

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digitalisasi yang berkembang pesat saat ini, teknologi sistem informasi menjadi bagian yang sangat penting dari hampir semua aspek kehidupan. Salah satu bagian dimana sistem informasi memiliki peran esensial adalah dalam manajemen inventarisasi barang milik negara. Pemerintah, lembaga publik, dan universitas seringkali memiliki barang-barang yang perlu dikelola dengan efektif dan efisien serta harus diinventarisasi dengan baik.

Menurut Undang-undang RI No. 1 Tahun 2004, Barang Milik Negara (BMN) adalah semua barang yang dibeli atau diperoleh atas beban APBN/APBD atau berasal dari perolehan lainnya yang sah. Inventarisasi BMN merupakan kegiatan manajemen, pelaksanaan, pengaturan, pencatatan, atau pendaftaran barang-barang aset yang dimiliki oleh pemerintah di dalam lingkungannya (Ariyani et al., 2023). Regulasi lebih lanjut pada pasal 85 ayat (1) Peraturan Pemerintah No. 27 Tahun 2014 tentang Pengelolaan Barang Milik Negara/Daerah menetapkan bahwa Pengguna Barang melakukan inventarisasi Barang milik Negara/Daerah paling sedikit (satu) kali dalam 5 (lima) tahun. Dari hal tersebut, maka setiap institusi termasuk pendidikan perlu melakukan inventarisasi BMN. Di lingkungan pendidikan tinggi, Universitas Jambi (UNJA) adalah lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Universitas Jambi memiliki salah satu misi menghasilkan para lulusan *entrepreneur* dari berbagai keilmuan yang kompetitif serta mampu mengaplikasikan ilmu sesuai bidangnya secara profesional. Inventarisasi barang milik negara diperlukan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, laboratorium, dan fasilitas pendidikan lainnya. Pengelolaan inventaris yang baik, dapat memastikan ketersediaan sarana pendukung pembelajaran yang ada di UNJA. Namun, berdasarkan hasil observasi, setiap unit kerja melakukan proses persiapan, pendataan, identifikasi, dan pelaporan dengan cara konvensional, yakni menggunakan *form* Excel yang diisi secara manual. Hal ini dinilai dapat mempengaruhi efektif dan efisiensi inventarisasi BMN karena membutuhkan waktu dan tenaga kerja yang cukup besar, ketidakakuratan dan kecenderungan kesalahan, keterbatasan dalam pelacakan, kesulitan dalam analisis data, dan rentan terhadap kehilangan data. Proses inventarisasi tersebut juga dilakukan secara menyeluruh di lingkup Fakultas Universitas Jambi, salah satunya Fakultas Sains dan Teknologi.

Fakultas Sains dan Teknologi (FST) merupakan salah satu fakultas di Universitas Jambi yang memiliki peran penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai bagian dari Universitas Jambi, fakultas ini memiliki tanggung jawab untuk menjalankan kegiatan akademis dan penelitian dalam bidang Sains dan Teknologi. Inventarisasi BMN ini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari upaya manajemen aset yang baik di FST. Namun berdasarkan hasil observasi, staf tata usaha FST juga melakukan proses inventarisasi BMN secara manual yang membutuhkan waktu yang lama dengan aset BMN yang banyak dimiliki oleh Fakultas Sains dan Teknologi.

Dari permasalahan tersebut, telah dilakukan penelitian oleh Aryani et al., (2023) mengenai pengembangan sistem inventarisasi barang milik negara di Universitas Jambi yang menghasilkan *Prototype* Sistem Inventarisasi Barang Milik Negara (SIBAMIRA), di mana sistem ini akan diimplementasikan pada Fakultas Sains dan Teknologi. Keberadaan SIBAMIRA menjadi bagian dari teknologi digital yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pendidikan tinggi yang berkualitas. Akan tetapi, dibutuhkan pengujian evaluasi sistem agar diketahui apakah SIBAMIRA sudah dapat diterima pengguna dengan baik berdasarkan kegunaannya.

Salah satu cara mengevaluasi adalah dengan mengukur *usability*. Evaluasi *usability* merupakan proses yang melibatkan pengguna untuk memahami dan menggunakan sistem guna tercapainya aspek-aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara menyeluruh (Utami et al., 2020). Metode yang saat ini paling banyak digunakan saat menguji sebuah sistem karena lebih akurat yaitu metode *usability testing*. *Usability testing* merupakan proses utama dalam memastikan kualitas sistem informasi. *Usability testing* memiliki beberapa teknik evaluasi yang berbeda yaitu *Shadowing Method*, *Co-Discovery Learning*, *Coaching Method*, *Question-Asking Protocol*, *Teaching Method*, *Performance Measurement*, *Retrospective Testing*, *Remote Testing*, *Eye Tracker* dan *Think Aloud*. Diantara beberapa teknik tersebut, teknik yang paling cocok digunakan pada evaluasi ini yakni *Performance Measurement* dan *Think Aloud*.

Teknik *Performance Measurement* adalah teknik yang dapat digunakan untuk mengukur aspek efektivitas dan efisiensi. Sedangkan teknik *Think Aloud* menurut Ericsson dan Simon (1993), memiliki dua jenis dasar yaitu *Concurrent Think Aloud* (CTA), di mana peserta mengungkapkan verbalisasi pikiran pengguna selama mengerjakan *task scenario* yang diberikan, dan *Retrospective Think Aloud* (RTA) di mana peserta mengungkapkan verbalisasi pikiran setelah mengerjakan *task scenario* yang diberikan. Teknik yang dapat dikombinasikan

dengan teknik *Performance Measurement* yakni teknik *Retrospective Think Aloud* (RTA), karena dinilai dapat mengukur aspek kepuasan pengguna (Utami et al., 2020). Sehingga peneliti menggunakan dua teknik tersebut agar lebih mudah digunakan untuk mengukur aspek penting dalam *usability* yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem.

Penelitian mengenai evaluasi *usability* sistem telah banyak dilakukan pada penelitian sebelumnya, sebagai contoh yakni penelitian menggunakan metode *Think Aloud* yang dilakukan oleh Sulistiya et al., (2021) didapatkan hasil beberapa responden mengalami kegagalan dalam pengerjaan *task scenario* 2, 3, 4, 6, dan 7 didapatkan respon negatif dari setiap pengguna. Setelah kesalahan-kesalahan yang terdapat pada sistem tersebut diketahui, maka diberikan rekomendasi berupa perbaikan desain.

Penelitian lainnya yaitu yang dilakukan oleh Ary et al., (2023) menggunakan metode *usability testing* didapatkan hasil yakni halaman aplikasi M-Pise LPD Digital belum dikatakan efektif karena adanya *error* saat responden mengerjakan *task scenario*. Akan tetapi, halaman aplikasi M-Pise LPD Digital sudah efisien karena rank responden terampil lebih cepat daripada responden pemula. Untuk kepuasan pengguna masih terkategori kurang puas dengan halaman aplikasi M-Pise LPD Digital, dengan demikian diberikan perbaikan desain yang terfokus pada komponen menu dan fitur.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengangkat sebuah topik penelitian yang diberi judul “**EVALUASI USABILITY SISTEM INVENTARISASI BARANG MILIK NEGARA (SIBAMIRA) UNIVERSITAS JAMBI**”. Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan menghasilkan evaluasi *usability* dan suatu rekomendasi perbaikan desain Sistem Inventarisasi Barang Milik Negara (SIBAMIRA) agar menjadi lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka pokok permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana mengevaluasi *usability* Sistem Inventarisasi Barang Milik Negara (SIBAMIRA) Universitas Jambi?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi.

2. Evaluasi *usability* menggunakan metode *Usability Testing* dengan teknik *Performance Measurement* dan *Retrospective Think Aloud (RTA)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Ditinjau dari latar belakang yang telah dipaparkan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil evaluasi *usability* Sistem Inventarisasi Barang Milik Negara (SIBAMIRA) Universitas Jambi.
2. Untuk membuat suatu rekomendasi perbaikan desain Sistem Inventarisasi Barang Milik Negara (SIBAMIRA) agar menjadi lebih baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menghasilkan rekomendasi perbaikan desain Sistem Inventarisasi Barang Milik Negara (SIBAMIRA) agar menjadi lebih baik.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam meningkatkan *usability* Sistem Inventarisasi Barang Milik Negara (SIBAMIRA) melalui evaluasi dan rekomendasi perbaikan yang telah diberikan.
3. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang.