

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan perancangan *interface* aplikasi persediaan barang menggunakan metode UCD berdasarkan jurnal penelitian terlihat pada Tabel 2.1:

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

NO	Penulis (Tahun)	Judul	Hasil	Kelemahan
1.	(Munawar <i>et al.</i> , 2019)	Perancangan Interface Aplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode <i>User Centered Design</i> Menggunakan <i>Balsamiq Mockups</i>	Menggunakan metode <i>User Centered Design</i> . <i>Tools Balsamiq Mockups</i> Hasil rancangan tampilan antarmuka pengguna yang telah dibuat meliputi homepage yang berisi login, dashboard, pembelian, penjualan, barang, supplier, laporan dan pengaturan.	Kios buku Palasari merupakan pihak mitra dimana pencatatan persediaan barang yang dilakukan belum up to date, juga tidak mempunyai kartu persediaan. Hal tersebut menjadi masalah karena menjadi sulit saat barang tersebut dibutuhkan. Oleh
2.	(Putra and Darusalam, 2023)	Perancangan Sistem Informasi Kontes Cupang Berbasis Web dengan	Menggunakan metode <i>User Centered Design</i> <i>Tools</i> yang digunakan adalah <i>astah</i>	Dalam pencatatan persediaan barang yang biasanya dilakukan secara manual dan banyaknya masalah seperti keterlambatan dalam pembuatan laporan,

NO	Penulis (Tahun)	Judul	Hasil	Kelemahan
		Metode User Centered Design	<p><i>community</i></p> <p>Hasil penelitian ini adalah Aplikasi yang dapat membantu calon penumpang untuk memesan dan membayar tiket, serta membantu perusahaan mendistribusikan tiket dan menghasilkan laporan</p>	kesalahan perhitungan lalu terjadinya kesulitan dalam melihat persediaan barang. Aplikasi
3	(Huda, Sukmasetya and Artha, 2022)	Implementasi User Centered Design Pada Rancangan Pengembangan UX Aplikasi Pendataan Kegiatan Marketing	<p>Menggunakan metode <i>User Centered Design</i></p> <p><i>Tools</i> yang digunakan adalah <i>figma</i></p> <p>Hasil testing usability concept menghasilkan feedback positif dari user. Evaluasi dilakukan pada user yang sama dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire</p>	<p>Sistem Roadshow yang saat ini berjalan masih dalam bentuk yang bisa dibilang sederhana, karena berbasis pada platform pengembangan freemium low-code dari AppSheet.</p>
4	(Helmi Azhar and Prianto, 2022)	Perancangan Pengembangan Sistem Inventori Pada Aplikasi Kiriman	<p>Menggunakan metode <i>User Centered Design</i></p> <p><i>Tools</i> yang digunakan</p>	permasalahan pada perusahaan ekspedisi ini yaitu kurang terinci pada sistem inventori yang ada sehingga persediaan stok barang belum bisa

NO	Penulis (Tahun)	Judul	Hasil	Kelemahan
		Internasional Pada Perusahaan Ekspedisi Menggunakan Metode User Centered Design	adalah <i>astah community</i> Hasil dari penelitian ini adalah Perancangan aplikasi dibangun menggunakan algoritma UCD (user centered design). UCD dipilih agar dapat melengkapi kebutuhan pengguna dan menghasilkan aplikasi yang mudah dimengerti oleh pengguna	dikontrol.
5	(Siahaan and Kom, 2023)	Desain Ui / Ux Website Inventory Barang Pada Pt Dari Visi Teknologi Menggunakan Metode <i>User-Centered Design</i>	Menggunakan metode <i>User-Centered Design Tools</i> yang digunakan adalah figma Hasil dari pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) mendapatkan hasil 71,875. Dalam rentang SUS mendapatkan grade C dan termasuk dalam kategori <i>Good</i>	Masih menggunakan Microsoft Excel sebagai aplikasi untuk pencatatan stok barang masuk dan keluar belum memadai. Dikarenakan file yang di share tidak tersimpan saat dibuka bersama-sama karena jaringan sehingga sering terjadi kesalahan saat pencatatan jumlah barang yang sudah masuk dan keluar.

