

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memudahkan manusia untuk mengakses informasi kapanpun dan dimanapun. Teknologi informasi berperan penting dalam dunia kerja modern, karena memungkinkan peningkatan efisiensi, produktivitas, inovasi, komunikasi, kolaborasi, dan pelayanan pelanggan (Vita, 2024). Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih mudah dan terfokus pada tugas tertentu. Aplikasi juga memungkinkan penggunanya melakukan sesuatu yang mungkin tidak bisa mereka lakukan dengan menggunakan perangkat keras tanpa aplikasi tersebut. Pengguna dapat mengunduh dan menginstal aplikasi pada perangkat mereka dari toko aplikasi online seperti *Google Play Store*, *Apple App Store*, dan *Microsoft Store*. Aplikasi juga dapat membantu meningkatkan produktivitas pengguna dengan menyediakan alat yang lebih efektif dan efisien untuk menyelesaikan tugas sehari-hari. Dalam era digital saat ini, aplikasi adalah bagian penting dalam kehidupan sehari-hari kita dan banyak orang mengandalkan aplikasi untuk menjalankan bisnis, berkomunikasi dengan orang lain, mengatur jadwal, bermain game, dan banyak lagi. Pengembangan aplikasi harus melalui beberapa pedoman kebermanfaatan (*usability*) untuk memastikan bahwa tujuan aplikasi yang dimaksud dapat dicapai (Samodra, 2023).

Aplikasi DiarySumsel Provinsi Sumatera Selatan merupakan aplikasi perpustakaan digital (ePustaka) yang dilengkapi dengan eReader untuk membaca eBook dan fitur sosial media. Dimiliki oleh Badan Perpustakaan Nasional (DiarySumsel) bekerjasama dengan PT.Woolu Akasara Maya (Aksaramaya) sebagai pengembang aplikasi. Syarat untuk menggunakan aplikasi DiarySumsel pengguna harus menggunakan perangkat smartphone android, ios

atau desktop atau lainnya. Memiliki jaringan internet, dan terdaftar sebagai anggota ePustaka DiarySumsel melalui aplikasi DiarySumsel. Pengguna DiarySumsel dapat saling berteman, berinteraksi serta merekomendasikan buku yang menarik. Pengguna bisa membaca berbagai buku dalam satu aplikasi dengan mudah, praktis dan cepat, kapan saja dan dimana saja. Melalui DiarySumsel, pengguna dapat berinteraksi dengan penulis.

Banyaknya pengguna DiarySumsel membuat peneliti tertarik untuk mengevaluasi bagaimana peran aplikasi DiarySumsel untuk penggunaannya apakah sudah membuat penggunanya merasa terbantu dengan adanya DiarySumsel atau tidak sama sekali. Dalam melakukan pengukuran kualitas suatu aplikasi dapat dilakukan dengan pengukuran nilai *usability*. Dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik usability testing yaitu pengujian *usability* menggunakan metode pengujian teks scenario dan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* dalam mengukur tingkat kegunaan. Dari hasil evaluasi ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pengelola aplikasi DiarySumsel apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau malah sebaliknya belum memenuhi kebutuhan penggunanya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berkeinginan menuangkan ke dalam bentuk penelitian dengan memberi judul **“EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI DIARYSUMSEL MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah berfungsi untuk mengemukakan tentang masalah yang dikaji dari lingkup permasalahan. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengevaluasi *usability* pada aplikasi DiarySumsel menggunakan metode *usability testing* ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini berguna untuk dapat menghasilkan penelitian lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian yang sudah ditentukan, serta memudahkan dalam pembahasannya, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi dan diasumsikan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan di Dinas Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Selatan.
2. Pada aplikasi DiarySumsel Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Sumatera Selatan.
3. Metode pengukuran pengujian task skenario dengan 5 task untuk mencari aspek *learnability*, *memorability*, *efficiency* dan *error*.
4. Metode pengukuran *satisfaction* atau kepuasan pengguna yaitu berupa kuisisioner SUS (*System Usability Scale*) dengan jumlah 10 pertanyaan.

### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *usability* pada aplikasi DiarySumsel menggunakan metode *usability testing*, dinas perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari peneelitan ini antara lain :

##### **1. Bagi Akademis**

Bagi perguruan tinggi, penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan hasil penelitian yang diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi aktivitas akademika.

## **2. Bagi Peneliti**

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan sebuah pengalaman dan pengetahuan dalam mengevaluasi sistem aplikasi DiarySumsel dengan menggunakan metode *usability testing*.

## **3. Bagi Objek Penelitian**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan saran perbaikan kepada objek sehingga pelayanan kepada pengguna akan menjadi lebih baik untuk kedepannya.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Pada Penulisan skripsi ini penulis memakai sistematika sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini penulis memasukan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan secara singkat mengenai pengertian dan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada Bab ini penulis akan menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan dan tahapan penerapannya pada penilaian kegunaan pada aplikasi DiarySumsel.

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

Pada Bab ini penulis akan membahas bagaimana hasil menganalisis permasalahan dan pembahasan tentang penelitian yang ditulis.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisikan Kesimpulan dan Saran yang diberikan oleh penulis kepada pihak pengeolala aplikasi DiarySumsel bedasarkan hasil evaluasi dengan menggunakan metode *Usability Testing*.

