

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan zaman, Berkembangnya teknologi. Kini banyak alat teknologi tercipta untuk mempermudah kehidupan manusia. Perkembangan ini mempunyai hubungan terhadap pendidikan karena perkembangan digital dalam dunia pendidikan yang dapat mempermudah proses belajar, perkembangan teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hadirnya teknologi dalam dunia pendidikan bukan saja sebagai mata pelajaran tetapi telah melebur dalam semua mata pelajaran yaitu dengan memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan media berbasis teknologi selain untuk mempermudah proses belajar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Menurut Santoso dalam penelitian E.Kaban dkk [1] “*usability* dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan suatu aplikasi dalam menuntaskan suatu tugas yang diberi pengguna”. Untuk melihat seberapa besar keberhasilan aplikasi perlu dilakukan sebuah pengukuran untuk mengukur *usability* pada aplikasi. Ada banyak kuesioner yang tersedia untuk mengukur *usability*, dan salah satunya adalah *System Usability Scale (SUS)*. *SUS* adalah alat ukur yang menilai *usability* suatu produk. Ada beberapa karakteristik yang membuat menarik dan berbeda dari kuesioner lain. Pertama, *SUS* terdiri dari sepuluh pertanyaan, sehingga relatif cepat dan mudah bagi responden untuk menyelesaikan. Kedua, *SUS* dapat digunakan secara luas dan

mengevaluasi hampir semua jenis *interface*, termasuk Aplikasi, *smartphone*, respon suara *interaktif* (IVR), *systems* (*touch-tone* dan *speech*), TV, dll. Ketiga, hasil kuesioner adalah nilai tunggal, mulai dari skor 0 sampai 100, dan relatif mudah dipahami baik individu maupun kelompok[2].

*Software* wondershare filmora tersebut pada dasarnya adalah sebuah program yang dirancang untuk mengedit video dengan mudah dan sederhana dan memiliki kualitas yang sangat *powerfull*. Menurut Nurpavitra dan Sudjanarti [3] “Bahwa Wondershare Filmora merupakan salah satu dari sekian banyak dari *editor* video yang berkembang di seluruh dunia”. Setelah peneliti amati dalam pengoperasian aplikasi *wondershare filmora* 11, terdapat permasalahan yang peneliti temui yaitu tidak dapat mengeksport video dari Filmora ke YouTube secara langsung.

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menganalisis kegunaan aplikasi Wondershare Filmora 11 dengan menggunakan metode *System Usability Scale* agar peneliti dapat mengetahui apakah aplikasi dapat diterima dan *user* merasa puas terhadap aplikasi Wondershare Filmora 11. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI WONDERSHARE FILMORA 11 MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang akan dikaji didalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana menganalisis aplikasi Wondershare Filmora 11 dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*?
2. Apakah tingkat *usability* dapat berpengaruh bagi aplikasi Wondershare Filmora 11?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar topik dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembatasan pada masalah, dimana Batasan dalam masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Analisis *Usability* Aplikasi pada Wondershare Filmora 11 menggunakan *SUS (System Usability Scale)*.
2. Pengumpulan data menggunakan kuesioner melalui *google form* dan penelitian ini untuk wilayah Kota Jambi
3. *System Usability Scale (SUS)* memuat variabel *usability* (kegunaan) yaitu *Efektifitas, Efisiensi* dan Kepuasan.
4. Skala yang digunakan adalah skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban (Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) ).
5. *Output* yang di hasilkan berupa hasil penilaian aplikasi dari *user*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah :

1. Menganalisis kegunaan dari aplikasi Wondershare Filmora 11 berdasarkan hasil analisis menggunakan *SUS (System Usability Scale)*.
2. Untuk mengetahui penilaian aplikasi Wondershare Filmora 11 secara umum menggunakan *SUS Score Percentile Rank*.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pihak aplikasi *Wondershare Filmora 11* diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan yang lebih baik lagi untuk kedepannya.
2. Bagi penulis dapat menambah pengetahuan dan wawasan melalui penelitian ini.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Laporan ini terdiri dari 5 bab dan setiap bab terdapat sub-bab. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai susunan penulisan penelitian ini, penulis akan menguraikan secara singkat hal-hal yang akan dibahas dalam laporan penelitian ini.

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi teori-teori yang mendukung penelitian, teori mengenai *System Usability Scale (SUS)*, aplikasi Wondershare Filmora 11, serta teori lain yang mendasari pembahasan laporan secara khusus yang dijadikan sebagai landasan untuk menjawab masalah penelitian.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan bagaimana pelaksanaan penelitian dilakukan mencakup metode dan tahapan-tahapan yang dilakukan serta digunakan dalam penelitian.

**BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN**

Pada bab ini Pembahasan tentang penjelasan mengenai gambaran umum objek penelitian dan pengguna metode penelitian menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

**BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang hasil dari analisis yang didapat di aplikasi Wondershare Filmora 11 dengan menggunakan metode yang telah di tentukan.

## **BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini terdapat kesimpulan dan saran yang diberikan penulis terhadap kualitas dan tingkat kepuasan aplikasi Wondershare Filmora 11, kesimpulan dan saran menjelaskan tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan.