

Pembimbing : Herman Yuliansyah,S.T.,M.Eng.

**EVALUASI *USABILITY* DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
*USEFULLNESS SATISFACTION EASE OF USE AND EASE OF  
LEARNING (USE) QUESTIONNAIRE* PADA APLIKASI SCRUM  
*PROJECT MANAGEMENT* BERBASIS *MOBILE***

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mencapai Derajat Sarjana Komputer



Disusun Oleh :

**RIZKA CANDRA UTAMI**

**1300018116**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

**YOGYAKARTA**

**2016**

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	9
B. Landasan Teori.....	12
1. Definisi Usability.....	12
2. Metode Usefulness Satisfaction Ease of Use and Ease of Learning (USE) .....	12
a) Uji Validitas dan Reliabilitas .....	13
b) Uji F dan Uji T .....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
A. Subjek Penelitian.....	15
B. Metode Pengumpulan Data.....	15
C. Alat Penelitian.....	16

D. Jalannya Penelitian .....	16
DAFTAR PUSTAKA.....	18
LAMPIRAN .....	19
Jadwal Pelaksanaan .....	19
PROTOTYPE.....	20

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

*Scrum* merupakan sebuah kerangka kerja dimana orang-orang dapat menyelesaikan permasalahan kompleks yang senantiasa berubah-ubah, dimana pada saat bersamaan menghasilkan produk dengan nilai setinggi mungkin secara kreatif dan produktif (Sutherland & Schwaber, 2013). Kerangka kerja ini digunakan sebagai model proses pengembangan suatu perangkat lunak.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Adi Alamsyah (2016) tentang pengembangan aplikasi *web* sebagai alat bantu untuk mengembangkan suatu perangkat lunak dengan kerangka kerja *scrum* sebagai model proses pengembangan perangkat lunak. Permasalahan yang ingin diselesaikan dalam penelitian ini adalah kesulitan dalam memantau *progress* tim dalam mengembangkan suatu proyek sehingga dibutuhkan *tools* yang dapat membantu dalam mengelola proyek. Aplikasi ini memiliki fitur *burndown chart* sebagai alat bantu merefleksikan *progress* dari proyek perangkat lunak dan fitur untuk membuat prioritas dan penjadwalan. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *web* sebagai *tools* yang dapat mempermudah dan mengelola manajemen proyek.

Pada aplikasi *web* ini juga dilengkapi dengan alat bantu untuk melakukan estimasi *effort* dan biaya pengembangan perangkat lunak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sarah Nurul Qudsiyah (2016), didasari pada kesulitan suatu tim dalam menentukan waktu dan biaya dalam mengembangkan suatu proyek dan hasil dari penelitian ini adalah aplikasi sebagai alat bantu dalam menghitung waktu dan biaya dalam mengembangkan suatu proyek.

Selain aplikasi *web*, dikembangkan juga aplikasi *mobile* sebagai alat bantu komunikasi selama pengerjaan proyek berlangsung. Aplikasi *mobile* ini memiliki fitur *daily scrum* untuk memantau tugas-tugas dan mendokumentasikan komunikasi selama mengembangkan suatu proyek. Permasalahan yang akan diselesaikan pada penelitian ini adalah kesulitan dalam melakukan pengawasan dalam proyek dan mendokumentasikan komunikasi selama pengerjaan proyek berlangsung. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *mobile* sebagai media komunikasi dan dokumentasi komunikasi sebagai sarana *monitoring*.

Untuk menghubungkan *database* pada aplikasi *web* dengan aplikasi *mobile*, maka perlu dilakukan pengembangan *web service* untuk dapat melakukan pertukaran data antara kedua aplikasi tersebut. Pratama Setya Aji (2016) melakukan penelitian terkait *web service* tersebut. Permasalahan yang muncul dari penelitian ini adalah validasi data yang

dikirim aplikasi *mobile* perlu di validasi sehingga data yang disimpan di *database* merupakan data yang sesuai dengan keperluan dan hasil dari penelitian ini aplikasi *web service* yang menjadi penghubung komunikasi antara aplikasi *web* dan aplikasi *mobile scrum*.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, diketahui bahwa aplikasi yang telah dikembangkan telah dilakukan pengujian berupa *white-box test* dan *black-box test*. *White-box* dan *black-box* memperoleh hasil 100% *testcase* yang diuji pada aplikasi telah sesuai dengan *expected result* namun belum dilakukan pengujian *usability* (Alamsyah, 2016).

