

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada akhir tahun 2019 dunia dikejutkan dengan kemunculan virus corona strain baru (2019-nCoV). Virus dengan kemampuan penyebaran yang cepat ini, menjelma menjadi pandemi, pandemi ini menyebabkan kepanikan yang luar biasa kepada seluruh penduduk dunia.

Di Indonesia, kasus COVID-19 berdasarkan data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tanggal 10 September 2021 melaporkan sudah ada 4.19 juta kasus positif yang tersebar di 34 provinsi di Indonesia. Salah satu di antaranya Provinsi Jambi dengan jumlah kasus saat ini sudah mencapai 751 jiwa (<http://corona.jambiprov.go.id/v2/>).

Salah satu terobosan dari pemerintah adalah dengan membuat aplikasi PeduliLindungi. PeduliLindungi adalah aplikasi yang dirilis pada tanggal 28 Maret 2020 yang dikembangkan untuk membantu instansi pemerintah terkait dalam melakukan pelacakan untuk menghentikan penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19). Semenjak peluncuran aplikasi tersebut memunculkan banyak pertanyaan tentang usability aplikasi ini untuk diterapkan di masyarakat yang sampai saat ini dimana banyak masyarakat masih bingung dalam menjalankan atau menggunakan aplikasi PeduliLindungi. Seperti pada ulasan terakhir Agustus 2021 di *Playstore* sangat banyak keluhan pengguna yang

mengalami kesulitan saat ingin membuka sertifikat vaksin mereka yang terkadang *error* dan merasa sulit untuk menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi yang baik dan berkualitas adalah aplikasi yang mudah dipahami dan digunakan oleh penggunanya. Dimana untuk mengukur sejauh mana kualitas suatu aplikasi adalah dengan cara menguji atau mengukur aspek *usability* (kebergunaan) dari aplikasi tersebut.

Dalam melakukan pengujian *usability* ada beberapa metode atau teknik pengukuran yang bisa digunakan diantaranya adalah *Cognitive Walkthrough*. Metode ini biasanya dilakukan pada saat awal tahap perancangan [1]. Metode lainnya adalah metode *Heuristic Evaluation* (HE) yaitu sebuah metode evaluasi *usability* untuk memperbaiki sebuah rancangan secara efektif, Secara umum metode ini merupakan pengujian yang melibatkan ahli dalam pengerjaannya [2]. Kemudian metode lainnya adalah *Nielsen's Model*, Dimana pada metode ini Nielsen menggambarkan skema keberhasilan penerimaan sebuah sistem oleh pengguna, dimana penerimaan sistem tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menjadi akar kesuksesannya [3]. Sedangkan *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode analisis kegunaan yang memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu, dan biaya. Hasil dari perhitungan dengan menggunakan metode SUS akan dikonversi ke dalam sebuah nilai, yang dapat dijadikan pertimbangan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi layak atau tidak layak untuk diterapkan [4]. *System Usability Scale* (SUS) memiliki beberapa variabel yang dapat diukur. Adapun instrument-instrument penelitian yang digunakan adalah *usability* (kegunaan), *information quality*

(kualitas informasi), *service interaction* (interaksi layanan) [5]. Kelebihan metode SUS adalah skala pengujian yang mudah dimengerti oleh responden, dapat dilakukan dengan jumlah sampel yang kecil dengan hasil yang dapat di andalkan [6].

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian untuk tugas akhir. Adapun judul yang dipilih yaitu: “**ANALISIS DAN EVALUASI ASPEK USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah antara lain :

1. Bagaimana menganalisis dan mengevaluasi aspek *usability* (kebergunaan) aplikasi PeduliLindungi menggunakan metode *System Usability Scale*.
2. Bagaimana tingkat Efektifitas, Efesien, dan Kepuasan pengguna terhadap aplikasi PeduliLindungi.

1.3 BATASAN PENELITIAN

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilakukan pada aplikasi PeduliLindungi.
2. Analisis dan evaluasi aspek *usability* aplikasi PeduliLindungi dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.
3. Penelitian tidak mengubah kebiasaan dari pengguna aplikasi.

4. Pengumpulan data menggunakan Kuesioner SUS yang dilakukan secara online.
5. Responden penelitian ini adalah masyarakat Kota Jambi yang mencoba menggunakan dan atau yang menggunakan aplikasi PeduliLindungi.
6. Jumlah responden yang digunakan sebanyak 100 orang yang diambil berdasarkan jumlah pendownload aplikasi PeduliLindungi di *google playstore* yang dihitung menggunakan rumus perhitungan *slovin*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pada penelitian ini adalah :

1. Melakukan analisis dan evaluasi *usability* (kebergunaan) pada aplikasi PeduliLindungi menggunakan metode *System Usability Scale*.
2. Mengetahui tingkat Efektifitas, Efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi PeduliLindungi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pada penelitian ini adalah :

1 Bagi Penulis

Manfaat yang bisa didapatkan oleh penulis adalah dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta menambah wawasan dalam penulisan dan dapat meningkatkan pengetahuan dibidang ilmu komputer yang dapat diterapkan dan digunakan dalam kegiatan masyarakat nantinya.

2 Bagi Pengguna

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

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penelitian ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah ilmiah yang benar dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai informasi untuk menganalisis aspek *usability* pada aplikasi PeduliLindungi dengan metode *system usability scale*.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, dan bahan, serta bahan pendukung dalam melakukan penelitian.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang model dan instrumen penelitian mengenai *usability* (kebergunaan) pada aplikasi PeduliLindungi.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai hasil dari analisis berdasarkan penelitian yang nantinya dapat memberikan gambaran tentang hasil penelitian tentang aplikasi PeduliLindungi.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini terdapat kesimpulan dan saran yang diberikan penulis terhadap tingkat *usability* aplikasi PeduliLindungi. kesimpulan menjelaskan tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan, sedangkan saran merupakan penjelasan tentang masukan-masukan terhadap tingkat *usability* aplikasi PeduliLindungi agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik.