

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah situs web pencari kerja *Humanvue*. Situs web ini menyediakan berbagai informasi lowongan kerja yang dapat diakses oleh siapapun.

Penelitian ini akan mengevaluasi aplikasi *Humanvue* dari sisi *user* sebagai pencari kerja. Disini pencari kerja dapat melihat lowongan kerja yang tersedia lengkap dengan detail yang diberikan mulai dari *job description*, tipe kerja, lokasi dan lainnya. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai fitur yang ada dalam aplikasi *Humanvue*, maka bisa dilihat pada poin penjelasan 2.1 di bab sebelumnya.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah *mixed-method* (metode gabungan). *Mixed-method* merupakan kombinasi metode atau pendekatan dari konsep kuantitatif dan kualitatif di dalam studi penelitian [39]. Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan yang menggunakan angka mulai dari mengumpulkan data, penafsiran data yang didapat, hingga dalam melakukan pemaparannya[40]. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan untuk memahami dan mengeksplor makna dari suatu individu atau kelompok dari suatu masalah, dimana peneliti akan mewawancarai partisipan dan mengumpulkan informasi dari pendapat partisipan tersebut yang nantinya informasi tersebut akan dianalisis [41]. Penelitian kualitatif ini bisa membantu peneliti untuk mengetahui permasalahan para partisipan penelitian dari pengalaman yang mereka rasakan [42].

Mixed-method digunakan karena dalam penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dimana untuk pendekatan kualitatif akan dilakukan pengumpulan data dengan observasi, sedangkan pendekatan kuantitatif akan

dilakukan pengukuran menggunakan *performance measurement* dan kuesioner *System Usability Scale* yang pengumpulan dan pengolahannya menggunakan angka.

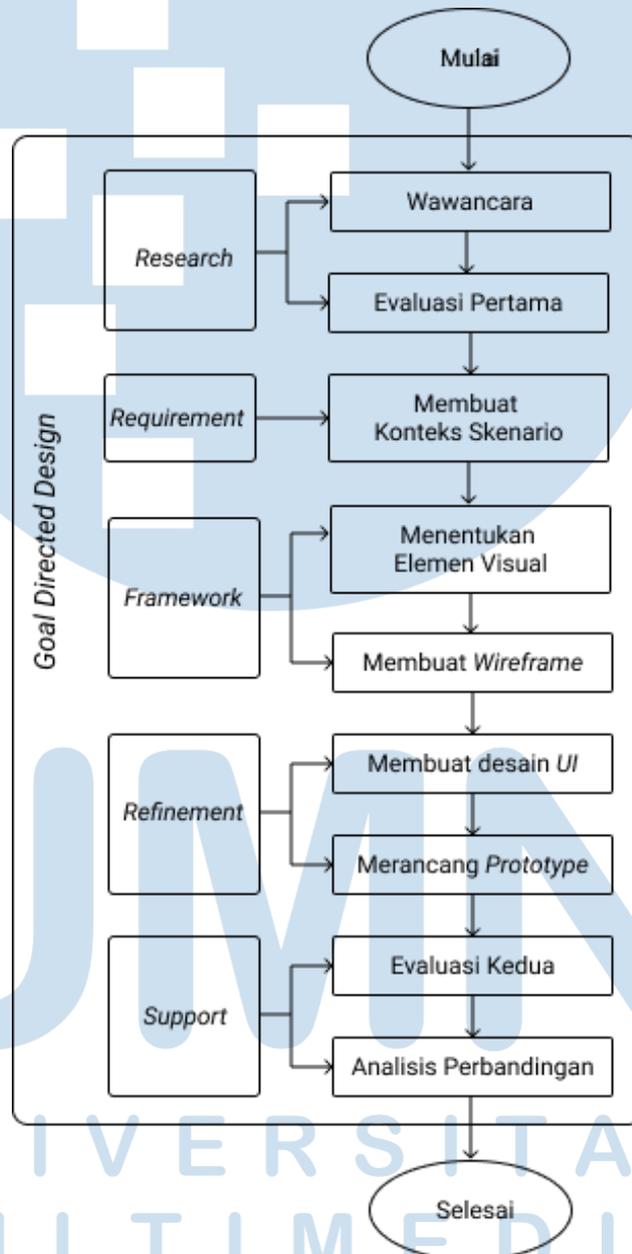
Akan dilakukan evaluasi pada situs web *Humanvue* untuk mengetahui nilai dari ketiga atribut *usability*, yaitu efektifitas, efisiensi dan kepuasan. Evaluasi dilakukan dengan melakukan *usability testing* dengan metode *cognitive walkthrough*. Selain itu untuk metode penilaian *usability* digunakan metrik pengukuran *performance measurement* dan *system usability scale*. Evaluasi ini akan dilakukan sebanyak dua kali, dimana evaluasi pertama akan mengevaluasi situs web *Humanvue* dan evaluasi kedua akan mengevaluasi hasil perbaikan dari *user interface* dan *user experience* dalam bentuk *prototype website* yang dibuat.

3.2.1 Alur Penelitian

Alur penelitian ini disesuaikan dengan proses *framework Goal Directed Design* oleh Alan Cooper [29]. *Goal Directed Design* digunakan karena *framework* ini memberikan solusi untuk memenuhi tujuan dan juga kebutuhan pengguna sekaligus dapat menangani kebutuhan organisasi dan teknis [29]. Proses analisis desainnya juga rinci dan menghasilkan dokumentasi proses analisis yang nantinya dapat digunakan oleh tim *developer* [11].

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, proses pada *framework Goal Directed Design* yang dipakai akan terdiri dari 5 fase yaitu *Research*, *Requirement*, *Framework*, *Refinement*, dan *Support*. Tiap fase di penelitian ini dibagi menjadi beberapa aktivitas. Pada fase *Research* akan dilakukan wawancara dan evaluasi aplikasi situs web *Humanvue*. Fase *requirement* akan dibuatkan konteks skenario sebagai pedoman perancangan ulang aplikasi situs web *Humanvue*. Fase *framework* akan melakukan penentuan desain visual dan *wireframing* agar tampilan yang dibuat tetap konsisten. Fase *refinement* akan dilakukan desain *user interface*, *prototyping* dan pengembangan rekomendasi situs web *Humanvue*. Fase terakhir yaitu *support* akan dilakukan evaluasi kedua

yaitu evaluasi rancangan *user experience* yang sudah dibuat dalam bentuk *prototype* situs web dan juga analisis perbandingan antara evaluasi pertama dan evaluasi kedua. Alur proses penelitian ini diadaptasi oleh [11] yang dapat dilihat pada Gambar 3.1 dan selanjutnya akan dijelaskan lebih rinci mengenai alur penelitian tersebut.



Gambar 3.1 Alur penelitian menggunakan proses framework *Goal Directed Design*

3.2.1.1. Wawancara

Tahapan yang pertama pada fase *research* maupun dalam alur penelitian ini adalah wawancara pada PT VWX. Pada tahap ini akan dilakukan wawancara terhadap pihak perusahaan mengenai aplikasi *Humanvue*. Untuk penjelasan wawancara akan dijelaskan lebih lanjut pada poin 3.4.3.

3.2.1.2. Evaluasi Pertama

Tahapan kedua adalah melakukan evaluasi pertama. Evaluasi merupakan proses sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan menyajikan informasi tentang suatu program agar dapat digunakan sebagai dasar dalam membuat keputusan, menyusun kebijakan maupun menyusun program [43].

Pada penelitian ini akan dilakukan evaluasi penilaian *user experience* situs web *Humanvue* dari ketiga atribut *usability* yaitu efektifitas, efisiensi dan kepuasan. Evaluasi pertama ini terdiri dari rangkaian *usability testing* terhadap partisipan setelah itu akan dilakukan analisis hasil *usability testing* tersebut.

Metode yang digunakan pada *usability testing* ini adalah metode *cognitive walkthrough* yaitu observasi dari partisipan terhadap situs web dan partisipan nantinya akan diberikan *task* yang harus diselesaikan saat menggunakan situs web *Humanvue*. Adapun *task* yang dibuat ini berdasarkan fungsionalitas utama dari aplikasi yang digunakan [44] yaitu situs web *Humanvue* yang didapatkan dari perusahaan melalui wawancara yang telah dilakukan.

Gambar 3. 2 *Task Usability Testing Humanvue*

Kode <i>Task</i>	<i>Task</i>
T1	Melakukan pendaftaran untuk pembuatan akun dan masuk ke aplikasi dengan akun.

T2	Melengkapi/mengubah data Profil
T3	Melamar lowongan kerja
T4	Mencari lowongan yang telah dilamar
T5	Melihat <i>Applicant Tracking</i>
T6	Mengganti <i>Password</i>

Usability testing dilakukan menggunakan aplikasi *zoom* dimana partisipan akan melakukan *share screen* terhadap aplikasi situs web *Humanvue*. Tujuan dilakukan *usability testing* ini adalah untuk mendapatkan dua atribut *usability* yaitu efektivitas dan efisiensi. Efektivitas didapat dari tingkat penyelesaian *task* oleh masing-masing partisipan untuk mencapai tujuan dan efisiensi didapat dari seberapa lama *user* melakukan *task* yang diberi. Setelah melakukan *usability testing* selanjutnya partisipan akan diberikan kuesioner *System Usability Scale* untuk mendapatkan nilai atribut kepuasan. Tidak sampai pemberian kuesioner saja, akan ada *open-ended question* terhadap partisipan dengan menanyakan pertanyaan yang telah ditetapkan sebelumnya untuk mengetahui permasalahan peserta saat menggunakan situs web tersebut [6].

Setelah pelaksanaan *usability testing* akan dilakukan analisis dari hasil *usability testing* dan juga identifikasi masalah untuk mengukur seberapa tingkat keberhasilan partisipan mengenai presentasi *task* yang diselesaikan dengan benar maupun salah. Analisa tersebut akan diukur dengan metode perhitungan *performance measurement* untuk atribut efektivitas dan efisiensi. Sedangkan untuk atribut kepuasan akan dihitung dengan metode perhitungan *system usability scale*. Tingkat kesalahan yang dilakukan oleh partisipan saat *usability testing* dapat membantu memprioritaskan masalah yang dijadikan acuan untuk rekomendasi *prototype Humanvue*. Keluaran dari hasil analisis ini dapat mengetahui permasalahan *user experience* yang ditunjukkan melalui kendala terhadap partisipan saat berinteraksi dengan situs web *Humanvue*.

3.2.1.3. Membuat Konteks Skenario

Tahapan ketiga yaitu membuat konteks skenario yang dimana ini merupakan tahapan pada fase kedua yaitu fase *requirement*. Konteks skenario ini berfungsi untuk mempresentasikan interaksi pengguna di setiap halaman, sebagai kerangka dasar dan panduan dalam merancang *user interface* pada aplikasi. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis *task* apa saja yang dibutuhkan oleh aplikasi agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan akan digunakan metode *Hierarchical Task Analysis (HTA)*. *HTA* digunakan untuk meninjau efektifitas kerja dan kegiatan yang tidak tepat dilakukan sehingga dapat diperoleh produktivitas yang diinginkan[11]. Konteks skenario yang dibuat berdasarkan hasil permasalahan yang ditemukan pada *usability testing*. Dengan bantuan *HTA* dan konteks skenario dapat membantu dalam pembuatan rekomendasi desain *user interface* dalam bentuk *prototype*. Pembuatan *HTA* ini menggunakan *tools* aplikasi *draw.io* karena aplikasi ini dapat digunakan untuk menggambarkan diagram yang memiliki fitur yang bermodalkan browser yang mendukung HTML 5 [45].

3.2.1.4. Menentukan Elemen Visual

Tahapan keempat adalah menentukan elemen visual apa saja yang akan dipakai pada saat melakukan tahap *wireframe* selanjutnya. Elemen visual ini untuk menjelaskan elemen *user interface* seperti *input component* (contoh: *checkboxes, radio button, buttons, dll*), *navigational components, information components, containers* dan lainnya. Untuk merepresentasikannya elemen tersebut maka digunakan *design system Common Element Sets (CES)*, *CES* merupakan seperangkat elemen *user interface* yang umum atau populer digunakan oleh aplikasi dan muncul setidaknya satu kali pada desain *UI* lainnya [11]. Tujuan dari menentukan elemen visual ini agar desain dari *user interface* nantinya konsisten dan menghindari kebingungan pengguna saat menggunakan aplikasi [11].

3.2.1.5. Membuat Wireframe

Tahapan kelima yaitu membuat *wireframe*. *Wireframe* digunakan untuk mempermudah penyusunan sebuah konten dan pengalaman pengguna[11]. Setelah elemen visual ditentukan, pada tahap ini akan menghasilkan kerangka desain berupa *wireframe* yang menggambarkan letak halaman, penempatan konten dan elemen desain. Pembuatan *wireframe* ini menggunakan *tools Uizard* karena aplikasi ini menyediakan komponen elemen visual yang langsung dapat digunakan maupun meng-*custom* elemen tersebut sesuai yang dibutuhkan[46].

3.2.1.6. Membuat Desain User Interface

Tahapan keenam yaitu pembuatan desain *user interface*. Dalam membuat desain *user interface* pada penelitian ini menggunakan *tools* figma dengan didukung menggunakan Jabar *design system*. Alasan menggunakan *Jabar design system* ini karena material desain nya lengkap yang berisi banyak komponen yang dapat digunakan. Penggunaan *tools* Figma dikarenakan ini merupakan editor grafis vektor yang sangat *scalable* dan memiliki banyak fitur maupun *plugin* sehingga memudahkan penggunaanya untuk mendesain apa saja termasuk *user interface* [11].

3.2.1.7. Merancang Prototype

Tahapan ketujuh yang terdapat pada fase *requirement* adalah merancang *prototype*. Pada pemodelan *Hierarchical Task Analysis (HTA)* telah dibuat fase *requirements* yang dimana nantinya akan dijadikan *prototype user interface* secara *high-fidelity* untuk memperlihatkan alur aplikasi yang telah di desain secara “*on-click*” [11]. Dengan adanya *prototype* ini *user* merasa seperti menggunakan aplikasi selayaknya sebuah produk yang sudah jadi berdasarkan *wireframe* dan desain yang dibuat. Pembuatan *prototype* ini dibuat juga untuk membantu dalam mempermudah dalam perancangan rekomendasi situs web. *Tools* yang digunakan saat

membuat *prototype* adalah *figma*. Alasan menggunakan *tools* ini karena selain untuk melakukan editor grafis, *figma* dapat membuat *prototype design tool* yang cepat, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dalam pembuatan *prototype* yang penuh dengan *experience* [11].

Setelah *prototype user interface* dibuat maka akan dibuat *prototype* dalam bentuk situs web. Dalam pembuatan *prototype* ini akan dilakukan perbandingan dengan 2 metode yang terdapat pada model *System Life Cycle Development* (SDLC) yaitu antara metode *waterfall* dan *RAD* [47].

Tabel 3. 1 Perbandingan *Waterfall* dan *RAD*

	<i>Waterfall</i>	<i>RAD</i>
Perencanaan System	Berawal dari kebutuhan	Berawal dari kebutuhan
Analisis Sistem	Kebutuhan data harus dianalisis diawal secara lengkap dan menyeluruh	Kebutuhan data dapat ditambah ataupun dikurangi sesuai dengan kebutuhan user, ketika dilakukan testing .
Perancangan Sistem	Testing dilakukan ketika semua tahapan pada model sudah selesai.	Sistem yang dibangun akan sesuai dengan keinginan user
Implementasi	Menerapkan proses perancangan yang baik	Mengedepankan kebutuhan fungsional sistem
Pemeliharaan	Dilakukan sesuai dengan kesepakatan.	Dilakukan sesuai dengan kesepakatan.