*Usability* merupakan tolok ukur kemudahan dalam mempelajari dan menggunakan sistem yang meliputi aspek efektifitas, efisiensi, dan perilaku untuk mencapai tujuan tersebut (Preece, Sharp, and Rogers, 2011). Efektifitas berhubungan dengan keberhasilan pengguna mencapai tujuan dalam menggunakan suatu perangkat lunak. Efisiensi berhubungan dengan kelancaran pengguna untuk mencapai tujuan tersebut. Kepuasan berkaitan dengan sikap penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak (Nurhadryani Y et al, 2013). *Usability* sering digunakan untuk melakukan analisa kualitatif dalam mengukur kemudahan penggunaan antarmuka sebuah aplikasi (Nielsen, 2012). Sebuah aplikasi disebut *usable* apabila semua fungsi yang ada dapat berjalan secara efektif, efisien, dan memuaskan (Yusuf Yacob Ona Ola, Suyoto, Sigit Purnomo, 2016). *Usability*

adalah suatu metode yang sering digunakan untuk menentukan tingkat kegunaan dari suatu produk *software* (Paz et al., 2015).

Ada beberapa teknik yang digunakan dalam pengujian usability Nurhadryani, dkk (2013) melakukan pengujian *usability* pada aplikasi anak-anak dengan menggunakan metode *field observation* (observasi langsung). Pada metode observasi langsung, seorang observator mengamati satu atau lebih pengguna di lokasi dan sebaiknya seorang observator tidak memperlihatkan diri agar pengujian sistem berjalan normal. Untuk membantu proses observasi dapat menggunakan video kamera yang merekam ekspresi pengguna. Metode kuesioner dilakukan dengan menggunakan kuesioner untuk mengukur kepuasan pengguna dan untuk mengetahui opini pengguna terhadap aplikasi yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Pattiasina, dkk (2014) telah melakukan evaluasi terhadap aplikasi Baronda Ambon Travel Guide menggunakan metode heuristik. *Heuristic Usability* atau yang juga dikenal sebagai *Heuristic Evaluation* adalah sistem evaluasi untuk software komputer berbasis pengguna. Sistem ini melibatkan evaluator untuk memberikan masukan yang kemudian dikategorikan dalam prinsip-prinsip heuristik (Pattiasina et al, 2014).

Penilaian usability terhadap sistem perwalian online di STMIK AMIK BANDUNG menggunakan *USE Questionnaire* dengan tiga parameter utama yaitu *usefulness, satisfaction and ease of use*. Hasil penelitian yang

dilakukan menunjukkan bahwa sistem secara keseluruhan memiliki usability yang cukup baik dan berhasil memudahkan dan membantu pengguna menjalankan tugasnya dengan efisien (Aelani and Falahah, 2012).

Bambang Pudjoatmodjo dan Rahmadi Wijaya (2016) melakukan penelitian pada aplikasi kepegawaian dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi perangkat lunak yang didalamnya terdapat 3 domain database yaitu database pegawai, database finger print, dan database sms gateway. Hasil dari perhitungan SUS akan dikonversikan ke dalam sebuah nilai. Hasil konversi ini akan memberikan informasi aplikasi yang dibuat layak atau tidak layak untuk .

Pada aplikasi *mobile Scrum Project Management* telah dilakukan evaluasi awal dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Responden yang digunakan untuk menguji aplikasi ini adalah 165 orang mahasiswa teknik informatika yang sedang mengambil mata kuliah pemrograman *mobile*. Kuisisioner SUS ini terdiri dari 10 pertanyaan , pertanyaan bernomor ganjil bernada positif dan pertanyaan bernomor genap bernada negatif dan menggunakan skala likert 5 tingkat. Kuisisioner SUS diisi setelah pengguna selesai menggunakan sistem. Hasil dari perhitungan SUS dikonversi ke dalam sebuah nilai. Ada 3 range interpretasi dari nilai SUS. Untuk nilai kurang dari 50 menyatakan bahwa aplikasi tidak diterima oleh pengguna sedangkan nilai 50-70 menyatakan bahwa aplikasi



