

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sejak tahun 2020 hingga saat ini, pandemi Covid-19 telah melanda seluruh dunia. Kondisi tersebut telah memaksa semua sektor dan industri untuk menyesuaikan pola kerja dan kebiasaan yang sudah terbentuk sebelumnya. Data dari Owl Labs [1], 70% pekerja pada saat pandemi bekerja secara *remote* dari rumah. Hal ini akan menumbuhkan kenormalan baru dalam budaya bekerja, yaitu *Work From Home* (WFH). Dengan berubahnya budaya bekerja di masa kenormalan baru, dibutuhkan pula fasilitas pendukung yaitu internet yang memadai. Kehadiran internet telah merubah cara distribusi informasi yang merupakan pengetahuan yang berperan penting dalam mendorong seseorang melakukan kegiatan yang bermanfaat ke arah yang positif [2]. Sebagai upaya proses adaptasi yang mendukung kegiatan tersebut, Universitas Dinamika Bangsa Jambi menggunakan beberapa aplikasi dalam proses kegiatan belajar mengajar dan kegiatan lain yang relevan. Salah satu aplikasi yang populer yaitu *Zoom Cloud Meetings*. Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* adalah salah satu aplikasi *meeting online* dengan pertumbuhan yang sangat pesat. Laporan dari BBC [3] pertumbuhan pada 3 bulan terakhir pada tahun 2020 meningkat 370% daripada tahun sebelumnya.

Walaupun *Zoom Cloud Meetings* telah menjadi aplikasi yang populer di lingkungan Universitas Dinamika Bangsa Jambi, akan tetapi pada prakteknya

masih terdapat kekurangan yang menyebabkan kurang optimalnya seluruh kegiatan tersebut, misalnya terlalu banyak menggunakan paket data. Dari masalah diatas maka dibutuhkan suatu proses evaluasi *usability* pada sebuah sistem. Terminologi *Usability* yang pertama muncul pada ISO 9241-11 (1998) yang menjabarkan bahwa *usability* menetapkan tingkat sebuah produk dapat dipergunakan oleh sekelompok orang tertentu untuk mendapatkan tujuan yang khusus dengan efektifitas (*effectiveness*), efisiensi (*efficiency*), dan kepuasan (*satisfaction*) dalam sebuah proses pengoperasiannya [4]. Tetapi belum ada yang melakukan penelitian untuk *meeting online* yang membantu permasalahan WFH selama pandemi. Oleh sebab itu penelitian saya berusaha menjelaskan pengujian *usability* tersebut, diharapkan dapat memberikan solusi dan saran untuk pengembangan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* atau aplikasi lain yang sejenis.

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang penulis tuangkan dalam Tugas Akhir berjudul **“EVALUASI *USABILITY* APLIKASI *ZOOM CLOUD MEETINGS* MENGGUNAKAN *USABILITY TESTING*”**

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pokok dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengevaluasi Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* menggunakan metode *Usability Testing*.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilakukan pada Aplikasi *Zoom Cloud Meetings*.
2. Evaluasi *usability* pada Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dengan menggunakan metode *Usability Testing*.
3. Responden penelitian ini adalah orang-orang yang menggunakan atau yang pernah menggunakan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* di Kota Jambi.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan evaluasi kebergunaan (*usability*) pada Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* menggunakan metode *Usability Testing*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

Diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta dapat menambah wawasan dalam penulisan dan dapat meningkatkan pengetahuan dibidang ilmu komputer yang dapat diterapkan dan digunakan dalam kegiatan masyarakat nantinya.

2. Bagi Pengguna

Diharapkan dapat memberi kemudahan dalam mendapatkan informasi efektif dan efisien tanpa mengalami kendala yang tidak diinginkan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika merupakan gambaran mengenai hal-hal yang akan di bahas penelitian ini terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah dengan pembatasan-pembatasan masalah yang digunakan, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang mendasari pembahasan karya tulis yang didapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dan uji instrumen penelitian yang digunakan.

BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang hasil evaluasi yang didapat dalam Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dengan menggunakan metode yang telah ditentukan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil evaluasi serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.