Dari hasil perbandingan tersebut, maka dipakailah metode *waterfall design* karena ini merupakan desain yang paling cocok untuk pengembangan *website* yang proses pembuatannya secara berurutan.

3.2.1.8. Evaluasi Kedua

Tahapan kedelapan yang merupakan tahap awal pada fase *support* yaitu evaluasi kedua. Pada evaluasi kedua akan dilakukan penilaian *usability* yang prosedurnya sama pada tahapan evaluasi pertama, yaitu menilai *user experience* dari ketiga atribut *usability* yaitu efektifitas, efisiensi dan kepuasan dengan melakukan *usability testing* dengan metode *cognitive walkthrough* dan setelah itu akan dilakukan pengukuran kepuasan menggunakan *system usability scale*. Yang membuat evaluasi ini berbeda dengan evaluasi pertama adalah objeknya yaitu objek pada evaluasi kedua ini merupakan rekomendasi perancangan ulang desain *user interface* dalam bentuk *prototype website* yang telah diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada. Tujuan dilakukan evaluasi kedua ini untuk mengetahui hasil penilaian *user experience* dari rekomendasi *prototype* yang dibuat.

3.2.1.9. Analisis Perbandingan

Tahapan yang terakhir yaitu menganalisis perbandingan dari metrik yang diukur pada tahap evaluasi pertama dan evaluasi kedua. Pada penelitian ini adapun nilai yang dibandingkan adalah hasil dari skor *Performance Measurement* dan *System Usability Scale (SUS)*. Tujuan dilakukan perbandingan ini agar mengetahui perbandingan nilai *user experience* dari hasil pembuatan rekomendasi apakah berhasil untuk lebih baik dalam mengatasi permasalahan pada aplikasi.

3.3 Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini khususnya penelitian *usability* yaitu variabel independen dan variabel dependen.

3.3.1 Variabel Dependen

Variabel dependen ini meliputi hal-hal yang dimanipulasi atau dikendalikan, seperti desain yang diuji atau usia peserta [48]. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah prototype hasil rekomendasi berdasarkan *usability testing*.

3.3.2 Variabel Independen

Variabel independen ini meliputi hal-hal yang diukur, seperti tingkat keberhasilan, jumlah kesalahan, kepuasan pengguna, waktu penyelesaian, dan banyak lagi [48]. Adapun hal yang diukur dalam penelitian ini diambil beberapa atribut dari *usability* yaitu meliputi efektifitas (*Effectiveness*), efisiensi (*Efficiency*), dan kepuasan (*Satisfaction*). Ketiga atribut ini dipilih karena atribut ini dianggap paling penting dalam evaluasi *usability*, dan juga dapat dipahami dan didokumentasikan dengan baik[11].

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari observasi, kuesioner dan wawancara.

3.4.1. Observasi

Observasi merupakan penelitian dengan melakukan pengamatan menyeluruh pada sebuah kondisi tertentu [49]. Observasi pada penelitian ini adalah observasi pada situs web *Humanvue* yang dilakukan oleh partisipan. Observasi ini masuk dalam tahapan *usability testing* dimana partisipan nantinya akan berinteraksi dan mengamati bagaimana tampilan dari situs web *humanvue* pada saat melakukan sebuah *task* yang diberi.

3.4.2. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden [40]. Kuesioner yang dipakai pada penelitian ini adalah kuesioner

System Usability Scale yang diadaptasi dari [50] yang telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia. Kuesioner dilakukan setelah peserta melakukan *usability test* pada evaluasi pertama. Hasil dari kuesioner ini adalah penilaian dari peserta yang nantinya akan diolah dengan metode yang sudah disediakan di metode *System Usability Scale (SUS)* sehingga dapat mengetahui nilai kepuasan aplikasi. Kuesioner akan disebar atau diberikan kepada lima partisipan yang mengikuti *usability testing* setelah rangkaian tersebut. Kuesioner dibagikan menggunakan *tools google form*. Untuk kuesioner terdapat pada lampiran.

