BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Smartphone*

2.1.1 Pengertian *Smartphone*

Smartphone atau yang disebut juga telepon pintar ini sangat digemari di Indonesia. *Smartphone* digemari karena beberapa fitur yang memudahkan orang dalam menggunakannya. Seperti *browsing, chating* bahkan juga untuk sekedar bermain game.

Smartphone adalah telepon yang *Internet-enabled* yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA) seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan.(Gary, Thomas, & Misty E, 2007)

2.1.2 Sistem Operasi *Smartphone*

Menurut (Fling, 2009), terdapat beberapa sistem operasi pada *smartphone* yang umum digunakan yaitu:

1. Symbian
2. Windows *Mobile*
3. Palm OS
4. Linux
5. Android

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

2.2 *Android*

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. (Arifianto, 2011)

Menurut (Meier, 2010), Android merupakan gabungan dari 3 (tiga) komponen, yaitu:

1. Sebuah platform pengembangan yang *open-source* untuk membuat aplikasi *mobile*.
2. Sebuah sistem operasi yang *open-source* untuk perangkat *mobile*
3. Perangkat, terutama *mobile* phone, yang menjalankan sistem operasi Android dan aplikasi yang dibuat disistem operasi itu.

Dari kedua hal diatas dapat disimpulkan bahwa Android adalah sebuah sistem operasi yang berbasis Linux yang bersifat *open-source* yang dikembangkan untuk membuat aplikasi *mobile*.

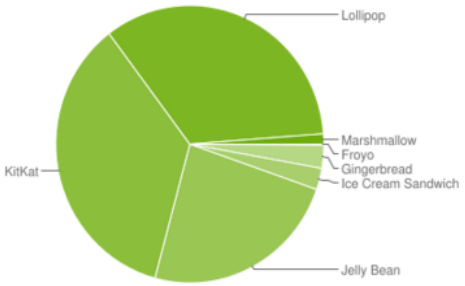
2.2.1 Versi *Android*

Seperti *software* yang lain android juga mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Setiap versi pun memiliki perbedaan antara versi satu dengan versi yang lain.

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

Version	Codename	API	Distribution
2.2	Froyo	8	0.1%
2.3.3 - 2.3.7	Gingerbread	10	2.7%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	2.5%
4.1.x	Jelly Bean	16	8.8%
4.2.x		17	11.7%
4.3		18	3.4%
4.4	KitKat	19	35.5%
5.0	Lollipop	21	17.0%
5.1		22	17.1%
6.0	Marshmallow	23	1.2%

Data collected during a 7-day period ending on February 1, 2016.
Any versions with less than 0.1% distribution are not shown.



Gambar 2.1 Versi Android 2016

Sumber http://developer.android.com/about/dashboards/index.html

2.2.2 Sejarah *Android*

Menurut (Safaat, 2011), Android awalnya dikembangkan oleh Android Inc, sebuah perusahaan yang bergerak dipembuatan *software* untuk ponsel yang berada di Palo Alto, California America Serikat. Pada tahun 2005 Google membeli perusahaan yang waktu itu bernama Android. Pada November 2007 Google mengumumkan sedang mengembangkan ponsel Google dengan OS (*Operating System*) *mobile* terbaru yang bernama Android. Hingga saat ini terdapat beberapa versi dari Android yaitu:

1. Android Versi 1.0.1.1

   Pertama kali hadir di tahun 2008 tepatnya pada Oktober 2008. Ponsel pertama yang menggunakan *system* android adalah HTC.

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

2. Android 1.5 Cupcake

Android 1.5 Cupcake dirilis pada tanggal 30 April 2009. *Cupcake* merupakan versi android pertama yang menggunakan nama dari sebuah makanan agar mudah diingat oleh pengguna.

3. Android 1.6 Donut

Android 1.6 Donut dirilis pada tanggal 15 September 2009. Versi ini telah memperbaiki beberapa kesalahan *reboot*, perubahan pada fitur foto dan video serta integrasi pencarian yang lebih baik.

4. Android 2.0/2.1 Eclair

Android 2.0/2.1 Eclair dirilis pada tanggal 26 Oktober 2009. *Eclair* adalah makanan penutup yang berbentuk persegi panjang yang dibuat dengan krim ditengah dan lapisan cokelat diatasnya. Pada versi ini ditambahkan fitur *bluetooth* 2.1, *flash* dan kamera dengan *digital zoom, multi-touch, live wallpaper* dan lainnya.

5. Android 2.2 Froyo

Android 2.2 Froyo dirilis pada tanggal 20 Mei 2010. *Froyo* merupakan makananan penutup yang berasal dari nama merk produk yang terbuat dari *yoghurt*. *Froyo* merupakan singkatan dari *Frozen yoghurt*. Pada versi ini dengan melakukan upadare memperbaiki segi kecepatan dan pengadopsian *javascript* dari browser Google Chrome dan fitur-fiturnya.

6. Android 2.3 Gingerbread

Android 2.3 Gingerbread dirilis pada tanggal 6 Desember 2010. *Gingerbread* merupakan sejenis kue kering yang memiliki rasa jahe.

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

Smartphone pertama yang memakai versi android ini adalah Nexus S yang dikeluarkan oleh produsen Samsung. *Gingerbread* adalah OS Android yang paling lama berkuasa bahkan sampai sekarangpun beberapa *vendor* masih mengeluarkan ponsel dengan versi ini. Perbaikan dari versi ini adalah tambahan fitur dukungan untuk SIP *internet calling*, kemampuan nirkabel NFC, dukungan untuk *dual* kamera, dukungan untuk sensor giroskop dan sensor lainnya, fitur *download manager*, sejumlah *tweak* untuk penggunaan di *Tablet*, dan lainnya.

7. Android 3.0 Honeycomb

   Android 3.0 Honeycomb dirilis pada tanggal 22 Februari 2011. *Honeycomb* sendiri diambil dari sereal sarapan manis yang terbuat dari beberapa potongan jagung kemudian dibentuk seperti sarang lebah dengan rasa madu. Pada versi ini ada perubahan pada *interface* dari android sebelumnya, Versi ini merupakan versi yang ditujukan untuk gadget *tablet*.

8. Android 4.0 Ice Cream Sandwich

   Android 4.0 *Ice Cream Sandwich* dirilis pada tanggal 19 Oktober 2011 pada versi ini terdapat pembaruan antara lain pengoptimalan *multitasking*, variasi layar beranda yang bisa disesuaikan dengan interaktivitas mendalam serta cara baru yang ampuh untuk berkomunikasi dan berbagi konten.

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

9. Android 4.1 Jelly Bean

   Android 4.1 Jelly Bean dirilis pada tanggal 9 Juli 2012. *Jelly bean* sendiri adalah nama sejenis permen beraneka macam rasa. Fitur baru yang terdapat dalam versi ini adalah meningkatkan kemudahan dan tampilan dari versi sebelumnya.

10. Android 4.4 KitKat

    Android 4.4 KitKat dirilis pada tanggal 31 Oktober 2013. *KitKat* sendiri merupaka merk cokelat yang dikeluarkan oleh Nestle. Pada versi ini banyak fitur yang semakin memanjakan para pengguna Android. Diantaranya : Immersive mode, Akses kontak langsung dari aplikasi telepon, dan tampilan *interface* UI yang baru.

11. Android 5.0 Lollipop

    Android 5.0 Lollipop dirilis pada tanggal 15 Oktober 2014. *Lollipop* merupakan permen manis yang biasanya dibentuk lingkaran atau bulat dan memiliki perpaduan warna-warna yang menarik. Pada versi ini diperbarui bagian notifikasi dan juga terdapat *multiscreen.*

12. Android 6.0 Marshmellow

    Android 6.0 Marshmellow dirilis pada tanggal 19 Agustus 2015. *Marshmellow* adalah sebuah manisan yang memiliki berbagai bentuk dan bertekstur seperti busa. Pada versi ini terdapat tampilan baru pada sisi *user interface*nya dan juga versi ini dapat membuat baterai menjadi lebih tahan lama.(Android History)

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

Versi	Nama kode	Tanggal rilis	Level API	Distribusi
6.0	Marshmallow	19 Agustus 2015	23	
5.x	*Lollipop*	15 Oktober 2014	21	
4.4.x	*KitKat*[179]	31 Oktober 2013[180]	19	24,5%
4.3.x	*Jelly Bean*	24 Juli 2013	18	8%
4.2.x	*Jelly Bean*	13 November 2012	17	20,7%
4.1.x	*Jelly Bean*	9 Juli 2012	16	25,1%
4.0.3–4.0.4	*Ice Cream Sandwich*	16 Desember 2011	15	9,6%
3.2	*Honeycomb*	15 Juli 2011	13	
3.1	*Honeycomb*	10 Mei 2011	12	
2.3.3–2.3.7	*Gingerbread*	9 Februari 2011	10	11,7%
2.3–2.3.2	*Gingerbread*	6 Desember 2010	9	
2.2	*Froyo*	20 Mei 2010	8	0,7%
2.0–2.1	*Eclair*	26 Oktober 2009	7	
1.6	*Donut*	15 September 2009	4	
1.5	*Cupcake*	30 April 2009	3	