masih dalam tahap marginal dan nilai lebih dari 70 berarti bahwa aplikasi sudah diterima dan layak digunakan. Nilai yang diperoleh untuk aplikasi Scrum Project Management adalah 53. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa aplikasi masih dalam tahap marginal rendah dan belum masuk tahap *acceptable* sehingga hal ini menjadi dasar bahwa perlu dilakukan evaluasi terhadap aplikasi SPM dengan melakukan usability test lebih lanjut dengan metode *Usefulness, Satisfaction and Ease of Use (USE)*. Metode *USE* ini dipakai karena lebih kompleks sehingga dapat memberikan gambaran sisi mana yang belum diterima dan perlu di evaluasi.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dilakukan evaluasi terhadap aplikasi *mobile Scrum Project Management* untuk meningkatkan tingkat *usability* aplikasi agar aplikasi dapat diterima oleh pengguna. Evaluasi dilakukan dengan penyebaran kuisisioner *USE* untuk mengetahui aspek mana yang belum diterima oleh pengguna sehingga dapat dilakukan perbaikan dengan pengkodean ulang agar aplikasi dapat masuk ke tahap *acceptable*.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, antara lain :

1. Perlu dilakukan *usability* untuk mengetahui apakah aplikasi sudah diterima oleh pengguna atau belum.

2. Telah dilakukan evaluasi awal menggunakan SUS namun diperoleh nilai 53 yang berarti bahwa aplikasi masih dalam tahap *marginal* belum masuk tahap *acceptable*.
3. Evaluasi menggunakan SUS tidak kompleks sehingga belum membantu mengetahui dari sisi mana yang belum diterima oleh pengguna dan memberikan gambaran untuk peningkatan *usability*.

### C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil dari tugas akhir ini adalah

1. Responden yang digunakan dalam penelitian adalah mahasiswa Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan.
2. Pengukuran evaluasi *usability* yang digunakan adalah *Usefull* , *Satisfaction* , *Ease of Use and Ease of Learning (USE) Questionnaire*.
3. Aplikasi *Scrum Project Management* yang di evaluasi berbasis *mobile*.

### D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengevaluasi dan memperbaiki aplikasi mobile *Scrum Project Managements* agar aplikasi dapat masuk ke dalam tahap *acceptable*?

## E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Melakukan evaluasi terhadap aplikasi *Scrum Project Managements* untuk meningkatkan aplikasi agar dapat masuk ke dalam tahap *acceptable*.
2. Memperbaiki komponen aplikasi yang masih belum diterima oleh pengguna.
3. Mengetahui tingkat *usability* akhir dari aplikasi *Scrum Project Managements*.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat mengetahui tingkat *usability* dari aplikasi apakah aplikasi sudah diterima oleh pengguna atau belum.
2. Memberikan gambaran bagian yang harus di evaluasi sehingga dapat meningkatkan *usability* aplikasi *Scrum Project Managements*.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai kajian terdahulu yang disajikan sebagai bahan acuan dasar dalam penelitian. Selain kajian terdahulu, akan dijelaskan tentang kajian teori yang mendukung penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan Vivi Sahfitri dan Maria Ulfa (2015) adalah pengukuran dengan menggunakan *usability* menekankan pada aspek efektifitas, efisiensi dan kepuasan user yang bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan *e-learning* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Instrumen yang digunakan dalam pengukuran ini adalah *USE Questionnaire* dengan variabel *usefulness* (U) , *Satisfaction* (S) , dan *Ease of use dan Ease of Learning* (E). Hasil penelitian memberikan bukti empiris tentang pengaruh antara variabel *usefulness*, *Ease of use dan ease of learning* terhadap variabel *satisfaction* baik secara parsial maupun simultan, dan juga memberikan pembuktian mengenai faktor-faktor dominan yang terdapat didalam setiap item pertanyaan dalam kuisisioner *USE* tersebut penggunaan sistem *e-learning* (Safitri,Ulfa, 2015)

Pattiasina Giovanni, dkk (2014) melakukan penelitian terhadap aplikasi Baronda Ambon Travel *Guide* yang bertujuan untuk mengevaluasi

aplikasi sehingga memiliki tingkat usability yang tinggi yang baik sehingga mudah digunakan digunakan oleh pengguna. Evaluasi dilakukan menggunakan prinsip *heuristic evaluation* sebagai metode untuk meningkatkan *usability* aplikasi tersebut. Hasil pengukuran lima indikator *usability* yang digunakan dalam penelitian berupa *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *memorability* menunjukkan kelemahan yang dimiliki oleh aplikasi tidak mengurangi performa dan aplikasi di kategorikan dalam predikat *good*.

Nurhandryani Yani dkk (2013) melakukan penelitian tentang Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile untuk menentukan apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *field observation* yaitu dengan cara mengobservasi pengguna bagaimana menggunakan aplikasi. Komponen yang diuji terdiri dari efektivitas, efisiensi, dan kepuasan. Hasil uji menunjukkan bahwa metode observasi langsung pada anak-anak dapat meningkatkan nilai *usability*.

Perbedaan beberapa penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 2.1. Pada tabel 2.1 dipaparkan perbedaan penelitian terdahulu tentang evaluasi usability dengan menggunakan metode yang berbeda yaitu *metode use questionnaire*, *heuristic evaluation* dan *field observation*. Setiap metode aspek yang diukur berbeda-beda.

Tabel 2.1. Perbedaan beberapa penelitian terdahulu

Peneliti	Kajian 1	Kajian 2	Kajian 3	Topik yang akan dikembangkan
Judul	Evaluasi Usability Sistem e-learning Sebagai Aplikasi Pendukung Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi Menggunakan Use Questionnaire	Pembuatan dan Evaluasi Kemudahan Turis Dalam Menggunakan Aplikasi Baronda Travel Guide	Pengujian <i>Usability</i> untuk meningkatkan Antarmuka Aplikasi <i>Mobile</i>	Evaluasi <i>Usability</i> Dengan Menggunakan Metode <i>Usefulness Satisfaction Ease of Use and Ease of Learning (USE) Questionnaire</i> pada Aplikasi <i>Scrum Project Management</i> Berbasis <i>Mobile</i>
Nama Peneliti	Vivi Sahfitri , Maria Ulfa	Giovanno Pattiasina, Beatriz Tanazale, Lady Joanne	Yani Nurhadryani, Susy Katarina Sianturi, Irman Hermadi, Husnul Khotimah	
Volume	Volume 17	Volume 4	Volume 2	
Nomor	Nomor 1	Nomor 1	Nomor 2	
Tahun	2015	2014	2013	
Metode	<i>Use Questionnaire</i>	<i>Heuristic Evaluation</i>	<i>Field Observation</i>	
Hasil	Pengaruh antar pengaruh antara variabel <i>usefulness</i> , <i>Ease of use</i> dan <i>ease of learning</i> terhadap variabel <i>satisfaction</i> baik secara parsial maupun simultan, dan juga memberikan pembuktian mengenai faktor-faktor dominan yang terdapat didalam setiap item pertanyaan.	pengukuran lima indikator <i>usability</i> berupa <i>learnability</i> , <i>efficiency</i> , <i>memorability</i> , <i>error</i> , dan <i>memorability</i> menunjukkan kelemahan yang dimiliki oleh aplikasi tidak mengurangi performa dan aplikasi di kategorikan dalam predikat <i>good</i> .	metode observasi langsung pada anak-anak dapat meningkatkan nilai <i>usability</i>	Analisis Hasil pengujian <i>usability</i> , <i>pengaruh antar variabel</i> serta rekomendasi perbaikan Untuk meningkatkan <i>usability</i> pengguna

## B. Landasan Teori

### 1. Definisi Usability

Menurut Preece dkk *usability* merupakan tolok ukur kemudahan dalam mempelajari dan menggunakan sistem yang meliputi aspek efektifitas, efisiensi, dan perilaku untuk mencapai tujuan tersebut (Preece, Sharp, and Rogers, 2011). *Usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas mereka terhadap penggunaannya.

### 2. Metode Usefulness Satisfaction Ease of Use and Ease of Learning (USE)

USE merupakan paket kuisioner yang digunakan untuk mengukur *usability* terdapat 4 variabel yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna sistem (*satisfaction*). Variabel-variabel tersebut adalah variabel kebergunaan (*usefulness*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), kemudahan mempelajari (*ease of learning*) serta kepuasan pengguna (*satisfaction*). Semua variabel tersebut dibuat dalam bentuk skor dengan skala *likert* (Safitri,Ulfa, 2016).

Metode yang digunakan untuk menganalisis data *use questionnaire* dengan metode perhitungan statistik.

a) Uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk menguji instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas agar data yang diperoleh dari responden penelitian benar-benar valid, yang artinya dapat mengukur apa yang akan diukur dalam penelitian. Validitas alat ukur diperoleh dengan diketahuinya nilai signifikansi tiap item dengan skor total pada nilai Sig (*2-tailed*). Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka item dinyatakan tidak valid, sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka item dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas alat ukur menggunakan batasan 0,6, semua variabel dapat dinyatakan reliabilitas apabila nilai *cronbach alpha*  $> 0,6$  (Duwi Priyanto : 143-158).

b) Uji F dan Uji T

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara serentak terhadap variabel dependen apakah pengaruhnya signifikan atau tidak. Jika  $F_{hitung} \leq F_{kritis}$  maka  $H_0$  diterima sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{kritis}$  maka  $H_0$  ditolak. Uji T digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel



dependen secara parsial. Pengambilan keputusan  $H_0$  diterima jika  $t \text{ hitung} \leq t \text{ kritis}$  dan  $H_0$  ditolak jika  $t \text{ hitung} > t \text{ kritis}$  (Duwi Priyatno: 48-50).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pada skripsi ini adalah mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian mahasiswa semester 5 yang telah mengambil mata kuliah Manajemen Tugas Proyek.

#### **B. Metode Pengumpulan Data**

##### **1. Studi Literatur**

Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dari berbagai macam buku, artikel, publikasi ilmiah mengenai *usability* dan metode *usability*.

##### **2. Kuisisioner**

Metode kuisisioner dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan SUS kepada responden yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengetahui tingkat *usability* terhadap aplikasi.

## **C. Alat Penelitian**

### **1. Environment**

- a. RAM 4GB
- b. Hardisk 500GB

### **2. Tools atau software untuk mengembangkan aplikasi**

- a. Android Studio
- b. SPSS
- c. Microsoft Excel

## **D. Jalannya Penelitian**

### **1. Pengujian Tahap 1**

Pengujian tahap 1 dilakukan untuk mengetahui tingkat *usability* aplikasi. Pengujian tahap 1 dilakukan dengan penyebaran kuisisioner *USE* kepada responden yang terdiri 30 pertanyaan yang dikelompokkan menjadi 4 aspek yaitu *usefulness*, *satisfaction*, *ease of use* and *ease of learning* dengan skala likert 7.

### **2. Analisis**

Analisis tahap 1 dilakukan dengan melakukan pengujian validitas dan reliabilitas untuk mengidentifikasi bahwa alat ukur yang digunakan valid yang dapat mengukur apa yang dapat di ukur. Setelah dilakukan

uji validitas dan reliabilitas , selanjutnya dilakukan Uji F dan Uji T untuk pengambilan keputusan terhadap antar variabel untuk melihat hubungan antar variabel.

### 3. Perbaikan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap 1 maka dapat di peroleh nilai *usability* dan dapat di temukan aspek yang memiliki kemungkinan untuk dilakukan perbaikan. Sehingga pada tahap perbaikan ini akan melakukan pengkodean ulang sebagai upaya perbaikan. Pengkodean ulang ini akan di fokuskan pada aspek yang memiliki angka terendah.

### 4. Pengujian Tahap 2

Pengujian tahap 2 dilakukan seperti pengujian tahap 1 dengan aplikasi yang sama dan yang sudah dilakukan perbaikan. Pengujian tahap 2 ini dilakukan dengan penyebaran kuisioner yang sama dan dengan responden yang sama.

### 5. Analisis

Analisis tahap kedua dilakukan sama dengan analisis tahap 1 , jika hasil dari analisis tahap 2 masih di temukan aspek dengan angka yang masih rendah maka akan dilakukan pengkodean ulang dan di uji ulang serta di analisis ulang. Tahap ini akan dilakukan secara iteratif hingga hasil analisis memenuhi semua aspek yang diuji.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aelani, K. and Falahah, 2012. Pengukuran *Usability* Sistem Menggunakan *Use Questionnaire*. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi.
- Aji, Setya. (2016). Pengembangan *WebService* Sebagai Media Pertukaran Data Aplikasi *Scrum* Proyek Manajemen.
- Alamsyah, adi. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Web Untuk Manajemen Proyek Berbasis *Scrum*.
- Duwi Priyatno. 2013. Analisis Korelasi, Regresi dan Multivariate dengan SPSS. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Duwi Priyatno. 2016. Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS . Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Nielsen ,Jacob. 2012. *Usability 101 : Introduction to Usability*.
- Nurhadryani Y et al. 2013. Pengujian *Usability* untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi *Mobile*. Jurnal Ilmu Komputer Agri-Informatika Volume 2 Nomor 2 halaman 83 – 93.
- Pattiasina et al. 2014. Pembuatan dan Evaluasi Kemudahan Turis Dalam Menggunakan Aplikasi Baronda Ambon Travel *Guide*. Jurnal Scriptura Vol. 4 No. 1 - Juli 2014.
- Paz, F., Paz, F.A., Villanueva, D. and Antonio, J., 2015. *Heuristic Evaluation as a Complement to Usability Testing: A Case Study in Web Domain*. *International Conference on Information Technology - New Generations*.
- Pudjoatmodjo,Bambang., Wijaya Rahmadi. 2016. Tes Kegunaan (*Usability Testing*) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan *System Usability Scale* (Studi Kasus : Dinas Pertanian Kabupaten Bandung). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016.
- Preece, J., Sharp, H. and Rogers, Y., 2011. *Beyond Human-Computer Interaction*.
- Qudsiah, Sarah (2016). Pengembangan Aplikasi Estimasi Waktu dan Biaya Dengan Metode *Use Case Point* Yang Diintegrasikan Pada *Scrum Project Management*.
- Reza, Muhammad. (2016). Aplikasi Mobile Untuk Monitoring Task Dan Komunikasi Daily Scrum Pada Scrum Project Management.
- Sutherland, J. & Schwaber, K., 2013. The Scrum Guide <sup>TM</sup>. In Scrum.Org and ScrumInc. Available at: Scrum.Org.

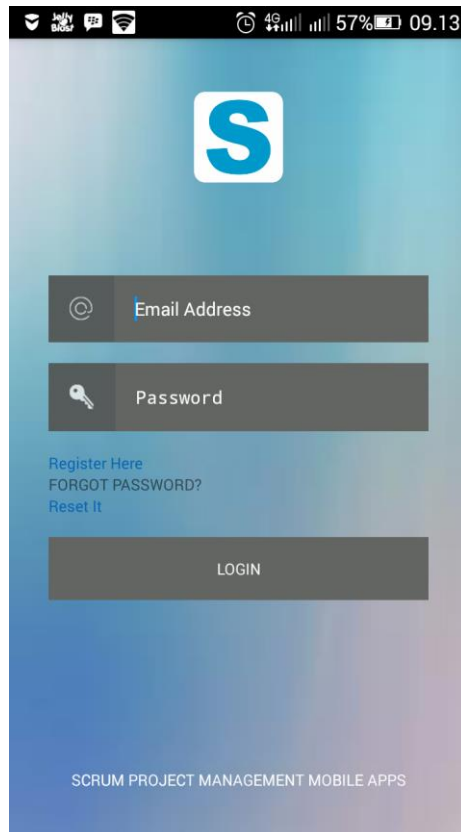
**LAMPIRAN**

### Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Bulan Pertama				Bulan Kedua				Bulan Ketiga				Bulan Keempat				Keterangan
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pengolahan data kuisioner pengujian tahap 1																	
2	Analisis hasil kuisioner pengujian tahap 1																	
3	Pengkodean ulang Aplikasi																	
4	Penyebaran kuisioner pengujian tahap 2																	
5	Analisis hasil kuisioner pengujian tahap 2																	
6	Mengumpulkan Dokumentasi																	
7	Menyusun BAB IV dan BAB V																	

## PROTOTYPE

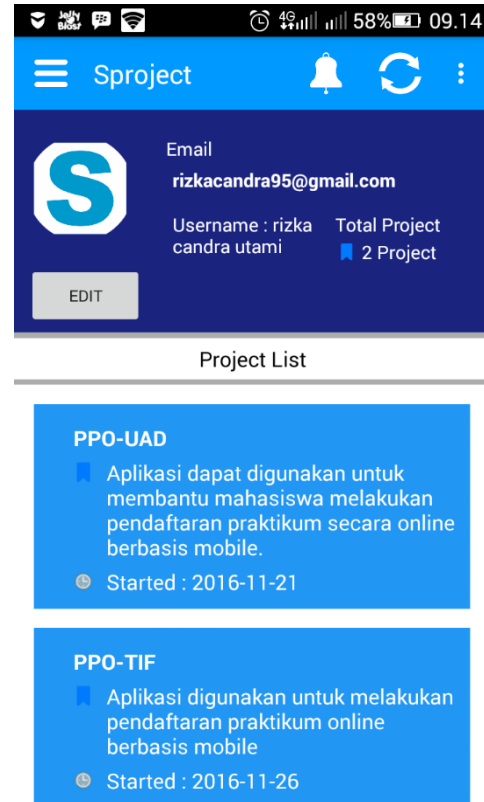
Form Login



Form Login prototype showing a login screen with a blue background and a white 'S' logo. The screen includes input fields for Email Address and Password, a LOGIN button, and links for Register Here, FORGOT PASSWORD?, and Reset It. The status bar at the top shows 4G, 57% battery, and 09.13.

SCRUM PROJECT MANAGEMENT MOBILE APPS

Halaman Dashboard

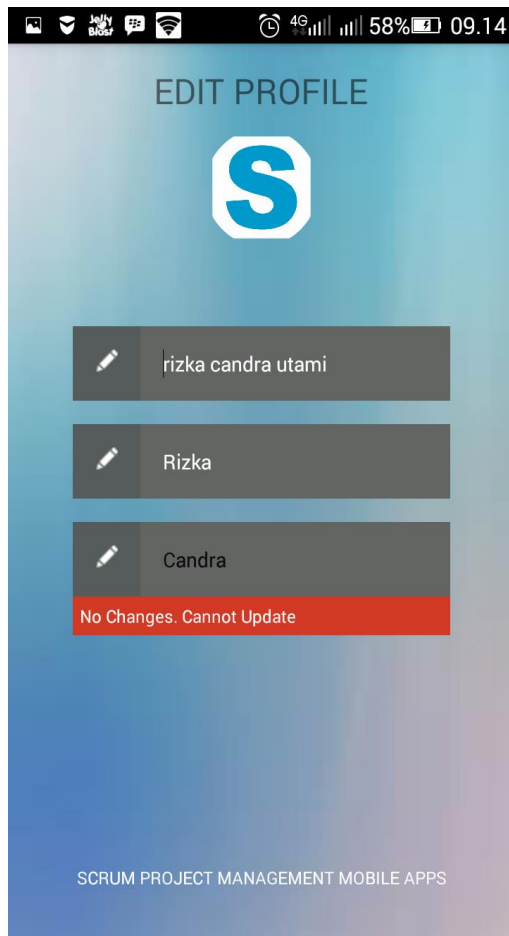


Halaman Dashboard prototype showing a dashboard screen with a blue header and a white 'S' logo. The screen displays user information (Email: rizkacandra95@gmail.com, Username: rizka candra utami, Total Project: 2 Project) and a Project List section. The status bar at the top shows 4G, 58% battery, and 09.14.

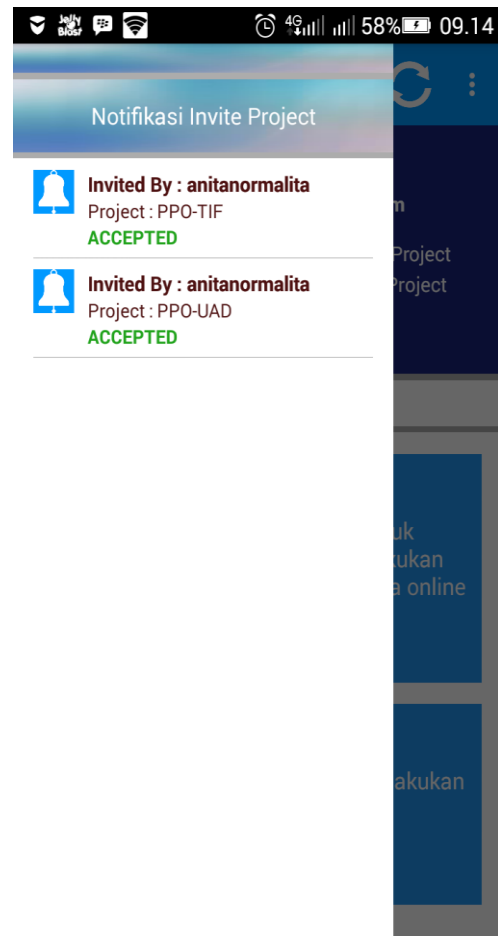
**Project List**

- PPO-UAD**
  - Aplikasi dapat digunakan untuk membantu mahasiswa melakukan pendaftaran praktikum secara online berbasis mobile.
  - Started : 2016-11-21
- PPO-TIF**
  - Aplikasi digunakan untuk melakukan pendaftaran praktikum online berbasis mobile
  - Started : 2016-11-26

## Ubah Profil



## Notifikasi Invite Project

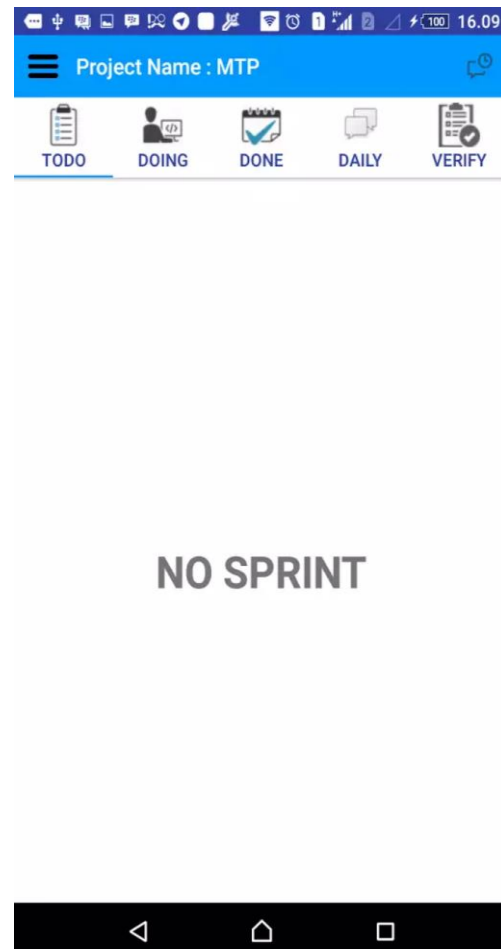




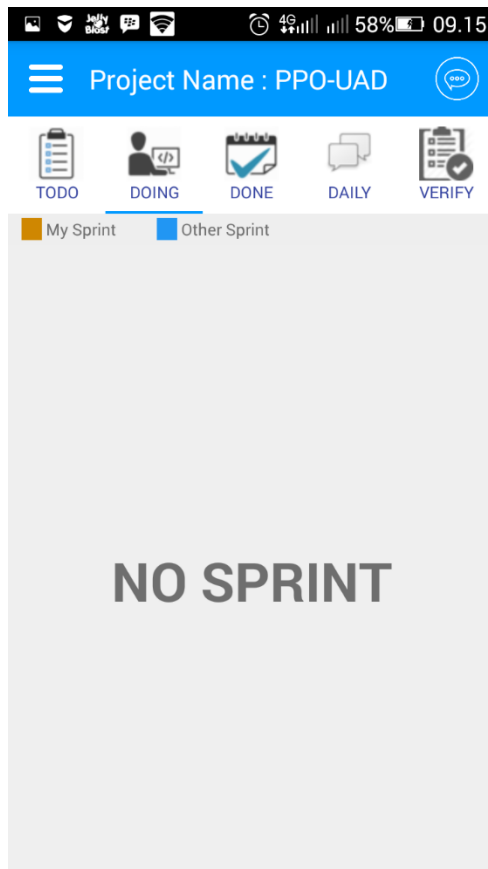
Daftar Project Team



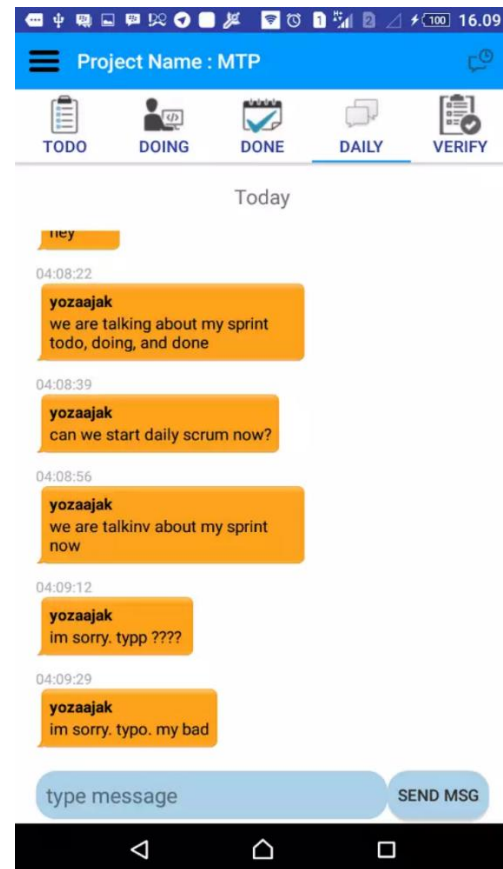
Halaman ToDo



Halaman Doing



Halaman Daily Scrum



## Halaman History Daily Scrum

