

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era reformasi industri saat ini memberikan dampak positif yang signifikan pada kemajuan berbagai sektor. Salah satu hasil positif dari kemajuan ini adalah adanya sistem, baik berupa aplikasi maupun website, yang bertujuan mendukung efisiensi dan efektivitas kinerja instansi pemerintahan. Kualitas informasi yang dihasilkan dapat memengaruhi kinerja individu dan kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut, yang dirancang untuk kemudahan penggunaan oleh berbagai kalangan, termasuk instansi pemerintahan dan masyarakat umum. Selain itu, sistem ini juga menawarkan penyelesaian tugas dengan waktu yang lebih singkat.

Pengolahan informasi yang akurat serta cepat tentu sangat diperlukan untuk ketersediaan informasi sehingga cepat didapatkan oleh pengguna. Demikian juga seperti halnya Sistem Informasi E-Kinerja Kabupaten Muara Enim. E-Kinerja menghadirkan laporan kinerja ASN yang diketahui oleh pimpinan unit kerja masing-masing, memberikan pelayanan yang profesional, serta wadah bagi instansi menciptakan SDM ASN yang disiplin.

Dilihat dari fungsinya Sistem Informasi pada E-Kinerja digunakan untuk menampilkan laporan kerja ASN dengan tujuan menginformasikan kepada pengguna mengenai hasil kinerja yang bersangkutan. Pada saat ini penggunaan Sistem Informasi E-Kinerja dijadikan tulang punggung dalam penilaian disiplin kerja ASN di lingkungan Pemerintah Kabupaten Muara Enim. Sistem informasi E-Kinerja perlu memiliki antarmuka pengguna (UI) yang baik agar dapat memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kepuasan pengguna. Dalam konteks ini, salah satu aspek yang krusial adalah kebergunaan, yang erat kaitannya dengan antarmuka pengguna (UI). Peran UI sangat penting dalam sebuah sistem informasi atau bahkan dalam pembangunan situs, karena UI dapat memengaruhi tingkat kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna

dan efektivitas interaksi mereka dengan sistem.

Keberhasilan penerapan aplikasi dapat diukur dengan seberapa baik pengguna mampu memanfaatkan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, pengukuran kesuksesan tidak hanya mencakup fungsionalitas teknis, tetapi juga sejauh mana pengguna dapat dengan mudah dan efektif berinteraksi dengan antarmuka yang disajikan. Dengan memiliki UI yang baik, sistem informasi E-Kinerja dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih positif, meningkatkan efisiensi, dan pada akhirnya, meningkatkan tingkat kepuasan pengguna.

Dikutip dari Pressman,R.S (2012) Suatu sistem informasi perlu dilakukan evaluasi baik sebelum ataupun setelah sistem informasi tersebut dipublikasikan kepada khalayak umum. Hal ini bertujuan guna memastikan bahwa tidak ada kesulitan yang dapat mengganggu pengguna.

Saat menilai sistem informasi, pengujian dilakukan untuk mengukur kualitas aplikasi dan memastikan pengguna dapat menggunakannya. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode *system usability scale* (SUS), sebuah analisis kuantitatif yang mengukur seberapa sederhana antarmuka pengguna (UI) suatu aplikasi untuk digunakan oleh pengguna dan mengontrol seberapa berguna suatu aplikasi.

Pendekatan menggunakan kuesioner berkaitan erat dengan evaluasi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam penggunaan sistem informasi, menjadikan kuesioner sebagai alat yang sangat efektif. Dalam beberapa situasi, kuesioner dapat memberikan ukuran penilaian subjektif dari pengguna terhadap kegunaan sistem informasi. Alat ini memungkinkan evaluasi yang cepat selama sesi evaluasi tanpa mengorbankan elemen kunci dari uji kegunaan, efisiensi, efektivitas, kepuasan pengguna, dan kelangsungan jangka panjang dari sistem informasi E-Kinerja.

Elemen yang memengaruhi performa sistem informasi adalah kegunaan. Menurut definisi *International Organization for Standardization* (ISO), kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dalam konteks penggunaan dengan cara yang efektif, efisien, dan memuaskan.

Teknik *System Usability Scale (SUS)* dicetuskan pertama kali oleh John Brooke pada tahun 1986, yang merupakan salah satu metode sebagai alat ukur melakukan evaluasi produk layanan seperti sistem informasi, *website*, perangkat *mobile*, aplikasi, dan sebagainya.

Jika suatu program atau aplikasi memanfaatkan tampilan berkualitas tinggi, maka program atau aplikasi tersebut dianggap mudah digunakan. Umpan balik positif dari aplikasi akan datang dari pengguna, yang akan membantu merampingkan prosedur yang sedang dilakukan. Selain itu, karena dikendalikan oleh pengguna dan merupakan tahap awal dari desain implementasi, *user interface (UI)* adalah sistem yang kompleks. Meskipun tujuan dari desain UI adalah untuk memfasilitasi interaksi yang positif dan menyenangkan, UI yang dirancang dengan baik juga memiliki standarisasi berbagai properti antarmuka, integrasi perangkat lunak, konsistensi aplikasi, dan portabilitas-kemampuan untuk mengkonversi data di antara aplikasi yang berbeda. (Nioga, Adeena, DKK, 2019).

Metode yang digunakan untuk proses evaluasi ini ialah *System Usability Scale (SUS)* dengan harapan mendapatkan hasil *output* evaluasi kemampuan yang baik dalam *learnability* (Kemampuan Belajar), *efficiency* (Efisiensi), dan *memorability* (Daya Ingat) serta merasa puas dengan pengalamannya dalam menggunakan sistem informasi e-kinerja. Untuk itu perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan desain terkait tampilan sistem informasi e-kinerja dengan fokus pada aspek *user interface (UI)*. Hal ini karena pengguna terlibat langsung dalam semua proses dan berhak memberikan komentar dan saran yang berdampak signifikan terhadap pengembangan sistem informasi e-kinerja. Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "Evaluasi *User Interface* Pada Sistem Informasi E-Kinerja Kabupaten Muara Enim Dengan Metode *System Usability Scale (SUS)* Sebagai Upaya Peningkatan Layanan Sistem Informasi pada E-Kinerja".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu:

Dari hasil observasi kepada pengguna sistem informasi e-kinerja diketahui

bahwa terdapat masalah terkait *user interface (UI)* pada sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

“Bagaimana melakukan evaluasi *user interface (UI)* terhadap sistem informasi E-Kinerja Kabupaten Muara Enim dengan metode *System Usability Scale (SUS)*?”

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas maka ruang lingkup masalah dibatasi pada:

1. Objek pada penelitian ini adalah sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim.
2. Responden sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim adalah ASN yang akan menjadi partisipan dalam penelitian ini.
3. Metode yang digunakan untuk mengevaluasi sistem informasi e-kinerja adalah metode *System Usability Scale (SUS)*
4. Saran untuk perbaikan desain hanya diberikan pada halaman di mana masalahnya berada, bukan pada seluruh halaman.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus:

1.5.1 Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu melakukan evaluasi *user interface (UI)* pada sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

1.5.2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu mendapatkan pemetaan keinginan pengguna akhir berkaitan dengan *user interface (UI)* dan bentuk dari sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Bagi peneliti:

1. Memenuhi salah satu persyaratan kelulusan sistem informasi gelar (S1) Universitas Bina Darma Palembang.
2. Memberikan pemahaman dan pengetahuan terkait cara mengevaluasi *user interface (UI)* sebuah sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.6.2 Bagi Universitas

Sebagai arsip dokumen ilmiah yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain

1.6.3 Bagi Pemerintah Daerah Kabupaten Muara Enim

1. Mengetahui seberapa besar nilai kepuasan dan masalah yang ada pada *user interface (UI)* sistem informasi e-kinerja yang dikembangkannya.
2. Sebagai masukan dan rekomendasi kepada pemerintah kabupaten muara enim dalam pengembangan *user interface (UI)* sistem informasi e-kinerja kedepannya guna mendapatkan kepuasan sesuai keinginan pengguna akhir.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan penelitian, pembahasan dibagi menjadi lima bab, yang akan diuraikan secara singkat seperti di bawah ini:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian singkat tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan metodologi penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori umum atau mendasar yang terkait dengan topik dalam penulisan ini. Teori-teori tersebut berfungsi sebagai acuan atau referensi untuk memahami informasi yang terkait dengan penulisan atau memberikan tinjauan umum tentang dasar-dasar teori yang mendukung penelitian penulis tentang Evaluasi *User Interface (UI)* Sistem Informasi E-Kinerja Kabupaten Muara Enim Menggunakan Metode *System Usability Scale*

(SUS) sebagai upaya dalam analisa *user interface (UI)* sistem informasi e-kinerja serta mendapatkan pemetaan keinginan pengguna.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas metodologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengumpulan data, instrument penelitian, kerangka penelitian, dan metode evaluasi untuk mengukur nilai *user interface (UI)* suatu sistem informasi.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi profil singkat sistem informasi e-kinerja dan instansi terkait yang menjadi objek penelitian, membahas hasil penilaian dan evaluasi sistem informasi yang berjalan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang memaparkan kesimpulan temuan penelitian yang telah diinterpretasikan pada bab sebelumnya serta saran untuk penelitian di waktu yang akan datang.

Universitas Bina
Dharma