Gambar 2.2 Semua versi Android

Sumber https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)

2.3 *E-commerce*

2.3.1 Pengertian *E-commerce*

E-commerce adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis. (Laudon & Jane, 1998)

Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *e-commerce* adalah penggunaan internet dan komputer dengan *browser Web* untuk membeli dan menjual produk. (McLeod, 2008)

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

Menurut (Kalakota & Whinston, 1997), definisi *E-Commerce* dapat ditinjau dari beberapa perspektif, yaitu:

a. Dari perspektif komunikasi, *e-commerce* adalah pengiriman barang, layanan, informasi, atau pembayaran melalui jaringan komputer atau melalui peralatan elektronik lainnya.
b. Dari perspektif proses bisnis, *e-commerce* adalah aplikasi dari teknologi yang menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja.
c. Dari perspektif layanan, *e-commerce* merupakan suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen untuk memangkas biaya layanan (*service cost*) ketika meningkatkan kualitas barang dan meningkatkan kecepatan layanan pengiriman.
d. Dari perspektif online, *e-commerce* menyediakan kemampuan untuk membeli dan menjual barang ataupun informasi melalui internet dan sarana online lainnya.

2.3.2 Jenis *E-commerce*

Menurut (Fuady, 2005), *E-commerce* memiliki beberapa jenis transaksi yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Berikut adalah jenis-jenis dari *E-commerce*:

1. *Business to Business* (B2B)

Business to Business (B2B) juga dapat diartikan sebagai sistem komunikasi bisnis *online* antar pelaku bisnis. Bentuk dari B2B dapat berupa transaksi *Inter-Organizational System* (IOS), misalnya transaksi *extranet* dan *electronic funds transfer*.

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

2. *Business to Consumer* (B2C)

Business to Consumer (B2C) merupakan transaksi ritel dengan pembeli individual. Selain itu B2C juga dapat berarti mekanisme toko online (*electronic shoping mall*) yaitu transaksi antara *e-merchant* dengan *e-customer*.

3. *Consumer to Consumer* (C2C)

Consumer to Consumer (C2C) merupakan transaksi dimana konsumen menjual produk secara langsung kepada konsumen lainnya. Dapat diartikan pula saat seorang individu yang mengiklankan produk barang atau jasa, pengetahuan, maupun keahliannya di web.

4. *Consumer to Business* (C2B)

Consumer to Business (C2B) merupakan individu yang menjual produk atau jasa kepada organisasi dan individu yang mencari penjual dan melakukan transaksi.

5. *Non-Business Electronic Commerce*

Non-Business Electronic Commerce meliputi kegiatan non bisnis seperti kegiatan lembaga pendidikan, organisasi nirlaba, keagamaan dan lain-lain.

6. *Intrabussines (Organizational) Electronic Commerce*.

Kegiatan ini meliputi semua aktivitas internal organisasi melalui internet untuk melakukan pertukaran barang, jasa, dan informasi, menjual produk perusahaan kepada karyawan dalam perusahaan.

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

2.4 Interaksi Manusia dan Komputer

2.4.1 Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi Manusia dan Komputer adalah ilmu yang mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer dan pengaruh dari interaksi antara manusia dan komputer. Fokus dari interaksi manusia dan komputer adalah perancangan dan evaluasi antarmuka pemakai (*user interface*).(Shneiderman & Plaisant, 2005)

2.4.2 Lima Faktor Manusia Terukur

Menurut (Shneiderman & Plaisant, 2005), sistem dikatakan baik apabila suatu sistem tersebut mudah digunakan atau *user friendly* serta memperhatikan lima faktor yang sangat penting untuk evaluasi, yaitu:

1. Waktu belajar (*time to learn*)

Untuk menjawab lama waktu yang dibutuhkan oleh pengguna dalam mempelajari sekumpulan perintah dalam suatu tugas. Dengan kata lain kemudahan dalam mengoperasikan sistem, sehingga pengguna dapat langsung menggunakan sistem tersebut.

