I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi sistem informasi yang semakin berkembang membuat kemudahan setiap orang untuk mengakses informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya teknologi *online*, *user* dapat mengakses informasi lebih cepat, menggunakan akses media berupa halaman *website* merupakan hal yang tidak asing lagi dikonsumsi publik, karena kemudahan dan efisiensi yang ditawarkan sebagai media komunikasi.

Antarmuka (*user interface*) sangat diperlukan dalam suatu pembuatan sistem. Dengan adanya antarmuka, diharapkan pengguna akan mudah memahami apa yang harus dilakukan dan menghindari terjadinya kebingungan saat menggunakan sistem. Desain *user interface* adalah menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif antara manusia dengan komputer. (Pressman, 2010)

Desain antarmuka pada halaman sebuah *website* yang sederhana namun tidak membosankan *user* dalam berinteraksi dengan halaman *web* tersebut, dan juga fungsionalitas serta efektifitas penggunaan *website* tersebut menjadi magnet tersendiri untuk menarik *user* agar terus mengaksesnya. Yang menghubungkan *user* dengan *website* disebut dengan *user interface*, dengan terciptanya *user interface* yang baik maka akan mendorong minat bagi *user* untuk mengunjungi *website* sehingga dapat menciptakan kenyamanan dan kemudahan yang diharapkan.

Kenyamanan dan kemudahan (*usability*) memiliki subjenis salah satunya adalah *human computer interaction* (HCI). HCI sendiri merupakan interaksi yang terjadi antara komputer dan pengguna yang berfokus pada desain, evaluasi serta implementasi dari interaksi tersebut (Caesaron, 2015). *Usability* merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah aplikasi sebagai aspek penerimaan aplikasi bagi pengguna (Nurhadryani, Hermadi, & Khotimah, 2013). Untuk melakukan analisis terhadap desain antarmuka HCI tersebut dapat menggunakan salah satu metode analisis yaitu evaluasi heuristik sedangkan untuk *usability* dapat menggunakan salah satu metode seperti *system usability scale*.

Dalam penelitian ini analisis akan dilakukan dengan menggunakan 2 metode, salah satunya adalah metode heuristik yang berfokus pada penilaian para ahli. Metode Heuristik sendiri merupakan metode evaluasi yang digunakan untuk menemukan kesalahan pada desain *user interfaces*. Metode heuristik ini

dipilih dan digunakan karena metode ini memiliki indikator-indikator yang dapat mempermudah dalam proses analisis (Islam & Rahayu, 2018). Metode Heuristik ini pertama kali diperkenalkan oleh Nielsen dan Molich pada tahun 1990. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk mengidentifikasi masalah terkait dengan *usability website*. Metode ini diklasifikasikan sebagai teknik evaluasi analitik kualitatif. Terdapat beberapa Indikator/aspek pada metode ini antara lain yaitu: (1) *visibility of system status*; (2) *match between system and the real world*; (3) *use control and freedom*; (4) *consistency and standards*; (5) *error prevention*; (6) *recognition rather than recall*; (7) *flexibility and efficiency of use*; (8) *aesthetic and minimalist design*; (9) *help user recognize, dialogue, and recovers from errors*; dan (10) *help and document* (Hidayah et.al, 2019). Selain itu perlu juga dilakukan analisis yang penilaiannya berasal dari perspektif pengguna, maka digunakanlah metode SUS untuk dapat melakukan evaluasi tingkat kegunaan *website* sistem informasi Elista ini. Metode ini berisi penilaian subjektif pengguna, jadi perlu dikombinasikan dengan teknik lain, seperti misalnya metode sebelumnya yaitu evaluasi heuristik. Hasil umpan balik dari pengguna melalui kuesioner menjadi dasar untuk menyeimbangkan metode lain. Metode SUS tergolong metode yang cepat dalam melakukan pengukuran untuk mengetahui bagaimana orang memandang kegunaan dari suatu sistem. Pada metode ini terdapat penilaian subjektif *usability* yang melibatkan pengguna dengan menggunakan kuesioner sederhana dari sebuah sistem dan memiliki penilaian sepuluh item skala yang memberikan sebuah gambaran menyeluruh *usability* sebuah sistem (Firdaus et.al, 2019).

