* seperti pada gambar 2.1 bahwa *acceptability* digunakan untuk melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak, *grade scale* untuk melihat tingkatan (*grade*) perangkat lunak, dan *adjective rating* untuk melihat rating dari perangkat lunak yang dihasilkan.



(Sumber : Bangor, Kortum, & Miller, 2009)

Gambar 2.1 Penentuan Hasil Penilaian

Interpretasi dari skor SUS adalah jika nilai skor SUS > 68 maka dikatakan bahwa *usability* sistem yang dievaluasi di atas rata-rata (baik), sedangkan jika di bawah 68 maka *usability* sistem di bawah rata-rata (kurang baik).

2.5 Populasi dan Sampel

2.5.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2011:80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Menurut Sabar (2007) “Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi atau *study sensus*.”

Jadi populasi bukan hanya orang tapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

2.5.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2008: 118) “Sampel memiliki arti suatu bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi. Jika populasi tersebut besar, sehingga para peneliti tentunya tidak memungkinkan untuk mempelajari keseluruhan yang terdapat pada populasi tersebut beberapa kendala yang akan di hadapkan di antaranya seperti keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka dalam hal ini perlunya menggunakan sampel yang di ambil dari populasi itu. Kemudian, apa yang dipelajari dari sampel tersebut maka akan mendapatkan kesimpulan yang nantinya di berlakukan untuk populasi.”

Sampel merupakan suatu kegiatan penelitian yang dilakukan karena beberapa hal sebagai berikut :

1. Peneliti memiliki tujuan mereduksi objek penelitian sebagai akibat yang akan timbulkan terkait dengan jumlah populasi, sehingga hanya diperlukan penelitian sebagian saja
2. Kemudian hal lainnya yaitu peneliti mempunyai maksud atau tujuan untuk mengadakan generalisasi dari berbagai hasil penelitiannya tersebut, atau dengan kata lain terkait dengan berbagai kesimpulan terhadap objek, gejala, serta kejadian yang lebih luas.

2.6 Teknik Pengambilan Sampel

Dalam pengambilan *sample* yang akan mewakili jumlah populasi tidak bisa langsung ditentukan atau ditentukan secara asal, namun ada teknik untuk melakukan pengambilan *sample*. Berikut ini adalah teknik pengambilan *sample*. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, maka digunakan teknik *sampling* :

2.6.1 Nonprobability sampling

Nonprobability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

2.6.1.1 Accidental Sampling

Menurut Sugiyono (2001:60) “Sampling aksidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan

bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.”

Menurut Margono (2004:27) “Sampling aksidental adalah teknik pengambilan sampel yang tidak ditetapkan terlebih dahulu. Peneliti langsung mengumpulkan data dari unit sampling yang ditemui. Misalnya penelitian tentang pendapat umum mengenai pemilu dengan mempergunakan setiap warga negara yang telah dewasa sebagai unit sampling. Peneliti mengumpulkan data langsung dari setiap orang dewasa yang dijumpainya, sampai jumlah yang diharapkan terpenuhi.”

Pada dasarnya sampling aksidental memberikan kebebasan terhadap peneliti yang bersangkutan untuk menentukan *sampel*, bila dianggap sampel yang ditemui cocok sebagai sumber data.

2.6.2 Menentukan ukuran sampel

Menetapkan besarnya jumlah sampel suatu penelitian tergantung pada dua hal, yaitu: Pertama, adanya sumber-sumber yang dapat digunakan untuk menentukan batasan maksimal dari besarnya sampel. Kedua, kebutuhan dari rencana analisis yang menentukan batas minimal dari besarnya sampel.

Menurut Ariawan (1998) sebelum menghitung jumlah sampel, terlebih dahulu perlu diketahui tiga hal :

1. Perkiraan proporsisi untuk sifat tertentu yang terjadi dalam populasi.

Apabila tidak diketahui proporsisi atau sifat tertentu tersebut, maka p (proporsisi = 0,50 atau 50%)

2. Presisi adalah derajat ketepatan yang diinginkan, berarti penyimpangan terhadap populasi, biasanya 0,05 (5%) atau 0,10 (10%)
3. Derajat kepercayaan

Untuk menentukan ukuran sampel menggunakan persamaan (1) :

$$n = \frac{(z_{1-x/2})^2 p(1-p)}{d^2} \dots (1)$$

Keterangan :

n = Besar sampel

$Z_{1-x/2}$ = Nilai z pada derajat kemaknaan (biasanya 95%=1,96)

P = Proporsisi suatu kasus tertentu terhadap populasi, bila tidak diketahui proporsinya, ditetapkan 50% (0,50)

d = Derajat penyimpangan terhadap populasi yang diinginkan: 10% (0,10), 5% (0,05) atau 1% (0,01).

2.7 Teknik Analisi Data

2.7.1 Uji Validitas

Menurut (Ghozali, 2013) “Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Validitas mengukur apakah pertanyaan dalam kuesioner yang kita buat betul-betul dapat mengukur apa hendak kita ukur.”

Validasi atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (a valid measure if it successfully measure the phenomenon). Untuk uji validasi dengan teknik korelasi Product Moment yaitu menggunakan persamaan (2).

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \dots (2)$$

Keterangan :

r = koefesien korelasi

n = jumlah observasi

X = skor pernyataan

Y = skor total

Uji signifikasi untuk melihat valid tidaknya data dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan t tabel untuk *degree of freedom* (df) = n-1, dalam hal ini n adalah jumlah banyak sampel jika t dihitung lebih besar dari t tabel, maka instrumen kuesioner dinyatakan valid. untuk melihat valid tidaknya data dapat menggunakan persamaan (3).

$$Df = N - 2 \dots (3)$$

Keterangan :

Df = tingkat signifikasi

N = banyaknya sampel

Pengujian validitas item (instrumen pengumpulan data), berlandaskan pada beberapa ketentuan, yaitu :

1. Membandingkan nilai signifikasi korelasi satu item dengan item total, dengan aturan bila nilai signifikasi < 0,05 maka item valid, tetapi nilai signifikasi > 0,05 maka item tidak valid.
2. Membandingkan nilai r hitung (nilai pearson correlation) dengan nilai r tabel (nilai yang ada pada tabel r). Nilai r tabel ini dicari menggunakan

tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi dan melihat N (jumlah subjek) dikurangi 2 ($df=N-2$). Bila r hitung (nilai pearson correlation) $> r$ tabel, maka item valid. Sebaliknya bila r hitung (nilai pearson correlation) $> r$ tabel, maka item tidak valid.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli mengenai uji validitas, penulis menyimpulkan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner yang akan digunakan untuk penelitian.

2.7.2 Uji Reabilitas

Menurut (Ghozali, 2013:47) “Reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Jawaban responden terhadap pertanyaan ini dikatakan reliabel jika masing-masing pertanyaan dijawab secara konsisten atau jawaban tidak boleh acak oleh karena masing-masing pertanyaan hendak mengukur hal yang sama. Pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan cara one shot atau pengukuran sekali saja, pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan.”

Teknik pengujian reliabilitas alat ukur yang digunakan dalam pengujian internal consistency, dilakukan dengan cara mencoba alat ukur cukup hanya sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas alat ukur. Pada penelitian pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi sumber variasi alat tes yang

tunggal, diantara teknik yang dapat digunakan yaitu alpha cronbach pada persamaan (4).

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right) \dots (4)$$

Keterangan :

r = reliabilitas instrumen

k = jumlah butiran pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah variasi butir

σ_t^2 = variasi total

Dengan menggunakan analisis alpha cronbach, suatu alat ukur dikatakan reliabel ketika memenuhi batas minimum skor alpha cronbach 0,6 artinya, skor alpha cronbach 0,6.

Tabel 2.2 Skor Uji Reliabilitas (*Cronbach alpha's*)

Skor	Keterangan
0,80-1,0	Baik
0,60-0,799	Dapat Diterima
< 0,60	Kurang Baik

2.8 Penelitian sebelumnya

Penelitian pernah dilakukan Beny, Herti Yani, dan Gessy Mahrgya Ningrum, (2019) jurnal dengan judul “Evaluasi *Usability* Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi Dengan Metode *Usability Test* Dan *System Usability Scale*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kegunaan (*Usability*) dari sebuah situs dengan menggunakan metode *Usability Testing* dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Perhitungan dilakukan dengan cara menganalisis skenario yang telah diselesaikan dan menganalisis kuesioner pada masyarakat

Jambi, kemudian dihitung berdasarkan formula *System Usability Scale* (SUS). Selanjutnya, hasil perhitungan dari kuesioner SUS dan *Task Scenario* yang telah dijalani dan disebarakan kepada 30 responden dijadikan dasar dalam merumuskan sarandan rekomendasi yang tepat. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah saran dan rekomendasi *usability* dari tampilan situs Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Jambi.

Mochammad Reza Ramadhan, Lukito Edi Nugroho dan Selo Sulisty (2017) jurnal dengan judul “Evaluasi Sistem Informasi Monitoring Skripsi Menggunakan Prinsip *Usability*”. Penelitian ini membahas mengenai evaluasi dari sistem yang telah dikembangkan. Evaluasi terhadap sistem dimaksudkan untuk melihat sejauh mana kesesuaian antara sistem informasi yang sudah dikembangkan dengan tujuan dikembangkannya sistem. Mekanisme evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan gambaran tingkat penerimaan dan kemudahan dalam penggunaan sistem untuk mencapai tujuan organisasi. Evaluasi sistem diukur berdasarkan *black box testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Pengujian kotak hitam (*black box testing*) menunjukkan fungsi fungsi yang terdapat dalam sistem berjalan dengan baik. Hasil evaluasi *usability* menggunakan kerangka *System Usability Scale* (SUS), menghasilkan nilai $74.34 > 70$. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem yang telah dikembangkan dapat diterima dan digunakan dengan mudah oleh calon pengguna.

Bambang Pudjoatmodjo, dan Rahmadi Wijaya (2016) jurnal dengan judul “Tes Kegunaan (*Usability Testing*) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus : Dinas Pertanian Kabupaten

Bandung)”. Tes kegunaan ini menggunakan metode *System Usability Testing* (SUS) yang memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu dan biaya. Hasil dari perhitungan SUS akan dikonversikan ke dalam sebuah nilai. Hasil konversi ini akan memberikan informasi aplikasi yang dibuat layak atau tidak layak untuk diterapkan. Nilai yang diperoleh untuk aplikasi yang dibuat adalah 73,4. Nilai yang diperoleh mempunyai indeks B dan ini memberikan informasi bahwa aplikasi layak untuk diterapkan di Dinas Pertanian Kabupaten Bandung.

Moch. Baharrudin, Niken Hendrakusma Wardani, dan Admaja Dwi Herlambang, (2018) jurnal dengan judul “Analisis *Usability* Pada Sistem Informasi FILKOM Apps Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya”. Berdasarkan hasil dari observasi, ditemukan menu yang tidak menampilkan informasi sama sekali. Menu yang kosong akan mempengaruhi harapan pengguna terhadap sistem. Pengguna tidak mengetahui adanya fitur logbook bimbingan padahal fitur logbook adalah salah satu fitur utama. Oleh karena itu perlu dilakukan evaluasi usability untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi berdasarkan 5 aspek *usability* yaitu *efficiency*, *effectiveness*, *learnability*, *memorability* dan *satisfaction*. Hasil dari pengujian *usability* menunjukkan nilai dari aspek *efficiency* sebesar 86%, *effectiveness* sebesar 87,5%, *learnability* memiliki gap 1,35 antara pengujian 1 dan pengujian 2, *memorability* mengalami peningkatan kemampuan dari jumlah klik dan jumlah langkah. Hanya aspek *satisfaction* yang diukur dengan kuesioner SUS dan mendapatkan skor 65 yang berada dibawah standar rata-rata (68)..

Muhamad Arrofi Arga Kusumah, Retno Indah Rokhmawati, dan Faizatul Amalia, (2019) jurnal dengan judul “Evaluasi *Usability* Pada Website *E-commerce XYZ* Dengan Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough* Dan *System Usability Scale*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi aspek *usability* beserta permasalahan yang ada pada website XYZ agar dapat mempertahankan dan meningkatkan pencapaian *e-commerce XYZ*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cognitive walkthrough*, *usability testing* dan *system usability scale* (SUS). Setelah evaluasi dilakukan, melalui metode *cognitive walkthrough* ditemukan 58 permasalahan *usability* dengan 21 permasalahan yang berbeda. Lalu dari *usability testing* diperoleh nilai aspek *learnability* sebesar 86%, *effectiveness* sebesar 24% dan *efficiency* sebesar 0,02 detik. Sedangkan aspek *satisfaction* menggunakan SUS diperoleh nilai 57,625. Rekomendasi perbaikan *usability* website *e-commerce XYZ* terdiri dari dua jenis rekomendasi yaitu, perbaikan desain antarmuka pengguna dan perbaikan sistem.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya, maka perbedaan yang dimiliki dan diusulkan penulis yaitu Analisis *Usability* Website Poltekkes Palembang, dimana metode uji yang akan digunakan yaitu *System Usability Scale*”. Hasil dari SUS untuk mengetahui *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective ratings* kemudian dianalisis sehingga bisa disimpulkan apakah website Poltekkes Palembang diterima dilihat dari sisi pengguna. Dalam hal ini responden pada penelitian ini adalah masyarakat, mahasiswa, dosen, dan pegawai Poltekkes Palembang.