2. Kecepatan kinerja (*speed of performance*)

Untuk menjawab lama waktu yang diperlukan untuk mengerjakan suatu tugas. Pengguna menginginkan kecepatan penyajian informasi yang cepat.

3. Tingkat kesalahan (*rate of errors by users*)

Untuk menjawab jumlah kesalahan dan jenis kesalahan apa saja yang dilakukan oleh pengguna dalam menyelesaikan suatu tugas. Sistem tersebut harus memiliki tingkat kesalahan yang rendah bila sedang digunakan oleh pengguna.

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

4. Daya ingat (*retention over time*)

Daya ingat berkaitan dengan waktu belajar dan frekuensi penggunaan sistem, semakin sering pengguna menggunakan sistem maka semakin mudah pengguna dalam mengingat sistem tersebut. Sistem juga harus mudah digunakan sehingga pengguna hanya memerlukan waktu belajar yang singkat.

5. Kepuasan subyektif (*subjective satisfaction*)

Untuk menjawab bagaimana tingkat kepuasan pengguna terhadap berbagai aspek dari sistem. Kepuasan subyektif pengguna dapat diketahui dari hasil wawancara atau kuesioner.

2.4.3 8 *Golden Rules*

Menurut (Shneiderman & Plaisant, 2005), 8 *Golden rules* adalah kaidah-kaidah dalam perancangan antarmuka. Kaidah-kaidah tersebut yaitu:

a. Konsistensi.

Konsistensi dilakukan pada urutan tindakan, perintah, dan istilah yang digunakan pada prompt, menu, serta layar bantuan.

b. *Shortcut*.

Ada kebutuhan dari pengguna yang sudah ahli untuk meningkatkan kecepatan interaksi, sehingga diperlukan *shortcut*, tombol fungsi, perintah tersembunyi, dan fasilitas makro.

c. *Feedback*

Untuk setiap tindakan operator, sebaiknya disertakan suatu sistem umpan balik. Untuk tindakan yang sering dilakukan dan tidak terlalu penting, dapat diberikan umpan balik yang sederhana. Tetapi ketika tindakan merupakan hal

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

yang penting, maka umpan balik sebaiknya lebih substansial. Misalnya muncul suatu suara ketika salah menekan tombol pada waktu input data atau muncul pesan kesalahannya.

d. *Dialog Closure*

Urutan tindakan sebaiknya diorganisir dalam suatu kelompok dengan bagian awal, tengah, dan akhir. Umpan balik yang informatif akan meberikan indikasi bahwa cara yang dilakukan sudah benar dan dapat mempersiapkan kelompok tindakan berikutnya.

e. *Simple Error Handling*

Sedapat mungkin sistem dirancang sehingga pengguna tidak dapat melakukan kesalahan fatal. Jika kesalahan terjadi, sistem dapat mendeteksi kesalahan dengan cepat dan memberikan mekanisme yang sedehana dan mudah dipahami untuk penanganan kesalahan.

f. *Reversible Action*

Hal ini dapat mengurangi kekuatiran pengguna karena pengguna mengetahui kesalahan yang dilakukan dapat dibatalkan; sehingga pengguna tidak takut untuk mengekplorasi pilihan-pilihan lain yang belum biasa digunakan.

g. *Put User In Control*

Pengguna ingin menjadi pengontrol sistem dan sistem akan merespon tindakan yang dilakukan pengguna daripada pengguna merasa bahwa sistem mengontrol pengguna. Sebaiknya sistem dirancang sedemikan rupa sehingga

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

pengguna menjadi inisiator daripada responden.

h. *Reduce Short-term Memory Load*

Keterbatasan ingatan manusia membutuhkan tampilan yang sederhana atau banyak tampilan halaman yang sebaiknya disatukan, serta diberikan cukup waktu pelatihan untuk kode, mnemonic, dan urutan tindakan.

2.4.4 *Task Centered System Design* (TCSD)

Menurut (Lewis & Reiman, 1993), *Task Centered System Design* adalah metode dalam membangun *Human Computer Interaction (*HCI) yang berguna untuk mengidentifikasi kebutuhan *task* dan kebutuhan dari *user*. Metode TCSD ini meliputi 4 tahap, yaitu *identification, User-centered Requirements Analysis, Design as scenario,* dan *walkthrough evaluate.*

1. Identifikasi (*Identification)*

Adalah tahap pertama yaitu pengidentifikasian masalah dari pengguna. Bertujuan untuk menemukan apa tugas-tugas atau permasalahan pengguna, kemudian membuat deskripsi tugas.