No.	Item in Indonesian
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Gambar 3. 3 Kuesioner *SUS* Indonesia

Sumber : Kesuma (2020)

3.4.3. Wawancara

Wawancara merupakan cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan [51]. Wawancara pada penelitian ini akan dilakukan kepada perusahaan yaitu PT VWX pada divisi *IT SSO Development* sebagai pengembang situs web *Humanvue*. Wawancara dilakukan kepada satu orang divisi tersebut yang merupakan salah satu pengembang aplikasi *humanvue*. Tujuan dilakukan wawancara ini yaitu

untuk mendapatkan informasi dan permasalahan yang ada pada situs web *Humanvue*. Untuk daftar wawancara dapat dilihat pada lampiran.

3.5 Teknik Pengambilan Sampel

Dalam tahapan pengumpulan sampel ini akan dipilih partisipan untuk menguji situs web *Humanvue*. Partisipan tentu memiliki dampak yang besar dalam melakukan penelitian *usability* yang dilakukan, maka daripada itu sangat penting untuk merencanakan terlebih dahulu siapa peserta yang representatif dalam penelitian yang dilakukan [48].

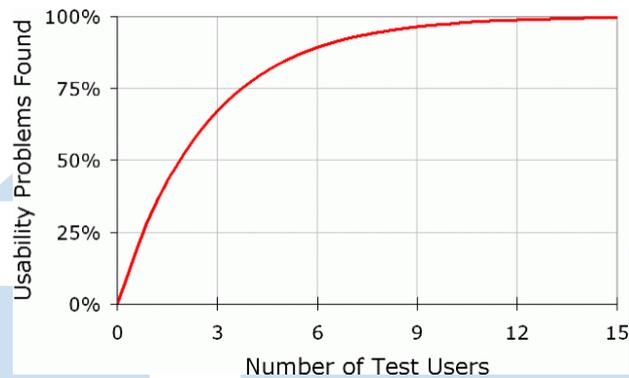
Pengambilan sampel ini menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dan sampel ini sangat cocok untuk penelitian kualitatif [52]. Partisipan yang diambil merupakan mahasiswa atau pekerja yang pernah menggunakan situs web pencari kerja sebelumnya.

Jumlah partisipan dalam *usability test* yang diambil adalah 5 orang, karena menurut Nielsen dan Tom Lauder 5 *user* saja cukup, karena lebih dari 5 orang informasi yang ditemukan lewat *user testing* tidak berdampak signifikan lagi [53]. Dari penelitian yang dilakukan Nielsen dan Tom Lauder terdapat bahwa jumlah persoalan *usability* ditemukan pada n *user* adalah

$$N(1 - (1 - L)^n)$$

Dimana N merupakan jumlah total masalah *usability* dalam desain dan L merupakan proporsi masalah *usability* yang ditemukan pada saat menguji satu pengguna. Nilai L adalah 31% yang didapat dari rata-rata penelitian yang dilakukan Nielsen, dan kurva yang didapat bisa dilihat pada gambar 3.4.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 4 Jumlah Pengguna Uji

Sumber : Nielsen

Dari kurva tersebut terdapat kejelasan bahwa jika jumlah *user* nol, maka memberikan hasil nol yang menunjukkan tidak ada masalah *usability* sama sekali. Jika melakukan *usability testing* dengan satu user, maka menunjukkan sepertiga semua yang perlu diketahui di masalah *usability* pada desain. Jika menambah *user* kedua maka *user* ini akan melakukan beberapa hal yang sama pada *user* pertama yang menyebabkan tumpang tindih. Begitu seterusnya sampai ke *user* selanjutnya. Jika terus menambahkan banyak pengguna maka akan terus mendapatkan dan melihat kesalahan yang sama dan seharusnya jika sudah seperti itu seharusnya dilakukan rancang ulang untuk menghilangkan masalah tersebut. Pada *user* kelima jika terus melakukan *usability test* maka itu sama dengan membuang-buang waktu dalam mengamati temuan yang sama berulang kali namun bukanya belajar hal baru mengenai masalah *usability* yang ada [53].