2.2 Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem, yang merupakan alat bantu grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Julianto dan Setiawan, 2019).

2.3 Persediaan

Persediaan merupakan memenuhi atau melayani permintaan pelanggan dengan persediaan stok barang sekecil mungkin, tanpa melihat pendapatan yang diperoleh hanya dengan memperhatikan bagian gudang saja karena inventori mempengaruhi dalam semua penyimpanan yang ada dalam suatu perusahaan. Arti lain dari inventori juga adalah barang yang disimpan dan dikeluarkan pada masa yang akan datang. Inventori juga bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dengan persediaan barang yang seminimal mungkin (Helmi Azhar and Prianto, 2022).

Dalam metode ini, setiap jenis persediaan memiliki kartu persediaan yang mencatat secara rinci keluar masuknya barang beserta harganya. Dalam metode ini, “barang yang masuk (dibeli atau diproduksi) lebih dahulu akan dikeluarkan (dijual) terlebih dahulu” Jadi yang tersisa pada akhir periode adalah barang yang berasal dari pembelian atau produksi terakhir (Munawar *et al.*, 2019)

2.4 Barang

Barang adalah setiap benda, baik berwujud maupun tidak berwujud, baik bergerak maupun tidak bergerak, baik dapat dihabiskan maupun tidak dapat

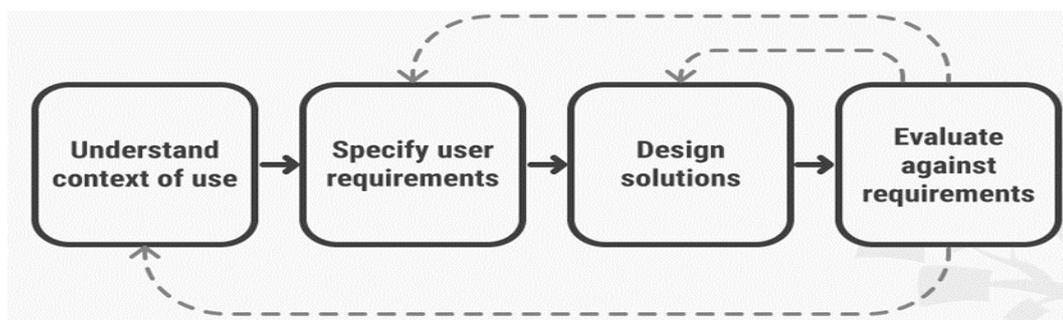
dihabiskan, dan dapat diperdagangkan, dipakai, digunakan, atau dimanfaatkan oleh konsumen atau Pelaku Usaha. Barang terdiri dari berbagai macam bentuk dan warna serta ukuran sehingga setiap orang harus memilih barang dengan tepat agar bisa bermanfaat bagi penggunaannya (Kotler and Keller, 2016).

2.5 Pencatatan

Pencatatan adalah pengumpulan data yang dikumpulkan secara teratur tentang peredaran atau penerimaan bruto dan/atau penghasilan bruto sebagai dasar untuk menghitung jumlah data. Pencatatan adalah kegiatan yang dibuat untuk menjamin penanganan secara seragam transaksi perusahaan yang terjadi berulang-ulang (Mulyadi, 2015)

2.6 *User Centered Design* (UCD)

Metode *User Centered Design* merupakan sebuah pendekatan untuk pengembangan user interface dan pengembangan sistem. Metode *User Centered Design* memiliki konsep dimana pengguna sebagai pusat dari pengembangan sistem dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna (Putra and Darusalam, 2023). Adapun tahapan dari metode user centered design sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Tahapan *User Centered Design*
Sumber : (Putra and Darusalam, 2023).

1. *Understand context of use*: yaitu awal dimana kita harus mengerti untuk pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi yang dibuat, untuk apa menggunakan aplikasi ini dan kondisi apa yang mereka gunakan untuk aplikasi ini.
2. *Specify user requirements*: setelah kita mengerti untuk apa penggunaan aplikasi yang kita buat maka kita lanjutkan dengan memutuskan apa yang menjadi suatu kebutuhan user. Pada proses ini kita dituntut untuk menentukan apa kebutuhan user dan tujuan yang ingin dicapai.
3. *Design solution*: setelah kita tau apa yang jadi kebutuhan user kita akan memulai perancangan desain yang akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep, prototipe hingga akhirnya desain yang sudah jadi.
4. *Evaluate against requirements*: di proses ini kita melakukan suatu pengujian kepada user yang akan menggunakan aplikasi sehingga kita mengetahui apa yang harus di evaluasi, Aktifitas yang dilakukan tidak hanya sekali namun dengan cara berproses sesuai dengan users.

2.7 Balsamiq Mockup

Balsamiq Mockup merupakan mockup antarmuka pengguna (*user interface*) merupakan salah satu jenis model yang lincah yang dapat digunakan untuk mempresentasikan persyaratan dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak yaitu pengguna dan pengembang aplikasi (Bambang and Muhammad Rosyid, 2020).

2.8 Bahasa Pemodelan Pengembangan Sistem (UML)

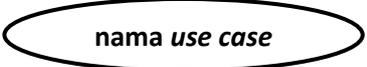
Bahasa Pemodelan Pengembangan Sistem (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk

mendefinisikan *requirement* (kebutuhan), membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Rosa & Shalahuddin, 2018).

2.8.1 Use Case Diagram

Use case diagram atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat (Rosa & Shalahuddin, 2018). *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat menjelaskan simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* dapat dilihat pada tabel 2.2 dibawah ini:

Tabel 2. 2 Simbol Diagram Use Case

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use Case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i></p>
<p>Aktor/<i>actor</i></p> 	<p>Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i></p>
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan</p>

Simbol	Deskripsi
	<i>actor</i>
Ekstensi/ <i>extend</i> << <i>extend</i> >>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan
	dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan
Generalisasi/ <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
<i>Include</i> << <i>include</i> >>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini

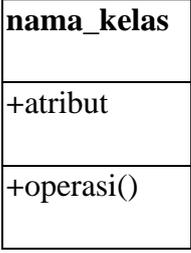
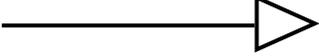
Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2018)

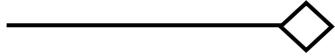
2.8.2 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi (Rosa and Shalahudin, 2018). Diagram ini membantu untuk memvisualisasikan entitas-entitas (objek) yang terlibat dalam sistem serta atribut dan metode yang dimiliki oleh masing-

masing entitas. Simbol-simbol yang ada di diagram kelas dapat dilihat pada tabel *class diagram* 2.3 dibawah ini.

Tabel 2. 3 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem
Antarmuka/ <i>Interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
Asosiasi/ <i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah/ <i>directed association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i>
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi(umum khusus)

Simbol	Deskripsi
Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
Agregasi/ <i>agregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>)

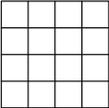
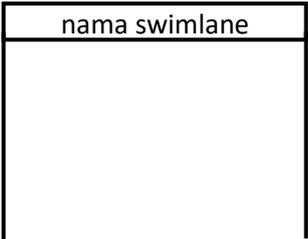
Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2018)

2.8.3 Activity Diagram

Activity diagram atau Diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis (Rosa & Shalahuddin, 2018), menjelaskan Simbol-simbol yang ada pada *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4 dibawah ini :

Tabel 2. 4 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu

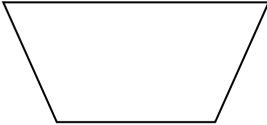
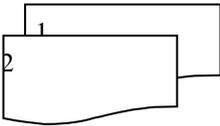
Simbol	Deskripsi
Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Tabel 	Suatu <i>file</i> komputer dari mana data bisa dibaca atau direkam selama kejadian bisnis
Dokumen 	Menunjukkan dokumen sumber atau laporan
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

