

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada institusi pendidikan sistem informasi memiliki peranan besar, khususnya pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi agar dapat mempromosikan, mengadministrasi, dan menampilkan keunggulan-keunggulan kompetitif pada setiap program studi yang dimiliki STIKOM Dinamika Bangsa Jambi melalui *website*-nya. Pemanfaatan sistem informasi berbasis *website* ini tidak hanya difungsikan untuk penyampaian informasi secara umum, namun juga untuk mengadministrasi berbagai aktifitas yang ada pada masing-masing organisasi STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, salah satunya adalah perpustakaan.

Perpustakaan adalah sebuah organisasi yang bergerak di bidang jasa. Peran dan fungsi perpustakaan di dalam sebuah institusi pendidikan sangat penting, salah satunya untuk mendukung proses penyebaran informasi berupa jurnal, buku dan hasil-hasil penelitian yang diperlukan oleh civitas akademik, maka perlu didukung oleh sistem informasi perpustakaan yang handal untuk mengelola informasi tersebut.

Dalam suatu sistem, diperlukan *usability*. Menurut Jakob Nielsen (2012)

“Di web, kegunaan adalah syarat mutlak untuk bertahan hidup. Jika situs web sulit digunakan, orang akan pergi. Jika beranda gagal menjelaskan dengan jelas apa yang ditawarkan perusahaan dan apa yang dapat dilakukan pengguna di situs, orang akan pergi. Jika pengguna tersesat di situs web, mereka pergi. Jika informasi situs web sulit dibaca atau tidak menjawab pertanyaan kunci pengguna, mereka akan pergi. Bagi intranet, kegunaan adalah masalah produktivitas karyawan. Waktu pengguna terbuang sia-sia di intranet anda atau merenungkan instruksi yang sulit

adalah uang yang anda buang dengan membayar mereka untuk bekerja tanpa menyelesaikan pekerjaan.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sustriani, S. I. P selaku kepala perpustakaan STIKOM Dinamika Bangsa Jambi di dampingi Calvin S. Kom selaku staf perpustakaan, penulis menemukan permasalahan utama pada sistem *back-end* ini adalah belum difungsikannya menu pengusulan buku yang selanjutnya perlu dilakukan pengembangan, serta terdapat pula masalah dari segi pengelolaan buku, keanggotaan, pengembalian, dan laporan. Pada sistem *front-end* belum ada sistem pengusulan buku ini.

Dari permasalahan di atas, agar dapat dikembangkan lebih optimal, maka dirancang prototipenya terlebih dahulu dengan mengadopsi aspek heuristik di uji dengan metode pengujian kegunaan (*usability testing*) menggunakan kuesioner SUS (*System Usability Scale*) melibatkan pengguna perpustakaan itu sendiri, baik pada pengguna *back-end* maupun *front-end* sehingga akan diketahui *usability* dari prototipe tersebut. Untuk itu, penulis tertarik melakukan penelitian terhadap sistem informasi perpustakaan STIKOM Dinamika Bangsa Jambi dari aspek *usability* yang berjudul **“PENGEMBANGAN DAN PENGUJIAN ASPEK USABILITY PADA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN (STUDI KASUS: STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI)”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas adalah “Bagaimana mengembangkan dan menguji aspek *usability* pada sistem informasi perpustakaan STIKOM Dinamika Bangsa Jambi?”

1.3 BATASAN MASALAH

Agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada dan tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis membatasi hal – hal sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada sistem informasi perpustakaan STIKOM Dinamika Bangsa Jambi aspek *usability*.
2. Pengembangan dilakukan pada menu pengusulan buku.
3. Pengembangan yang dilakukan menghasilkan *output* berupa prototipe dengan tidak menekankan pada hal teknis.
4. Aspek *usability* yang akan di ukur adalah mudah dipelajari (*learnability*), efisiensi (*efficiency*), dan memuaskan (*satisfying*).
5. Prototipe diuji dengan metode pengujian kegunaan (*usability testing*) menggunakan kuesioner SUS (*System Usability Scale*) untuk implementasi sistem informasi perpustakaan selanjutnya.
6. Pengelompokkan permasalahan sistem informasi saat ini, baik pada sistem *back-end* maupun *front-end* dengan komponen-komponen pada heuristik untuk kemudian menghasilkan rekomendasi yang merujuk pada penelitian relevan.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem informasi perpustakaan dalam bentuk prototipe yang di uji dengan metode pengujian kegunaan (*usability testing*) menggunakan kuesioner SUS (*System Usability Scale*) sehingga prototipe yang direkomendasikan telah memenuhi aspek *usability*.
2. Memberikan rekomendasi untuk permasalahan yang terdapat pada sistem informasi perpustakaan saat ini dengan melakukan pengelompokkan terhadap komponen-komponen heuristik yang merujuk pada penelitian relevan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah:

1. Menghasilkan pengembangan dalam bentuk prototipe yang telah di uji untuk menu yang belum difungsikan .
2. Menghasilkan rekomendasi untuk permasalahan yang terdapat pada sistem informasi perpustakaan saat ini.
3. Mempermudah pengembang perpustakaan untuk merancang sistem informasi yang sesuai dengan standar *usability*.

1.5 SISTEMATIKA PENYUSUNAN LAPORAN

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan penelitian dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun hal-hal yang akan dibahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori dan konsep-konsep teoritis sebagai penunjang dalam penulisan laporan. Diantaranya mengenai sistem informasi perpustakaan, *usability*, heuristik, SUS (*System Usability Scale*), dan penelitian terkait.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan kerangka kerja, metode, bahan, serta alat bantu, yang digunakan untuk membantu mengembangkan sistem informasi perpustakaan.

BAB IV : ANALISIS

Bab ini berisi pengembangan dalam bentuk prototipe yang kemudian di uji dengan metode pengujian kegunaan (*usability testing*) menggunakan kuesioner SUS (*System usability Scale*) untuk pengembangan sistem informasi perpustakaan selanjutnya yang sesuai

dengan standar *usability*, serta pengelompokkan permasalahan pada sistem informasi perpustakaan saat ini terhadap komponen heuristik.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

Pada bab ini berisi hasil *usability testing* dan SUS serta memberikan rekomendasi dengan merujuk pada saran responden dan penelitian yang relevan.

BAB IV : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang dapat membantu untuk pengembang dan penelitian lebih lanjut.