Akan diambil 5 orang partisipan untuk melakukan *usability testing* dimana dengan menentukan partisipan yang pernah menggunakan situs web pencari kerja yang berstatus mahasiswa maupun pekerja.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1. Performance Measurement

Performance measurement dilakukan untuk mengukur atribut *usability* efektifitas dan efisiensi [26]. Untuk nilai efektifitas dapat diukur dengan

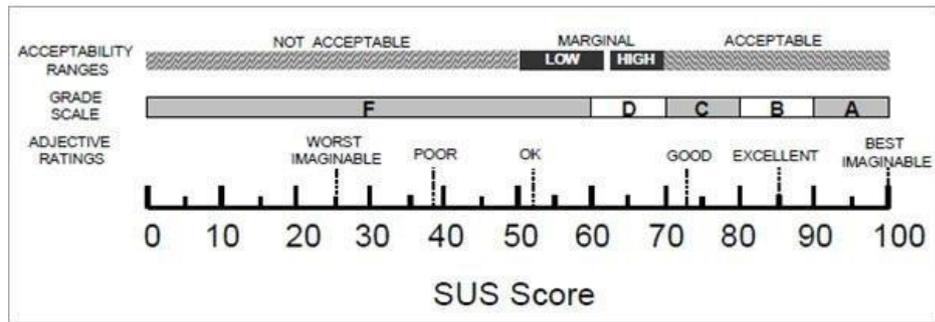
menghitung *completion rate* pada persamaan 2.1. Sedangkan untuk menghitung nilai efisiensi dapat diukur dengan menghitung *task time* pada persamaan 2.2. untuk mengetahui waktu yang dilakukan partisipan selama melakukan *task* dan menggunakan *Overall Relative Efficiency* untuk mengukur keseluruhan waktu yang dapat dilihat pada persamaan 2.3.

3.6.2. System Usability Scale

Untuk menilai atribut *usability* kepuasan (*satisfaction*) akan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* yang telah diadaptasi oleh [54]. Metode ini dipakai karena bisa digunakan dalam mengukur *usability* terutama kepuasan sebuah produk [11]. Cara dalam menggunakan metode *System Usability Scale* (*SUS*) ini adalah menggunakan kuesioner yang terdapat 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban *skala likert* yang terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Kuesioner tersebut akan dibagikan ke peserta yang telah melakukan *usability testing*. Pemberian kuesioner akan menggunakan *google form*.

Setelah melakukan pengumpulan data, akan dihitung berdasarkan aturan dari *System Usability Scale* (*SUS*). Untuk pertanyaan bernomor ganjil (1,3,5,7,9) skor akhir sama dengan skor pertanyaan yang didapat dari skor peserta dikurangi 1 ($Y = X - 1$, dimana Y adalah skor akhir dan X adalah skor yang diberi peserta). Untuk pertanyaan bernomor genap (2,4,6,8,10), skor akhir sama dengan 5 dikurangi skor yang didapat dari peserta ($Y = 5 - X$, dimana Y adalah skor akhir dan X adalah skor yang diberi peserta). Jumlahkan skor akhir dari pertanyaan genap dan ganjil lalu dikalikan dengan 2,5. *System Usability Scale* (*SUS*) memiliki skor minimal 0 sampai 100, dan untuk minimal skor yang dicapai agar dikategorikan dengan baik yaitu 78 [55]. Jika skor yang didapat itu dibawah 78 maka perlu adanya perbaikan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 5 *SUS Score*

Sumber : Sauro (2016)

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA