BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang setiap waktunya diantaranya adalah kemunculan internet. Selain karena aksesnya yang mudah dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja oleh semua kalangan, internet juga merupakan media yang paling upto-date mengenai informasi. Saat ini internet sudah banyak digunakan oleh kalangan pelajar, mahasiswa/i bahkan instansi pun sudah banyak yang menggunakan internet, misalnya instansi pendidikan, perkantoran, maupun perusahaan. Sehingga tidak asing lagi jika melihat banyaknya iklan-iklan yang memasarkan suatu instansinya di internet.

Untuk menunjang kinerja suatu Institusi atau organisasi sebuah teknologi Informasi sangatlah dibutuhkan, dengan adanya teknologi informasi tingkat efesien dan efektivitas dari sebuah proses akan meningkat, salah satunya dengan munculnya aplikasi mobile yang dapat memudahkan pengguna memperoleh informasi.

Salah satu kunci bagi keberhasilan implementasi sistem informasi dapat dilihat dari *usability* sistem tersebut. *Usability* menentukan seberapa mudah user menggunakan antarmuka suatu aplikasi. Tingkat *usability* menentukan apakah sistem tersebut akan bermanfaat, diterima *user* dan bertahan lama dalam penggunaannya. (Khoirida Aelani dan Falahah, 2012). Analisis *usability* berguna untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dan menjadikan suatu aplikasi lebih

efektivitas, efisiensi dalam penggunaannya dan dapat dijadikan bahan evaluasi dalam pengembangan aplikasi selanjutnya.

Salah satu teknologi aplikasi mobile yang ada di STIKOM Dinamika Bangsa adalah aplikasi E-Informasi dan Jadwal Kuliah. Aplikasi ini dapat digunakan oleh mahasiswa/I untuk melihat jadwal perkuliahan dan informasi terbaru tentang kampus STIKOM Dinamika Bangsa. Fitur yang ada di aplikasi E-Informasi dan jadwal kuliah adalah Mneu login yaitu untuk login aplikasi terdapat username dan password, menu beranda yaitu terdapat Informasi kampus dan Jadwal perkuliahan, Menu jadwal kuliah yaitu terdapat informasi tentang jadwal perkuliahan dan update jadwal perkuliahan, Menu Info kampus yaitu terdapat informasi tentang kampus STIKOM Dinamika Bangsa, Menu tentang Aplikasi yaitu terdapat informasi tentang versi aplikasi, Update terakhir aplikasi, Menu Logout adalah menu untuk keluar dari aplikasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dari beberapa mahasiswa/I STIKOM Dinamika Bangsa, sudah banyak yang mengetahui dan menggunakan aplikasi e-Informasi dan jadwal kuliah sebagai sarana informasi yang dirasa sangat penting namun sebagian mahasiswa/I juga masih belum ada yang mengenal aplikasi e-Informasi dan jadwal kuliah.

Oleh karena itu, aplikasi ini perlu dilakukan analisis *usability* untuk meningkatkan kualitas yang ada, sehingga pengunjung merasa puas dan mampu meningkatkan julah akses pengunjung. Metode yang digunakan menggunakan *Usability testing* dan kuesioner *USE Questionnaire* yang memuat variabel

usefulness, ease of use, ease of learning, dan *satisfaction* serta pengolahan data menggunakan PLS (*Partial Least Square*) dengan *software* SmartPLS.

Penelitian oleh Ricky Firmansyah yang berjudul "*Usability Testing* dengan Use Questionnaire pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat" Menyimpulkan bahwa aplikasi Sipolin telah memiliki aspek nilai *usability* yang sangat baik. Nilai atribut terkecil ada pada aspek warna tampilan dan keamanan pada aplikasi. Penelitian oleh Wahyu Andhyka Kusuma dkk yang berjudul "Analisis *Usability* dalam *User Experience* pada Sistem KRSOnline UMM menggunakan *USE Questionnaire*". Menghasilkan nilai persentase kelayakan sebesar 73,312 memiliki nilai "layak". Pengaruh yang signifikan antara variabel *usefulness, ease of use,* dan *ease of learning* terhadap variabel *satisfaction*, variabel *usefulness* dan *ease of use* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *satisfaction,* sedangkan variabel *ease of learning* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *satisfaction*. Penelitian oleh Aisyah Sriwulandari dkk Yang berjudul "Analisis dan Evaluasi Aspek *Usability* Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan *Usability Testing"* Menghasilkan Aspek *usability* yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi HRMIS Telkom University yaitu *Efficiency* dan *Helpfulness.*

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengangkat judul **"Analisis *Usability Testing* dengan USE Questionnaire Pada Aplikasi E-Informasi dan Jadwal Kuliah STIKOM Dinamika Bangsa Jambi ".**

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka didapat rumusan masalah yaitu bagaimana analisis *Usability Testing* dengan USE Questionnaire Pada Aplikasi E-Informasi dan Jadwal Kuliah STIKOM Dinamika Bangsa Jambi ?

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Adapun beberapa hal yang membatasi sistem ini dalam pembuatannya, antara lain:

1. Analisis *usability* Aplikasi E-Informasi dan Jadwal Kuliah STIKOM Dinamika Bangsa Jambi dengan menggunakan metode *Usability Testing* dan *Use Questionnaire*.
2. *Use Questionnaire* memuat variabel *usefulness, ease of use, ease of learning,* dan *satisfaction* dengan pengukuran berupa angka dengan skala 1-5.
3. Responden penelitian ini adalah mahasiswa/i aktif STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
4. Pengolahan data menggunakan PLS (*Partial Least Square*) dengan *software* SmartPLS.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Dalam pelaksanaan sistem ini penulis memiliki tujuan dan manfaat dalam penelitian ini. Adapun tujuan dan manfaat adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Dari uraian yang dijelaskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis *Usability Testing* dengan USE Questionnaire Pada Aplikasi E-Informasi dan Jadwal Kuliah STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Aplikasi E-Informasi dan Jadwal Kuliah STIKOM Dinamika Bangsa Jambi diharapkan dapat mengetahui apa saja yang dilakukan untuk menjaga aplikasi agar dapat memberikan layanan informasi, efektif dan efisien bagi pengguna saat ini dan masa yang akan datang.
2. Bagi peneliti diharapkan mampu menganalisis *usability* Aplikasi E-Informasi dan Jadwal Kuliah STIKOM Dinamika Bangsa Jambi dan menambah wawasan tentang antarmuka aplikasi berdasarkan minat pengguna.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan Aplikasi E-Informasi dan Jadwal Kuliah STIKOM Dinamika Bangsa Jambi selanjutnya.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penelitian disesuaikan dengan sistematika penulisan yang benar dan terbagi atas bab-bab sebagai beirkut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pembahasan bab ini tentang teori-teori penunjang yang penulis gunakan dikutip dari buku, jurnal, dan lain-lain dalam penelitian sebagai pembahasan pokok permasalahan dengan cara mengutip dan menuangkan suatu ide atau pendapat para pakar sehingga penulis dapat menarik kesimpulan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pembahasan bab ini tentang metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian. Uraian dapat meliputi parameter penelitian, model yang digunakan, rancangan penelitian, teknik-teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta tools (alat bantu) yang digunakan.

BAB IV : ANALISIS

Pembahasan bab ini tentang proses analisis terhadap aplikasi yang sedang berjalan, serta analisa kebutuhan aplikasi.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

Pembahasan bab ini tentang menguraikan mengenai hasil dari anallisis *Usability Testing* dengan USE Questionnaire Pada Aplikasi E-Informasi dan Jadwal Kuliah STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

BAB VI : PENUTUP

Pembahasan bab ini tentang bagaimana penulis memberikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang berguna bagi pembaca maupun penelitian selanjutnya.