

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seperti dimuat pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 pada 59 [1] yang menjelaskan bahwa dalam penyelenggaraan dan mengelola pendidikan dituntut untuk menggunakan sistem informasi yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Sistem informasi tersebut diharapkan dapat memberikan akses informasi administrasi pendidikan dan akses sumber pembelajaran. Atas dasar dari peraturan tersebut, saat ini sebagian besar sekolah negeri memanfaatkan *website* sebagai sistem informasi yang menyediakan berbagai informasi yang berhubungan dengan sekolah seperti yang tertulis di Peraturan Pemerintah.

SMA Negeri 1 Madiun merupakan salah satu sekolah negeri yang telah menggunakan *website* untuk menunjang penyebaran informasi mengenai layanan dan kegiatan yang dilakukan oleh sekolah. *Website* dari SMA Negeri 1 Madiun merupakan salah satu *website* yang cukup aktif digunakan jika dibandingkan dengan *website* milik sekolah lain di kota Madiun. Dalam *website* tersebut terdapat berbagai informasi diantaranya profil sekolah, informasi fasilitas sekolah, informasi penerimaan siswa baru, informasi profil pengajar, prestasi yang sudah diraih , informasi ekstrakurikuler dan memuat pengumuman dan agenda kegiatan dari sekolah. Penyediaan informasi akademik dan kegiatan dari sekolah ini dapat diakses dengan *link* <https://www.portal.sman1madiun.sch.id/> . Oleh karena itu dipilihlah *website* SMA Negeri 1 sebagai objek pada penelitian ini, dikarenakan banyaknya informasi yang dimuat pada *website* dan tingginya frekuensi penggunaan maka perlu dipastikan bahwa *website* yang ada

dapat digunakan dengan mudah oleh penggunanya. Berdasarkan hal diatas, maka perlunya dilakukan evaluasi pada *user interface* pengguna *website* SMA Negeri 1 Madiun. Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui masalah yang terdapat pada *user interface website* tersebut, sehingga dimungkinkan untuk mendapat rekomendasi perbaikan.

User interface merupakan tampilan grafis yang berhubungan secara langsung dengan pengguna (*user*). Dalam membangun sebuah *website user interface* dapat menjadi penentu atau menjadi peran utama untuk menarik perhatian pengguna. *User interface* yang tidak baik dan terlihat membingungkan atau sulit dimengerti akan membuat pengguna menjadi kesulitan, efisiensi dari *website* dapat terganggu secara signifikan dikarenakan masalah yang ada [2], [3]. Oleh karena itu memaksimalkan *user interface* sangat disarankan, bukan hanya dari segi estetika namun juga dari segi kemudahan dan efisiensi. Berdasarkan pemikiran tersebut dan berdasarkan hasil wawancara bersama dengan pihak SMA Negeri 1 Madiun, maka perlu dilakukannya evaluasi pada *user interface* guna mengetahui lebih lanjut permasalahan apa yang terdapat dalam *website* tersebut dari segi *user interface*.

Terdapat berbagai macam metode-metode yang digunakan guna mengevaluasi *user interface* diantaranya *cognitive walkthrough*, *heuristic evaluation* dan *think-aloud evaluation*. *Cognitive walkthrough* merupakan metode yang melibatkan pengguna secara langsung, dimana pengguna diberikan skenario tugas dengan teknik *trial and error* [4]. Tujuan dari metode *cognitive walkthrough* sendiri adalah untuk mengetahui apakah pengguna baru dapat menyelesaikan tugas-tugas pada sistem tanpa harus membaca atau mengetahui instruksi dari sebuah sistem. *Think-aloud evaluation* merupakan metode yang melibatkan *end user* secara langsung, dimana mereka

diminta secara langsung untuk mengatakan atau menyampaikan apapun yang dipikirkan, lihat dan rasakan saat melakukan tugas pada sebuah sistem. Metode *heuristic evaluation* merupakan metode yang melibatkan ahli atau seorang pakar dalam menilai suatu sistem dengan mengikuti prinsip-prinsip *usability*.

Pada penelitian ini penulis memilih *heuristic evaluation* sebagai metode yang digunakan untuk mengevaluasi *user interface*. Metode *heuristic evaluation* melibatkan *evaluator* dalam jumlah yang sedikit guna memeriksa *interface* dan mengkritiknya dengan mengenali prinsip *usability* (*heuristic*). Kelebihan dari metode *heuristic* yaitu mudah digunakan, menghemat waktu, dan dapat mengidentifikasi banyak masalah. Kelemahan dari metode ini adalah *evaluator* harus memiliki keahlian mengenai *usability* yang baik untuk menilai suatu sistem.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang sebelumnya, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah apakah *user interface* dari *website* SMA Negeri 1 Madiun sudah baik berdasarkan metode *heuristic evaluation*?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya mengevaluasi *website* SMA Negeri 1 Madiun dari segi *user interface*.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode *Heuristic Evaluation*.
3. Evaluasi *website* hanya *website* yang berbasis desktop.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi *user interface* dari *website* SMA Negeri 1 Madiun menggunakan metode *heuristic*

evaluation sehingga diketahui apakah *user interface* sudah baik atau terdapat kekurangan dan memberikan rekomendasi perbaikan terhadap *website* tersebut.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini melalui beberapa langkah metodologi penelitian seperti :

1. Studi Pustaka

Pada tahapan ini penulis akan mencari referensi dari literatur-literatur yang terdahulu. Literatur yang akan ditinjau merupakan literatur yang memiliki kaitan dengan evaluasi *user interface* terutama evaluasi yang menggunakan metode *heuristic evaluation*.

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan kedua ini penulis akan melakukan analisis kebutuhan untuk evaluasi *user interface* dengan metode *heuristic evaluation*. Pada tahapan ini penulis akan melakukan wawancara dengan pihak sekolah, menentukan *evaluator* dan penyusunan angket.

3. Pengujian dan Analisis

Pada tahapan pengujian dan analisis penulis akan melakukan evaluasi pada *user interface website* dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*. Pada tahap ini juga kemudian akan dilakukan analisis hasil dari evaluasi.

4. Perancangan

Pada tahap keempat ini penulis akan melakukan perancangan *user interface* berdasarkan hasil pengujian pada tahap sebelumnya. Perancangan *user interface* akan dijadikan sebagai rekomendasi perbaikan pada *user interface website* terkait.

5. Kesimpulan

Pada tahap kesimpulan akan diberikan penjelasan hasil akhir atau kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan.

F. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan ringkasan mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian kali ini.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori yang nantinya akan menjadi landasan dan pendukung dalam pengujian *website* dan proses-proses yang berhubungan dengan pengujian.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGUJIAN

Bab ini beri analisis kebutuhan dan pengujian yang nantinya akan diimplementasikan pada bab selanjutnya.

BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjelasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan pembahasannya.