

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan teknologi pada era globalisasi menjadi salah satu hal yang sangat penting bagi suatu lembaga. Salah satunya yaitu sistem yang dapat digunakan untuk mengelola informasi sumber daya manusia yang ada di dalam lembaga tersebut, guna untuk menunjang kinerja dan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu dari sistem informasi mengenai sumber daya manusia yaitu absensi pegawai pada suatu lembaga atau organisasi.[1]

Saat ini kegiatan absensi bagi sejumlah organisasi yang mempunyai tenaga kerja yang sifatnya bergerak dapat dimudahkan dengan adanya perangkat bergerak seperti *smartphone* atau *tablet-PC*. Tujuan jangka panjang yang ingin dicapai adalah terciptanya sebuah sistem absensi yang bersifat bergerak agar bisa digunakan oleh karyawan yang juga mempunyai kegiatan dinas luar sehingga tetap tercipta rasa disiplin dan kontrol sumber daya manusia.[2]

Salah satu aplikasi E-Absensi yang dapat digunakan untuk melakukan absensi secara online yaitu SIABON. Aplikasi SIABON merupakan Sistem Absensi Online yang digunakan oleh ASN Provinsi Jambi untuk melakukan absensi secara online dengan radius yang ditentukan. Aplikasi ini dirilis pada tanggal 30 Mei 2020 dan terakhir di update pada tanggal 17 Oktober 2022. Aplikasi absensi ini dibuat ketika kasus pandemi covid-19 menyerang dan sebelumnya para pegawai asn absen menggunakan handkey. Karna takut terjadinya penularan melalui sentuhan tangan maka dibuatlah sebuah sistem absensi berbentuk mobile yang

dapat diakses melalui handphone masing-masing untuk mengurangi dampak penularan covid-19 ketika absensi didalam kantor. Namun aplikasi ini hanya dapat digunakan dalam jarak 30 meter dari kantor upd masing-masing.

Menurut narasumber yang telah penulis wawancara yaitu Pak Riski salah satu pegawai di Dinas Komunikasi dan Informatika Provisis Jambi bahwa aplikasi tersebut belum ada yang melakukan penelitian terhadap pengukuran tingkat kebergunaan pada aplikasi Siabon. Pada aplikasi ini juga terdapat beberapa masalah seperti akurasi gps (*Global Positioning System*) yang sulit terdeteksi karna kurangnya pemahaman dalam pemakaian, terkadang sulit diakses dikarenakan koneksi yang bermasalah dan penggunaan aplikasi yang terkadang menjadi lamban.

*Usability* dalam interaksi manusia dan komputer merupakan bagian penting yang harus terpenuhi dalam perancangan sebuah sistem. Misalnya dalam pembuatan sebuah aplikasi. Menurut Jacob Nielson, *usability* adalah sebuah atribut kualitas yang menilai tingkat kemudahan *user interface* untuk digunakan. *Usability* juga mengacu kepada metode untuk meningkatkan kemudahan pengguna selama proses perancangan.[3] Mengukur kebergunaan ini bertujuan untuk menilai apakah layak aplikasi tersebut untuk digunakan atau perlu diperbaiki dan bahkan bisa untuk dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang lebih baik dari yang sebelumnya.[4] Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut guna mengetahui apakah aplikasi tersebut telah memenuhi standar *usability* dan menemukan kesalahan-kesalahan yang ada pada aplikasi tersebut serta memberikan rekomendasi untuk melakukan perbaikan pada aplikasi tersebut, maka dari itu penulis melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis dan**

## **Evaluasi Aspek Usability Pada Aplikasi Sistem Absensi Online (SIABON) Menggunakan Usability Testing”.**

### **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana melakukan pengukuran tingkat kebergunaan pada aplikasi Siabon dengan menggunakan metode *Usability Testing*?”

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Adapun beberapa hal yang membatasi dari pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal tersebut antara lain :

1. Pengolahan data menggunakan PLS (*Partial Least Square*) dengan *software smartPLS4.0*.
2. Evaluasi aplikasi hanya sebatas pada tampilan yang terlihat, tidak mengevaluasi fitur yang sudah berjalan sesuai sesuai fungsionalitas.
3. Responden dalam penelitian ini adalah pegawai di Kantor Gubernur Provinsi Jambi yang sudah menggunakan Aplikasi Siabon dengan sampling 267 responden yang telah dihitung menggunakan rumus dari Krejcie & Morgan.
4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Usability Testing*.

### **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Berikut merupakan tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilaksanakan :

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada masalah yang didefinisikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan hasil analisis dan evaluasi pada aplikasi Siabon dengan melihat aspek *usability* guna menentukan tingkat kepuasan dan kegagalan pengguna saat ini.
2. Menghasilkan rekomendasi perbaikan untuk aplikasi Siabon berdasarkan hasil dari analisis dan evaluasi guna meningkatkan kepuasan pengguna.
3. Menghasilkan dan memberikan sebuah perbandingan dari aspek *usability* sehingga dapat menjadi rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari analisis tingkat kepuasan pengguna terhadap pengguna aplikasi Siabon adalah :

1. Pengguna dapat merasakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi Siabon serta mendapatkan informasi yang berguna dan menghemat waktu.
2. Bagi Instansi Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jambi dapat mengetahui apa saja yang dilakukan untuk menjaga aplikasi Siabon agar dapat memberikan layanan informasi, efektif dan efisien bagi pengguna saat ini dan masa yang akan datang.
3. Bagi peneliti mampu menganalisis Aplikasi Siabon, mampu memberikan rekomendasi perbaikan dari hasil penelitian dan menambah wawasan tentang aplikasi yang baik.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan penelitian ini disesuaikan dengan sistematika penulisan yang benar dan terbagi atas beberapa bab yang akan dibahas sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pembahasan pada bab ini mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian serta terdapat sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pembahasan pada bab ini berupa teori teori-teori dasar yang mendukung penelitian meliputi teori mengenai evaluasi, teori dan konsep dasar tentang aplikasi pada umumnya, penjelasan terkait pengambilan dan perhitungan populasi dan sampel, teori yang dikutip dari buku, jurnal, *website*, serta sumber terkait lainnya.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pembahasan pada bab ini menjelaskan tentang metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian. yang meliputi kerangka kerja penelitian, model yang digunakan, rancangan penelitian, teknik-teknik pengumpulan data serta teknik teknik analisis data.

#### **BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN**

Pembahasan pada bab ini berupa penjelasan mengenai gambaran umum objek penelitian dan penggunaan metode penelitian menggunakan *usability testing*.

#### **BAB V : HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI**

Pembahasan pada bab ini mengenai pengujian yang dilakukan, hasil dari analisis dan rekomendasi yang diusulkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

#### **BAB VI : PENUTUP**

Pembahasan pada bab ini berisi tentang bagaimana kesimpulan yang di berikan penulis dan saran – saran yang berguna untuk pembaca maupun penelitian selanjutnya.