

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usability atau kegunaan diartikan sebagai proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat. Agar suatu sistem menjadi efektif, efisien, dan dapat memberikan kepuasan kepada pengguna, maka sistem tersebut harus dapat memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menyelesaikan aktivitasnya pada sistem tersebut sebaik mungkin (ISO/IEC, 1998). Menurut Nielsen (1994), *Usability* adalah syarat penting agar sebuah sistem atau aplikasi dapat bertahan dalam jangka yang cukup panjang, sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistem, mudah dalam memahami sistem, berjalan sesuai dengan tujuan pada sistem, serta akan mudah menarik minat pengguna yang berdampak pada faktor kesuksesan sistem. Sebuah sistem dikatakan berhasil jika dapat diterima oleh penggunanya.

Terdapat banyak model kuesioner yang digunakan untuk menganalisis *Usability*. Beberapa jenis kuesioner yang dapat digunakan dalam *Usability*, yaitu: *System Usability Scale* (SUS) yang ditawarkan secara komersial dalam bentuk paket kuesioner, *Post - Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) merupakan paket kuesioner yang diris oleh IBM yang terdiri atas 19 item pernyataan, WAMMI dan SUPR-Q untuk mengukur *website*, *Single Ease Question* (SEQ) yang terdiri dari satu pertanyaan yang singkat, *Usefulness, Satisfaction, and Ease Of Use* (USE). Setiap model mempunyai kelebihan dan kekurangan masing – masing, salah satunya paket kuesioner PSSUQ yang digunakan dalam *usability* yang terdiri dari 19 item pernyataan yang ditujukan untuk menilai *usability* menggunakan skala *likert* berdasarkan skala 7 poin yang dibuat oleh perusahaan IBM.

Di dalam pemanfaatan teknologi informasi sebuah Sistem Informasi Pendidikan Tinggi (SIDIKTI) Universitas Sjakhyakirti dapat mendukung layanan informasi akademik yang bermanfaat bagi institusi dalam mengontrol akademika universitas. SIDIKTI sebagai salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi, maka akan merubah beberapa aspek diantaranya adalah aspek sosial dan kerja dalam kuantitas yang cukup besar. Pihak pengelola SIDIKTI akan lebih hemat dengan adanya teknologi yang memudahkan pekerjaan dalam mengelola data mahasiswa maupun dosen.

Universitas Sjakhyakirti telah menggunakan SIDIKTI sejak tahun 2016 yang pertama kali dibuat oleh Lis Pradesan, S.Kom.,M.TI dan kemudian digunakan sampai sekarang. Sistem ini juga merupakan salah satu *sub* sistem pendukung kegiatan civitas akademika sehingga membantu pengguna dalam menggunakan SIDIKTI Universitas Sjakhyakirti.

Salah satu permasalahan menunjukkan bahwa masih adanya beberapa mahasiswa dan dosen yang masih belum paham dengan kegunaan SIDIKTI ini, maka dari itu beberapa mahasiswa dan dosen tersebut masih meminta bantuan dengan operator untuk menanyakan apa saja fungsi - fungsi dari tampilan yang ada pada SIDIKTI tersebut. Dengan kondisi tersebut membuat operator merasa kewalahan jika beberapa pengguna menanyakan hal yang sama berulang - ulang.

Penelitian ini tidak dilakukan uji validatas dan reliablitas karena pada waktu PSSUQ dibuat oleh perusahaan IBM, mereka sudah memvalidasi dan teruji keabsahannya(Lewis, 1995).

Berdasarkan pembahasan diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul skripsi Analisis *Usability* SIDIKTI Universitas Sjakhyakirti menggunakan PSSUQ.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana *Usability* SIDIKTI Universitas Sjakhyakirti menggunakan PSSUQ?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, agar pembahasan lebih terarah maka dalam penulisan penelitian Analisis *Usability* SIDIKTI Universitas Sjakhyakirti menggunakan PSSUQ. Ini perlu di batasi ruang lingkup pembahasan yaitu :

1. Responden dalam penelitian ini yaitu operator, mahasiswa, dan dosen Universitas Sjakhyakirti.
2. Penelitian ini menggunakan PSSUQ, Terdiri dari Skor kepuasan secara keseluruhan (*OVERALL*), Kegunaan Sistem (*SYSUSE*), Kualitas informasi (*INFOQUAL*), Kualitas Antarmuka (*INTQUAL*) untuk menganalisis SIDIKTI Universitas Sjakhyakirti.
3. Sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu beralamat <https://unisti.ac.id/login>

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis *Usability* SIDIKTI Universitas Sjakhyakirti menggunakan PSSUQ.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Membantu Universitas Sjakhyakirti untuk mengetahui bahwa SIDIKTI yang dikembangkan sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

2. Penelitian ini mengetahui seberapa besar kegunaan SIDIKTI pada Universitas Sjakhyakirti.
3. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan dalam pengembangan sistem kedepannya. SIDIKTI Universitas Sjakhyakirti, Berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi baik untuk mendukung kinerja dosen dan mahasiswa dengan memberikan layanan sehingga menghasilkan informasi yang berguna serta meningkatkan kemampuan peran serta dosen dan mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi informasi.