Sistem informasi adalah komponen-komponen yang saling berkaitan, yang bekerja bersama-sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan dan menampilkan informasi untuk mendukung keputusan, koordinasi, pengaturan, analisa dan visualisasi pada sebuah organisasi.

Sistem informasi merupakan hal yang penting dalam suatu instansi. Dengan adanya sistem informasi, instansi dapat menjamin kualitas informasi yang disajikan dan dapat mengambil keputusan berdasarkan informasi tersebut. Sekarang informasi dapat diperoleh dengan lebih mudah dan cepat berkat adanya teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi ini telah merambah ke segala bidang kehidupan dan merupakan suatu hal yang penting. Perkembangan teknologi informasi yang digunakan secara optimal dapat memudahkan dan mempercepat dalam memperoleh informasi, dimana informasi saat ini muncul dari berbagai arah. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi yaitu pada sistem elektronik terintegrasi tugas akhir mahasiswa atau Elista.

Elista pertama kali diterapkan sebagai layanan sistem informasi di Universitas Jambi pada tahun 2018 dan masih beroperasi hingga saat ini. Elista merupakan sistem informasi berbasis *website* yang digunakan untuk mengelola kegiatan bimbingan tugas akhir mahasiswa yang meliputi karya ilmiah, skripsi, tesis dan disertasi. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Utama, 2011). Pada penelitian ini, penulis mengambil studi kasus pada Elista Universitas Jambi. Elista mengelola bimbingan tugas akhir mahasiswa seperti karya ilmiah, skripsi, tesis dan disertasi.

Penelitian terdahulu yang menjadi acuan dan pedoman bagi penulis untuk penelitian skripsi adalah sebagaimana dilakukan oleh Ricky Firmansyah (2016) dengan judul Evaluasi heuristik pada desain *user interface* aplikasi My indihome. Penelitian ini fokus kepada evaluasi heuristik pada aplikasi My indihome versi 5.1 pada platform android untuk mengetahui sejauh mana daya guna desain *interface* aplikasi ini.

Pada penelitian ini evaluasi terhadap website Elista Universitas Jambi yang akan diteliti yaitu pada domain <http://elista.unja.ac.id> menggunakan metode heuristik dan *system usability scale*. Pemilihan metode Heuristik dan SUS dalam penelitian ini dilakukan untuk kemudian dikombinasikan karena dalam fungsinya memiliki fokus yang berbeda tetapi saling melengkapi, pada metode Heuristik perspektif penilaian akan didapat dari para ahli sedangkan pada metode SUS memiliki perspektif penilaian dari pengguna, nantinya kombinasi ini dapat bermanfaat karena dapat mengetahui penilaian dari kedua perspektif yaitu ahli dan pengguna. Sehingga dapat diperoleh hasil penilaian yang lebih meyakinkan karena tidak hanya dari satu sisi/perspektif.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul "Evaluasi Desain *User Interface* Pada *Website* Elista Universitas Jambi Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik dan *System Usability Scale*". Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai desain dan kegunaan *user interface* Elista Universitas Jambi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana mengevaluasi *user interface* sistem informasi Elista Universitas Jambi menggunakan evaluasi heuristik dan *system usability scale*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil evaluasi dari *user interface* pada sistem Elista Universitas Jambi menggunakan evaluasi heuristik dan *system usability scale*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Evaluasi *user interface* dilakukan pada domain <https://elista.unja.ac.id/>
2. Evaluasi *user interface* dengan cara menyebarkan kuisioner kepada ahli yang pernah berkecimpung dalam pembuatan, pembelajaran serta memahami *user interface*.
3. Evaluasi tidak dilakukan secara menyeluruh, hanya pada tampilan *user interface* yang dapat diakses oleh publik pada sistem Elista Universitas Jambi

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembacanya yang terurai sebagai berikut:

1. Dapat menjadi bahan informasi tentang evaluasi heuristik dan *system usability scale* bagi penelitian kedepan
2. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan dan pemahaman tentang sistem Elista Universitas Jambi
3. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan proses pembelajaran dalam mengaplikasikan teori-teori yang telah dipelajari