

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi informasi saat ini semakin pesat. Informasi merupakan salah satu hal yang sangat berharga bagi semua kalangan, baik itu untuk perorangan, perusahaan, instansi dan perkantoran ataupun bagi suatu institusi perguruan tinggi. Pengelolaan informasi yang baik akan menjadikan perguruan tinggi memiliki kemampuan manajerial yang baik. Pastinya di sebuah instansi atau kantor memiliki *website* yang mana berguna sebagai sumber informasi baik bagi karyawan ataupun bagi masyarakat. Kantor LLDIKTI 2 pastinya juga memiliki *website* yang telah dirancang atau dibuat sedemikian rupa agar bisa memudahkan para karyawannya, baik berisi informasi seputar sejarah dan terbentuknya instansi ini maupun sebagai sarana untuk menunjang kegiatan pekerjaan para karyawan. LLDIKTI adalah instansi pemerintah di lingkungan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Kopertis merupakan perpanjangan tangan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi di suatu wilayah tertentu guna melaksanakan pengawasan, pengendalian, dan pembinaan terhadap perguruan tinggi swasta (PTS) di wilayah tersebut. yang berdiri pada tahun 1986 yang beralamat, Jalan Sriwijaya No. 883 Kota Palembang. Pengelolaan *website* yang baik akan menjadikan kantor LLDIKTI 2 memiliki pusat informasi yang menunjang kegiatan kantor dari segala bidang. *Website* yang dibangun oleh LLDIKTI 2 bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna yang berhubungan langsung dengan LLDIKTI 2, salah satu user yang dituju ialah seluruh dosen sumbagsel dibawah pengawasan LLDIKTI 2. Pada penelitian ini data yang akan dijadikan sampel merupakan dosen yang berada dalam ruang lingkup dosen PNS sumbagsel. Mengingat arti pentingnya suatu informasi, maka kantor

LLDIKTI 2 perlu melakukan pemantauan atau analisis terhadap website informasi mereka, apakah kualitas website mereka sudah bisa dikatakan baik atau belum.

Berdasarkan dari uraian masalah diatas maka dari itu penulis mengambil judul “*Analisis kualitas website menggunakan Importance Performance Analysis (Studi Kasus LLDIKTI 2)*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis merumuskan permasalahan, yaitu:

1. Seberapa baik sistem tersebut dapat di gunakan(*usefulness*) fitur fiturnya tanpa adanya *bug*?
2. Seberapa baik desain atau layanan dari *website* LLDIKTI2 dapat mudah dipelajari (*ease of learning*) oleh pengguna yaitu dosen PNS itu sendiri?
3. Bagaimana kemudahan pengguna (*ease of use*) untuk mengaplikasikan *website* LLDIKTI2 ?
4. Seberapa puas pengguna (*satisfaction*) dalam menggunakan sistem tersebut?.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan agar lebih terarah sesuai dengan yang direncanakan peneliti membatasi permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya pada *Website* LLDIKTI2
2. Pengukuran analisis *Importance Performance Analysis* menggunakan variabel dari *USE Questionnaire* yang terdiri dari komponen aspek *USE* yaitu *usefulness* (kegunaan), *satisfaction* (kepuasan), *ease of learning* (kemudahan belajar) dan *ease of use* (kemudahan penggunaan).
3. Responden dari penelitian ini hanya menggunakan studi kasus Mahasiswa program studi Sistem Infomasi.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan penelitian ini yaitu Memberikan rekomendasi kepada pihak LLDIKTI2 untuk Kepuasan pengguna.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Pada hasil penelitian ini, akan memberikan manfaat, yaitu :

1. Bagi Universitas  
Dapat digunakan sebagai masukan dan pertimbangan bagi pihak Lembaga untuk menentukan langkah-langkah pengembangan dan perbaikan dari kualitas sistem webiste LLDIKTI2.
2. Bagi Penulis  
Manfaat yang didapat oleh penulis yaitu megetahui tingkat kepuasan dari website LLDIKTI2.
3. Bagi pembaca  
Dengan adanya penelitian ini semoga bisa bermanfaat sebagai acuan penelitian selanjutnya dan untuk meningkatkan wawasan bagi pembaca tentang bagaimana suatu sistem harus berjalan dengan baik.

## **1.5 Metodologi Penelitan**

### **1.5.1 Lokasi dan Waktu Peneitian**

Penelitian ini dilakukan pada Penelitian ini di lakukan di LLDIKTI2 Palembang yang beralamat di jalan Srijaya No. 883 KM.5,5, kota Palembang, Sumatera Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan November 2020 s/d bulan Maret 2021.

### 1.5.2 Alat dan Bahan

Penelitian ini menggunakan alat penelitian berupa perangkat keras dan perangkat lunak, yaitu:

1. Perangkat Keras (*Hardware*):
  - a. Laptop Acer Aspire 4736
  - b. Printer Canon Pixma MG 25705
  - c. Hardisk 320 GB
  - d. RAM 3 GB
  - e. *Processor* Intel Celeron N2820
2. Perangkat Lunak (*software*) terdiri dari :
  - a. Sistem operasi *windows 7*
  - b. Penulisan Skripsi ini dengan menggunakan *microsoft word 2013*
  - c. Web browser menggunakan *chorme*

### 1.5.3 Metode Penelitian

Penelitian ini mengetahui kemanfaatan (*usability*) dilakukan pengujian (*testing*) menggunakan kuesioner (*questionnaire*) yang diberikan kepada pengguna aplikasi. Penelitian ini merupakan penelitian jenis survei yaitu dengan mengambil sampel secara langsung dari populasi pengguna aplikasi tersebut dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Dalam penelitian survei menggunakan kuesioner agar validitas bisa dicapai dengan baik maka diperlukan responden dalam jumlah yang cukup agar objek yang diteliti dapat dijelaskan (Siyoto,S., & Sodik,M.A., 2015). Data yang diperoleh dari hasil kuesioner selanjutnya akan dioalah untuk mendapatkan hasil evaluasi aplikasi untuk mengetahui keterhubungan dan saling mempengaruhi antar aspek *usability*.

### 1.5.4 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara

mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan didalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di universitas Bina Darma dengan tujuan untuk mencari informasi dan mengetahui informasi data yang diperlukan dalam melakukan penelitian.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan bertanya langsung kepada bagian Direktorat Sistem Teknologi dan Informasi (DSTI) untuk memberikan informasi yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan oleh penulis.

3. Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden yang akan memberikan respon atas pertanyaan yang diajukan. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Bina Darma. Kuisisioner akan disebarkan kepada mahasiswa Universitas Bina Darma

4. Studi Pustaka

Studi pustaka diperoleh dengan cara browsing melalui internet, mempelajari buku dan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan topik penelitian untuk dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian..

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dimana pembahasan laporan ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan laporan ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini penulis memasukkan teori-teori yang berhubungan dengan judul penelitian seperti tinjauan umum tinjauan objek, landasan teori, kerangka perbikir, penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan permasalahan.

#### **BAB III ANALIS SISTEM**

Pada bab ini berisikan mengenai metode-metode yang digunakan dalam melakukan penelitian dan menggambarkan objek objek penelitian.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini membahas tentang hasil dari pengujian uji validitas dan uji reabilitas dan hasil dari analisis *Importance Performance Analysis*.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan dari pembahasan yang telah diuraikan dan saran dari hasil penelitian ini.