2. *User-centered Requirements Analysis*

Tahap kedua yaitu menganalisis permasalahan yang ada serta untuk memutuskan apakah hasil analisis akan disertakan atau dikecualikan dari desain.

3. *Design as scenario*

Tahap ini menentukan desain sistem proses dan data yang diperlukan oleh sistem yang baru. Membuat desain secara simulasi.

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

4. *Walkthrough evaluate*

Pada tahap ini melakukan evaluasi akhir terhadap desain sistem yang sudah dibuat.

2.5 *User Interface*

User Interface adalah terjadinya dialog antara program dan pemakai, yang memungkinkan sistem pakar menerima instruksi dan informasi (input) dari pemakai, juga memberkan informasi (output) kepada pemakai. Antarmuka yang efektif dan ramah pengguna (*user-friendly*) penting sekali terutama bagi pemakai yang tidak ahli dalam bidang yang diterapkan pada sistem pakar. (Mcleod, 1995)

User Interface adalah bagian dari sebuah sistem informasi yang membutuhkan interaksi pengguna untuk membuat input dan ouput. (Satzinger, 2010)

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan jika *user interface* adalah sebuah bagian yang membuat terjadinya dialog antara pemakai dengan program untuk membuat input yang dimasukkan oleh pelanggan menjadi output yang sesuai dikeluarkan oleh program itu sendiri.

2.6 *User Experience*

User Experience (UX) atau pengalaman pengguna adalah tentang apa yang dirasakan seseorang ketika ia berinteraksi dengan sistem. Sistem yang dimaksud bisa jadi adalah sebuah *website, software* atau aplikasi dan program komputer lain yang dalam konteks modern umumnya dilambangkan dengan beberapa bentuk interaksi manusia-komputer / *human– computer interaction* (HCI). (Gube, 2010)

Menurut (Larasati, 2010), terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *User Experience* yaitu :

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

1. Bagaimana sebuah situs didesain sesuai dengan keinginan atau tujuan awal.
2. Kemampuan dan keterbatasan situs.
3. Isi dan tampilan situs.
4. Fungsionalitas situs.

2.7 *Usability*

Usability merupakan suatu sistem yang dapat bekerja dengan baik apabila dipergunakan secara maksimal oleh pengguna, sehingga semua kemampuan sistem dapat dapat bermanfaat secara maksimal (Larasati, 2010), *usability* memiliki lima komponen yaitu :

1. *Learnability* : Seberapa mudah bagi pengguna memahami saat pertama kali melihat.
2. *Efficiency* : Seberapa cepat dapat menyelesaikan perintah (input).
3. *Memorability* : Saat pengguna menggunakan lagi seberapa ingat (terbisa) terhadap penggunaanya.
4. *Errors* : Berapa banyak kesalahan yang diperbuat saat menggunakannya.
5. *Satisfaction* : Seberapa nyaman pengguna dengan antarmuka tersebut.

Menurut (Turban & McLean, 2008) usability dapat didefisinisikan sebagai tingkat dimana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya. Terdapat lingkup usability yaitu:

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

1) Spesify Context Of Use Mengidentifikasi orang yang akan menggunakan produk. Ini akan menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan produk.

2) Spesify Requirement Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan kebutuhan organisasi.

3) Create Design Of Solution Membangun desain sebagai solusi dari produk yang sedang dianalisis.

4) Evaluate Design Melakukan evaluasi terhadap desain yang dilakukan pada tahap sebe lumnya.

Secara umum ***Usability*** adalah tingkat kualitas dari sistem (perangkat lunak) yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas, hal ini berpengaruh besar terhadap *user experience* (UX).

