

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat, menyebabkan proses transformasi dan penyampaian ilmu pengetahuan mulai berpindah dari bentuk yang biasa bertatap muka secara langsung ke dalam bentuk *online* atau berbasis *Website*, baik secara isi (*content*) maupun sistemnya (wardiana, 2002). Banyak manfaat yang diperoleh dari bidang ilmu teknologi. Kemudahan sangat terasa didapatkan ketika kita menggunakan teknologi.

Teknologi informasi membawa perubahan di berbagai bidang kehidupan serta mencakup dalam seluruh bidang ilmu, salah satunya bidang ilmu dunia Pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan sudah menciptakan banyak karakteristik baru yang membantu proses Pendidikan tentunya. Internet menjadi salah satu yang mempunyai peranan penting di dalam memajukan proses dunia Pendidikan. Salah satu penerapan teknologi internet di dunia Pendidikan adalah sebuah *Website*.

Penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan sudah diterapkan di banyak sekolah. Salah satu Sekolah menengah pertama swasta di kota Palembang yang telah menggunakan teknologi informasi adalah Sekolah Menengah Pertama Yayasan Pendidikan Islam Tunas Bangsa Palembang. Sekolah Menengah Pertama Yayasan Pendidikan Islam Tunas Bangsa Palembang sudah menggunakan *Website* untuk menyajikan informasi Sekolah dengan url www.smpypitbplg.sch.id.

Usability saat ini diketahui sebagai kunci utama yang menentukan keberhasilan dari sebuah sistem interaktif atau produk (Maguire, 2001). Menurut Nielsen (1993) *Usability* memiliki 5 aspek, yaitu: *Learnability* (mudah dipelajari),

Efficiency (efisien), *Memorability* (mudah diingat), *Errors* (pencegahan kesalahan), dan *User's Satisfaction* (kepuasan pengguna). Sistem yang dibangun dengan tidak baik dan tidak mudah digunakan tentu akan membuat pengguna kesulitan mempelajari dan mengoperasikan, yang pastinya berimbas pada sistem tersebut jarang atau salah digunakan sehingga biaya yang harus ditanggung oleh organisasi pengguna sistem menjadi tinggi dan berbahaya bagi reputasi perusahaan yang mengembangkan sistem tersebut (Maguire, 2001). Pentingnya *usability* menunjukkan bahwa *usability* evaluation merupakan proses penting dalam tahap pengembangan untuk menghasilkan sistem atau produk yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut *International Organization for Standardization* (ISO 9241-11:1998) disebutkan bahwa *usability* adalah tingkat kegunaan suatu produk yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang ditentukan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan.

Di dalam analisis *usability* terdapat Tiga metode yang paling banyak digunakan dalam tahap pengembangan untuk menemukan permasalahan kemudahan, yaitu : *Think - Aloud Evaluation* (TA), *Cognitive Walkthrough* (CW), dan *Heuristic evaluation* (HE). Penggunaan Metode *Heuristic evaluation* dalam penelitian dipilih karena diantara ketiga metode tersebut, *heuristic evaluation* merupakan metode yang dapat menghasilkan temuan masalah *usability* paling banyak dibandingkan metode lainnya, yang dimana di dalam perbandingan metode evaluasi *usability* dengan studi kasus : penggunaan perangkat smartphone metode *heuristic evaluation* berhasil menemukan masalah sebanyak 52 masalah *usability*, sedangkan metode *think-aloud evaluation* menemukan 43 masalah

usability dan metode *cognitive walkthrough* berhasil menemukan 42 masalah *usability* (Hendradewa, 2017).

Selain dapat menemukan masalah *usability* lebih banyak dari *think-aloud evaluation* dan *cognitive walkthrough*, *Heuristic evaluation* memiliki kelebihan seperti relatif lebih murah, metode *Heuristic evaluation* itu intuisi dan mudah untuk memotivasi orang untuk melakukannya, metode *Heuristic evaluation* tidak perlu membutuhkan perencanaan yang lebih lanjut, dan Dapat digunakan untuk mengetahui potensi masalah dalam pengembangan secara dini. (nielsen, 1990).

Berdasarkan wawancara singkat yang penulis lakukan dengan salah satu staf di tempat penelitian. Adapun *Usability user interface Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang yang telah dibuat hingga saat ini belum dievaluasi. Hal ini tentu saja tidak baik, mengingat seiring berjalannya waktu semakin banyak pula hal maupun fitur yang harus ditingkatkan maupun diperbaiki. Analisis *Usability* penting dilakukan terhadap *user interface* web karena dapat meningkatkan nilai web yang dirasakan oleh pengguna. *Usability* juga dapat meningkatkan daya saing web dan kepuasan pengguna.

Penggunaan *Website* Sekolah di SMP YPI Tunas Bangsa Palembang ternyata masih terdapat beberapa kendala, terutama kurangnya pengelolaan terhadap *Website* itu sendiri. Penggunaan sebuah *Website* Sekolah bertujuan untuk membantu memudahkan para pengguna untuk mendapatkan informasi terkait tentang Sekolah itu sendiri. Namun faktanya ada beberapa pengguna yang jarang mengakses *Website* ini. Padahal dengan menggunakan *Website* ini sebagai sebuah akses untuk mendapatkan informasi akan sangat berguna bagi para pengguna.

Sehubungan dengan yang dijelaskan diatas maka dilakukanlah Analisis *Usability Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* . Untuk menganalisis tingkat *Usability* pada *Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang, peneliti menggunakan metode *Heuristic evaluation*, *Heuristic evaluation* itu sendiri merupakan panduan, prinsip umum, atau aturan yang dapat menuntun keputusan rancangan atau digunakan untuk mengkritik suatu keputusan yang sudah diambil. Evaluasi Heuristik diusulkan oleh Nielsen dan Molich, hampir sama dengan *Cognitive Walkthrough* tetapi sedikit terstruktur dan sedikit terarah. Pada pendekatan ini, sekumpulan kriteria *Usability* atau *heuristic* diidentifikasi dan perancangan dilaksanakan misalnya dimana kriteria dilanggar (Savitri, & Ispani, 2015).

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa pengujian *Heuristic evaluation* dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna *Website* ketika menggunakan sebuah *User Interface*. Pengembangan *User Interface* yang didapat dari hasil pengujian tersebut mampu meningkatkan efektivitas penggunaan *Website* tersebut. Penelitian ini menganalisis desain *User Interface Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang dengan memakai metode *Heuristic evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan bayangan mengenai kendala-kendala *Usability* yang dialami pengguna pada saat berhubungan dengan *User Interface Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang. Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan untuk menyusun saran untuk pengembangan *Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Analisis *Usability Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana hasil analisis *Usability Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang Menggunakan Metode *Heuristic evaluation* ?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan agar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan sehingga pembahasan penelitian nantinya lebih dapat mencapai tujuan dan sasaran yang di harapkan. Dalam hal ini batasan masalah

1. Penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi *Usability* dari *Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang dari segi *user interface*.
2. Evaluator dari penelitian ini merupakan pengurus *website* dan tim IT di SMP YPI Tunas Bangsa Palembang.
3. Situs web yang akan dijadikan studi kasus adalah website SMP YPI Tunas Bangsa Palembang (www.smpypitbplg.sch.id)

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil analisis *Usability Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang Menggunakan Metode *Heuristic evaluation*.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang dari penelitian sebagai berikut :

1. Meningkatkan efisiensi *Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang.

2. Meningkatkan penerimaan *User* terhadap *Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang.
3. Mengurangi biaya pengembangan *Website* SMP YPI Tunas Bangsa Palembang.