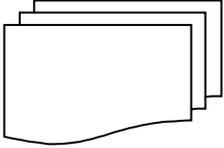
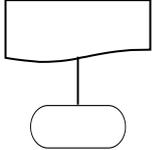
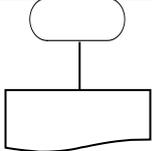
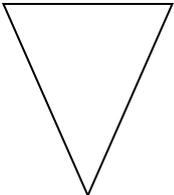
Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2018)

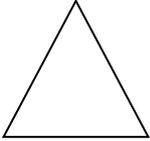
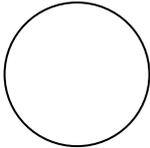
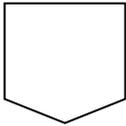
2.9 Bagan Alir Dokumen (*Flowchart*)

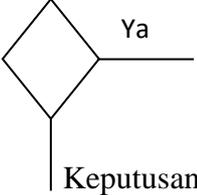
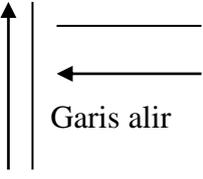
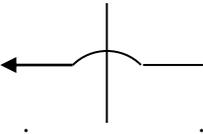
Menurut Jogiyanto (2014) “Bagan alir merupakan bagan yang menunjukkan alir di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi”. Dapat dilihat pada tabel 2.4 berikut ini :

Tabel 2. 5 Simbol Bagan Alir Dokumen

SIMBOL	KETERANGAN
 <p>Mulai/berakhir</p>	<p>Mulai/berakhir (<i>terminal</i>), simbol ini untuk menggambarkan awal dan akhir suatu sistem akuntansi.</p>
 <p>Kegiatan manual</p>	<p>Kegiatan manual, simbol ini digunakan untuk menggambarkan kegiatan manual, uraian singkat kegiatan, manual dicantumkan di dalam simbol ini.</p>
 <p>Dokumen</p>	<p>Dokumen, digunakan untuk menggambarkan suatu jenis dokumen, yang merupakan formulir yang digunakan untuk merekam data terjadinya suatu transaksi.</p>
 <p>Dokumen dan tembusannya</p>	<p>Dokumen dan tembusannya, simbol ini digunakan untuk menggambarkan dokumen asli dan tembusannya. Nomor dokumen dicantumkan di sudut kanan atas.</p>

SIMBOL	KETERANGAN
 <p data-bbox="352 555 603 591">Berbagai dokumen</p>	<p data-bbox="667 315 1390 456">Berbagai dokumen, simbol ini digunakan untuk menggambarkan berbagai jenis dokumen yang digabungkan bersama di dalam satu paket.</p>
 <p data-bbox="344 887 612 922">Akhir arus dokumen</p>	<p data-bbox="667 642 1390 837">Akhir arus dokumen, akhir arus dokumen dan mengarahkan pembaca ke simbol penghubung halaman yang sama yang bernomor seperti yang tercantum di dalam simbol tersebut.</p>
 <p data-bbox="344 1133 612 1169">Awal arus dokumen</p>	<p data-bbox="667 969 1390 1111">Awal arus dokumen, awal arus dokumen yang berasal dari simbol penghubung halaman yang sama, bernomor seperti yang tercantum di dalam simbol tersebut.</p>
 <p data-bbox="427 1379 533 1415">Catatan</p>	<p data-bbox="667 1214 1390 1415">Catatan, simbol ini digunakan untuk menggambarkan catatan akuntansi yang digunakan untuk mencatat data yang direkam sebelumnya di dalam dokumen atau formulir.</p>
 <p data-bbox="373 1872 587 1908">Arsip sementara</p>	<p data-bbox="667 1464 1390 1720">Arsip sementara, simbol ini digunakan untuk menunjukkan tempat penyimpanan dokumen, seperti lemari arsip dan kotak arsip, terdapat dua tipe arsip yaitu arsip sementara dan arsip permanen. Pengurutan dokumen digunakan simbol sebagai berikut :</p> <p data-bbox="667 1765 911 1800">A = menurut abjad</p> <p data-bbox="667 1845 986 1881">N = menurut nomor urut</p> <p data-bbox="667 1926 1086 1962">T = kronologis, menurut tanggal</p>

