

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, sistematika penulisan dari penelitian yang akan dilakukan.

A. Latar Belakang Masalah

Sistem Informasi Manajemen Pembelajaran (SIMPel) adalah sistem yang dibuat dengan beberapa fitur utama meliputi beranda, pengumuman, pesan, materi, tugas, jadwal mengajar, jurnal mengajar, live meet, arsip, komentar saya, filter pengajar, filter siswa, dan logout. Sistem ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah user dalam melaksanakan pembelajaran secara online. Selain itu, dengan adanya fitur materi user dapat mencari materi pembelajaran sesuai mata pelajaran yang ditempuh untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. User dari sistem ini adalah staf admin, guru, dan siswa SMAN 12 Semarang.

Penelitian dilakukan pada SIMPelSMAN 12 Semarang atau bisa juga disebut *simple12* dengan tujuan untuk mengetahui kebergunaan atau *usability* sistem bagi user dengan menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh user ketika menggunakan sistem. Secara umum, *usability* mengacu kepada bagaimana user bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puas user dalam menggunakan produk tersebut. Evaluasi *usability* perlu dilakukan pada sistem ini untuk memastikan bahwa sistem dapat bekerja dengan benar tanpa membuat user bingung ketika menggunakannya. *Usability testing* adalah salah satu cara yang dapat

digunakan untuk mengevaluasi ketergunaan atau *usability* pada suatu produk.

Usability testing adalah metode yang paling banyak digunakan untuk evaluasi *usability* system, yang mana metode ini memerlukan responden untuk menyelesaikan beberapa tugas yang ada ketika pengujian aplikasi berlangsung.

Hingga saat ini, sudah banyak peneliti yang melakukan evaluasi pada sistem dengan menggunakan *usability testing*. (Iqbal et al., 2017) Studi tersebut menghasilkan saran agar 2 antarmuka dapat dilengkapi dengan fitur *adaptive* sehingga dapat meningkatkan *usability* dari telepon pintar. (Subiyakto et al., 2021) melakukan pengukuran tingkat ketergunaan (*usability*) pada suatu sistem informasi keuangan. Beberapa aspek yang digunakan untuk mengukur *usability* pada sistem tersebut adalah seperti yang dikemukakan oleh Jakob Nielsen, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Hasil dari penelitian tersebut adalah tingkat *usability* dari sistem dengan mengukur apakah sistem mudah dipelajari, efisien, pada saat pengguna berinteraksi mudah mengingat prosedur/langkah tanpa banyak membuat banyak kesalahan, dan yang terakhir apakah pengguna merasa nyaman dalam mengoperasikan sistem aplikasi. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai masukan untuk pengembangan antarmuka aplikasi ini.

Suatu sistem dapat dikatakan *usable* jika memenuhi beberapa aspek diantaranya *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Sedangkan *learnability* atau kemudahan untuk dipelajari adalah aspek penting yang harus dimiliki oleh suatu sistem karena dengan kemudahan tersebut maka sistem akan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna. Dengan adanya aspek-aspek tersebut, maka sistem dapat dikatakan sudah layak untuk digunakan oleh pengguna secara berkelanjutan sehingga sistem dapat dipertahankan keberadaannya. Oleh karena itulah, terdapat empat aspek *usability* yang digunakan

dalam penelitian ini, yaitu *effectiveness*, *efficiency*, *learnability*, dan *satisfaction* yang kemudian digunakan sebagai aspek penilaian untuk menilai kelayakan dan ketergunaan sistem dikalangan pengguna.

Hasil dari penelitian dengan metode *usability testing* ini berupa hasil evaluasi yang menentukan ketergunaan (*usability*) sistem dikalangan pengguna, dan rekomendasi yang kemudian dapat digunakan untuk pengembangan sistem selanjutnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengimplementasikan metode *usability tetsting* untuk mengevaluasi Sistem Informasi Manajemen PembelajaranSMAN 12 Semarang?
2. Bagaimana saran perbaikan terhadap sistem SIMPeISMAN 12 Semarang berdasarkan hasil evluasi *usability*?

C. Tujuan Penelitian

- a. Untuk melakukan evaluasi pada *simple12* pada aspek *usability* menggunakan metode *usability testing*.
- b. Untuk mengetahui bagaimana saran perbaikan terhadap sistem tersebut berdasarkan hasil evaluasi *usability* yang dilakukan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini :

a. Bagi Siswa

Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai evaluasi kebergunaan (*usability*) suatu sistem menggunakan metode *usability testing*.

b. Bagi Instansi

Pihak Instansi SMAN 12 Semarang dapat memanfaatkan hasil penelitian yang berupa rekomendasi perubahan untuk mengembangkan sistem lebih lanjut.

E. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup masalah di skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan untuk evaluasi ketergunaan (*usability*) *simple12* adalah metode *usability testing*.
2. Aspek *usability* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *effectiveness, efficiency, learnability, dan satisfaction*.
3. Responden dalam penelitian ini adalah Staff Admin, Guru dan Siswa SMAN 12 Semarang.
4. Pengujian pada *simple12* dilakukan dengan menggunakan *web browser* diperangkat komputer.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, sistematika penulisan dari penelitian yang akan dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan tinjauan pustaka yang menunjang penelitian seperti pengertian *usability*, metode, prosedur, dan pemilihan responden *usability testing*.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi penjelasan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dimulai dari membuat rencana pengujian hingga melaporkan hasil penemuan dan rekomendasi.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian mulai dari hasil penyelesaian tugas dan ringkasan wawancara dengan responden, evaluasi hasil penyelesaian tugas, evaluasi hasil kuesioner, dan hasil analisis dengan menggunakan metode *usability testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran penulis untuk pengembangan lebih lanjut dari penelitian.