Menurut (Rubin & Chisnell, 2008) ada 4 macam pengujian yang terlibat dalam usabilitiy yaitu :

1. Exploratory Test: Uji informal yang lebih banyak melibatkan interaksi antara penguiji dan partisipan
2. *Assessment Test*: Bertujuan untuk memperluas hasil pada uji exploratory dan mengevalusi usability pada sistem
3. *Validation Test*: Bertujuan mengevaluasi situs dibandingkan degan standard kriteria yang telah ditetapkan seperti waktu standar pengerjaan skenario tugas dan skenario sukses
4. *Comparisson Test*: membandingkan suatu desain dengan desain lain

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

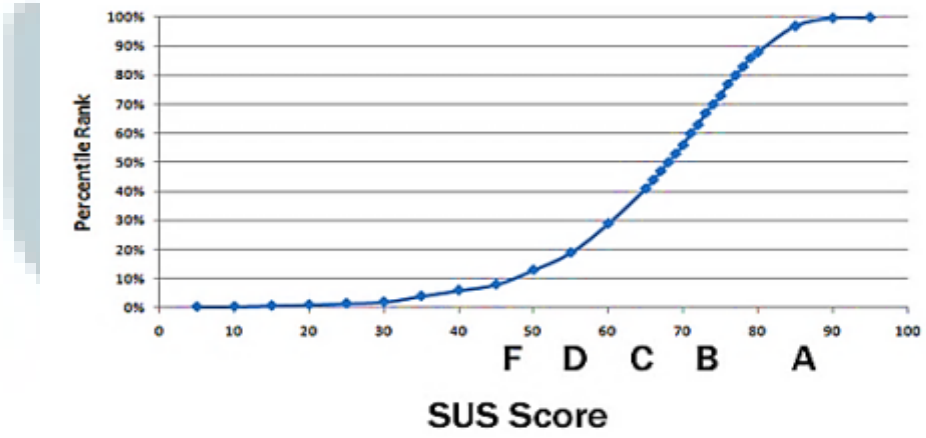
.

2.7.1 *System Usability Scale*

System Usability Scale (SUS)merupakan metode pengujian *usability* suatu sistem secara sederhana dengan sepuluh skala yang memberikan pandangan secara menyeluruh dari evaluasi tujuan kebergunaan. SUS berupa skala Likert yang sederhana dengan responden diharuskan penjawab tingkat kesetujuan dan ketidaksetujuan dalam skala 5 atau 7 poin. SUS dapat dipercaya, skala *usability* dengan biaya rendah yang dapat digunakan untuk pengujian sistem *usability* secara global.(Brooke, 2007)

System Usability Scale (SUS) menggunakan kuesioner dengan skala Likert guna mengukur grade usability dari sistem, dibuat oleh John Brooke, hasil kuesioner SUS dengan nilai antara 0 hingga 100, dimana 100 menjadi indikator usability terbaik.

Setelah diketahui skor rata-rata, kemudian dibandingan dengan range nilai yang dikemukakan oleh Souro (2011). Berikut ini Gambar 5 menunjukkan interpretasi grade dari skor SUS.



Gambar 2. 3 SUS Score

2.8 Wawancara

Menurut (Nazir, 1988), wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).

2.9 Axure

Gambar 2.4 Logo axure
Sumber http://www.axure.com/

Axure (ak shur) ditemukan pada Mei 2002 oleh Victor Hsu dan Martin Smith di Berkeley, CA. Axure adalah salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat *wireframes* dan desain profesional maupun *prototype* suatu produk dengan sangat mudah dan cepat.

Fitur-fitur yang dimiliki oleh Axure RP adalah sebagai berikut:

1. *From Sketch To Polished*

   Axure RP dapat digunakan mulai dari pembuatan sketsa, diagram, prototype, dan lain sebagainya dalam satu tempat sehingga mudah untuk mendesain dan melakukan analisis.

2. *Advanced Prototyping & Examples*

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016

Prototype yang dibuat di Axure tanpa menggunakan coding. Semua dapat dilakukan dengan drag and drop fungsi-fungsi yang ada.

3. *Publish & Share*

   Axure juga memiliki fungsi publish & share hasil prototype yang sudah dibuat sehinggan proyek yang sudah dibuat dapat di akses di browser ataupun mobile

4. *Documentation & Collaboration in PRO*

   Dokumentasi axure lengkap pengguna dapat menentukan fungsi atau tugas untuk membantu dalam memudahkan pengguna mengakses prototype yang sudah dibuat.

5. *Online Training*

   Axure menyediakan banyak online training seperti memalui forum yang dapat digunakan oleh pengguna yang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut

6. *New in 8.0*

   Saat ini axure sudah memasuki versi 8.0 dengan fitur-fitur yang semakin canggih dan memudahkan pengguna dalam menggunakan Axure.

Analisis dan perancangan..., Muhammad Leyri Adzani, FTI UMN, 2016