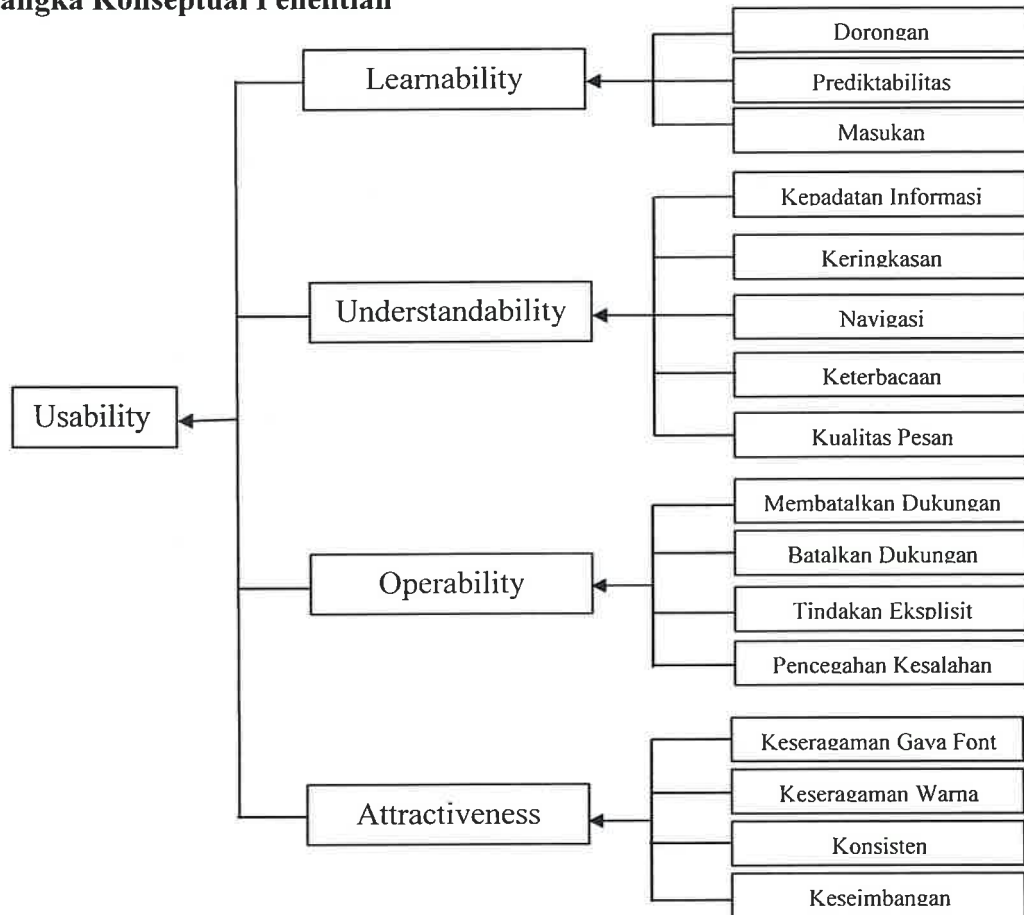


**BAB III**  
**KERANGKA KONSEPTUAL**

**3.1. Kerangka Konseptual Penelitian**



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual *Usability Method*

**Keterangan:**

- : Tidak diteliti  
 : Diteliti

**3.2. Penjelasan Kerangka Konseptual**

Berdasarkan kerangka konseptual terdapat konsep kegunaan yang dibagi menjadi empat sub karakteristik:

- a. *Learnability* : Kemampuan sistem perangkat lunak untuk memungkinkan pengguna untuk mempelajari aplikasinya.

- b. *Understandability* : Kemampuan sistem perangkat lunak untuk memungkinkan pengguna memahami aplikasinya dan dengan mudah melakukan tugas
- c. *Operability* : Kemampuan sistem perangkat lunak untuk memungkinkan pengguna mengoperasikan dan mengontrolnya.
- d. *Attractiveness* : Kemampuan sistem perangkat lunak untuk menjadi menarik bagi pengguna.