SIMBOL	KETERANGAN
 <p data-bbox="368 479 587 510"><i>Arsip permanent</i></p>	<p data-bbox="667 315 1394 510"><i>Arsip permanent</i>, simbol ini digunakan untuk menggambarkan arsip permanen yang merupakan tempat penyimpanan dokumen yang tidak akan diproses lagi dalam sistem yang bersangkutan.</p>
 <p data-bbox="435 725 523 757">Proses</p>	<p data-bbox="667 564 1394 651">Proses komputer, simbol ini menggambarkan pengolahan data dengan komputer secara <i>on-line</i>.</p>
 <p data-bbox="355 1137 601 1169"><i>on-page connector</i></p>	<p data-bbox="667 810 1394 1115">Penghubung pada halaman yang sama (<i>on-page connector</i>), karena keterbatasan ruang halaman kertas untuk menggambarkan, maka diperlukan simbol penghubung untuk memungkinkan aliran dokumen berhenti di suatu lokasi lain pada halaman tertentu dan kembali berjalan dilokasi lain pada halaman yang sama.</p>
 <p data-bbox="355 1384 601 1415"><i>off-page connector</i></p>	<p data-bbox="667 1218 1394 1361">Penghubung pada halaman yang berbeda (<i>off-page connector</i>), jika untuk menggambarkan bagan alir suatu sistem diperlukan lebih dari satu halaman.</p>
 <p data-bbox="400 1630 555 1662">Keterangan</p>	<p data-bbox="667 1464 1394 1659">Keterangan, komentar, simbol ini memungkinkan ahli sistem menambahkan keterangan untuk memperjelaskan pesan yang disampaikan dalam bagan alir.</p>
 <p data-bbox="411 1877 544 1908">Keyboard</p>	<p data-bbox="667 1711 1394 1854">Keyboard (<i>keying</i>). Simbol ini menggambarkan pemasukan data ke dalam komputer melalui <i>on line</i> terminal.</p>

SIMBOL	KETERANGAN
 <p>Pita magnetic</p>	<p>Pita magnetic (<i>magnetic tape</i>), simbol ini menggambarkan arsip komputer yang berbentuk <i>pita magnetic</i>.</p>
 <p><i>On-linestorage</i></p>	<p><i>On-linestorage</i>, simbol ini menggambarkan arsip komputer yang berbentuk <i>on-line</i> (di dalam memori komputer).</p>
 <p>Ya</p> <p>Keputusan</p>	<p>Keputusan, simbol ini menggambarkan keputusan yang harus dibuat dalam proses pengolahan data.</p>
 <p>Garis alir</p>	<p>Garis alir (<i>flowline</i>), simbol ini menggambarkan keputusan yang harus dibuat dalam proses pengolahan data. Anak panah tidak digambarkan jika arus dokumen mengarah kebawah dan kekanan. Jika arus dokumen mengalir keatas atau kekiri, anak panah perlu dicantumkan.</p>
 <p>Persimpangan garis alir</p>	<p>Persimpangan garis alir, jika dua garis alir bersimpangan. Untuk menunjukkan arah masing-masing garis, salah satu garis dibuat sedikit melengkung tepat pada persimpangan dua garis tersebut.</p>
 <p>Pertemuan garis alir</p>	<p>Pertemuan garis alir, simbol ini digunakan jika dua garis alir tertentu dan salah satu garis mengikuti arus</p>

2.10 Alat Implementasi

2.10.1 Xampp

Menurut MADCOMS (2016) Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari Apache, MySQL, PhpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla, dan lain-lain.

Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, di mana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan PHP, *Apache*, MySQL dan *PhpMyAdmin* (MADCOM, 2016).

2.10.2 Dreamweaver

Adobe Dreamweaver adalah : aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor WYSIWYG visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai *Design view*) dan kode editor dengan fitur standar seperti *syntax highlighting*, *code completion*, dan *code collapsing* serta fitur lebih canggih seperti *real-time syntax checking* dan *code introspection* untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode (Destiningrum and Adrian, 2017).

2.10.3 MySQL

Menurut MADCOM (2016) MySQL adalah sistem manajemen Database SQL yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multiuser* dan SQL *Database management system* (DBMS).

2.11 Pengujian Sistem Usability Testing

Usability Testing adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antarmuka (*interface*). Kata “*usability*” juga

merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain. *Usability testing* diukur dengan lima kriteria, yaitu:

1. *Learnability* mengukur tingkat kemudahan melakukan tugas tugas sederhana ketika pertama kali menemui suatu desain.
2. *Efficiency* mengukur kecepatan mengerjakan tugas tertentu setelah mempelajari desain tersebut.
3. *Memorability* melihat seberapa cepat pengguna mendapatkan kembali kecakapan dalam menggunakan desain tersebut ketika kembali setelah beberapa waktu.
4. *Errors* melihat seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, separah apa kesalahan yang dibuat, dan semudah apa mereka mendapatkan penyelesaian.
5. *Satisfaction* mengukur tingkat kepuasan dalam menggunakan desain.

Model pengukuran *usability* yaitu mengintegrasikan semua aspek pada interaksi antara manusia dan komputer, meliputi aspek:

1. Evaluasi Sistem: Mengevaluasi aspek objektif antarmuka (*accessibility* dan *usability*).
2. Evaluasi Interaksi Pengguna: Merupakan evaluasi subjektif atas aspek antarmuka sistem.
3. Evaluasi Kepuasan Pengguna: Dilakukan untuk mengukur aspek subjektif kepuasan interaksi oleh pengguna.

Evaluasi *usability* dilakukan dengan mengukur kualitas komunikasi (interaksi) antara produk teknologi (sistem) dan pengguna teknologi tersebut.

2.12 *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale (SUS) adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai *usability* terhadap sebuah produk, aplikasi atau sistem. SUS memiliki karakteristik yang menarik dan membuatnya berbeda dari kuesioner lain, antara lain (Kosim, Aji dan Darwis, 2022):

1. SUS relatif lebih cepat dan mudah bagi responden yang hanya terdiri dari 10 pertanyaan.
2. SUS menggunakan teknologi agnostik, yang berarti dapat digunakan secara luas dan mengevaluasi hampir semua jenis *interface*.
3. Kuesioner bernilai 1 – 100 dan bernilai tunggal, sehingga relatif mudah dipahami oleh berbagai disiplin, baik individu maupun kelompok.

SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan yang masing-masing pertanyaan memiliki skala lima poin yang berkisar dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju”. Terdapat lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif. Nilai SUS diinterpretasikan oleh Jeff Sauro dengan peringkat *prosentase* (*percentile ranks*) dan juga kelas huruf (*letter grades*) dari A sampai dengan F, dimana A adalah kelas terbaik dan F adalah kelas terburuk. Namun, untuk penelitian ini, penulis memilih *letter grade* saja. Ketentuan untuk *letter grades* adalah sebagai berikut :

- | | |
|---|---|
| 1. <i>Grade A</i> : nilai ≥ 80.3 | 4. <i>Grade D</i> : $51 \leq \text{nilai} < 68$ |
| 2. <i>Grade B</i> : $74 \leq \text{nilai} < 80.3$ | 5. <i>Grade F</i> : nilai < 51 |
| 3. <i>Grade C</i> : $68 \leq \text{nilai} < 74$ | |