

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di era digital semakin mengharuskan integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan belajar mengajar. Pemerintah Indonesia terus mendorong peningkatan mutu pendidikan melalui berbagai inisiatif berbasis TIK untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Salah satu aplikasi yang telah diterapkan di sekolah-sekolah adalah Qualitiva, yang dirancang untuk mendukung pengelolaan data pendidikan dan proses pembelajaran. Namun, meskipun memiliki potensi besar dalam meningkatkan manajemen pendidikan (Susilowati & Munadi, 2018), aplikasi ini masih menghadapi tantangan terkait kemudahan penggunaan (*usability*) dan kompleksitas fitur, yang berdampak langsung pada keberhasilan implementasi teknologi di lingkungan sekolah (Suyanto & Asep, 2015).

Evaluasi *usability* sangat penting untuk mengidentifikasi sejauh mana aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna, seperti guru dan siswa. Untuk itu, metode *System Usability Scale (SUS)* dan *Heuristic Evaluation (HE)* dipilih karena mampu memberikan analisis kuantitatif dan kualitatif yang komprehensif. *SUS* menawarkan pendekatan sistematis dan terstandarisasi untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan, menghasilkan data kuantitatif yang dapat dibandingkan dengan aplikasi sejenis (Brooke, 1996). Di sisi lain, *HE* memungkinkan identifikasi mendalam terhadap masalah *usability*, seperti navigasi dan konsistensi antarmuka, melalui evaluasi ahli (Nielsen, 1994). Kombinasi kedua metode ini memastikan

bahwa aspek *usability* dinilai secara holistik, mencakup berbagai tantangan yang dihadapi pengguna dalam konteks pendidikan (Yesi Sriyeni, 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi pendidikan sering menghadapi kendala serupa dalam hal kemudahan penggunaan dan kompleksitas fitur, yang dapat menghambat efektivitasnya (Setiawan & Fathurrahman, 2020). Oleh karena itu, evaluasi menyeluruh menggunakan *SUS* dan *HE* diharapkan dapat mengidentifikasi permasalahan spesifik pada aplikasi Qualitiva dan memberikan rekomendasi berbasis data untuk peningkatan desain dan fitur. Dengan memahami hambatan-hambatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas Qualitiva sebagai alat bantu pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna di lingkungan pendidikan (Nugroho, 2021; Usman, Febriyanti, & Firamon, 2020). Dengan menggabungkan kedua metode ini, evaluasi dapat mencakup perspektif pengguna dan ahli, sehingga menghasilkan rekomendasi perbaikan yang lebih holistik (Sauro & Lewis, 2016). Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penelitian yang akan dilakukan adalah Analisis *Usability* terhadap Aplikasi Qualitiva menggunakan *System Usability Scale* dan *Heuristic*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat *usability* dari aplikasi Qualitiva berdasarkan evaluasi *Heuristic Evaluation* dan *System Usability Scale*?

2. Bagaimana perbandingan analisis aplikasi Qualitva bagi pengguna dengan menggunakan metode *System Usability Scale* dan *Heuristic Evaluation*?
3. Apa perbaikan yang dapat diberikan untuk meningkatkan kebutuhan pengguna?

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian yang dilakukan, penelitian dibatasi pada suatu bentuk usulan analisis *usability* terhadap aplikasi Qualitva menggunakan *System Usability Scale* dan *Heuristic*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis tingkat *usability* aplikasi Qualitva menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *Heuristic*.
2. Mengevaluasi perbandingan hasil analisis pengguna dengan menggunakan metode *System Usability Scale* dan *Heuristic*.
3. Memberikan rekomendasi perbaikan dari hasil permasalahan yang ditemukan untuk meningkatkan *usability* aplikasi Qualitva.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukan penelitian ini dibagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dapat dimanfaatkan dan dipertimbangkan dalam penelitian lebih lanjut.

1.7.Manfaat Praktis

Penelitian ini berguna untuk membantu dan mengantisipasi masalah pada aplikasi Qualitiva yang diteliti, sehingga berguna bagi pengambilan keputusan oleh pihak internal dan pihak eksternal yang terkait. Dalam hal ini yakni memberikan usulan Analisis *Usability* terhadap Aplikasi Qualitiva menggunakan *System Usability Scale* dan *Heuristic*.

1.8.Sistematika Penelitian

Laporan hasil penelitian ini memiliki sistematika penulisan seperti berikut:

1.BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi pemaparan awal yang akan menjadi dasar penelitian. Bab I terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, hingga sistematika penulisan penelitian.

2.BAB II LANDASAN/KERANGKA PEMIKIRAN

Bab II berisikan dasar teori yang memiliki kaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Di dalamnya terdapat literatur teori , konsep dan penelitian sebelumnya dan sumber alternatif yang relevan dengan penelitian.

3.BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III berisikan metodologi penelitian atau sistematika untuk memperoleh data yang diinginkan. Metodologi penelitian memaparkan tentang bentuk informasi terkait langkah pelaksanaan penelitian, metode pengumpulan data, dan teknik menganalisis data yang diperoleh untuk mendapatkan hasil penelitian yang diinginkan.

4.BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV memaparkan data-data hasil penelitian yang akan diolah dan dianalisis, sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Selanjutnya hasil penelitian diteliti dan dianalisis lebih dalam yang akan menghasilkan pembahasan berdasarkan literatur dan dasar teori.

5.BAB VI PENUTUP

Bab V berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dipaparkan berdasarkan tujuan penelitian, di bagian akhir terdapat saran peneliti terhadap hasil yang diperoleh.