

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tinggi berperan sentral dalam mencetak sumber daya manusia unggul yang kompeten (Suharjo & Jacky, 2023). Melalui proses pembelajaran yang berkualitas, perguruan tinggi membekali mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia kerja (Puspa et al., 2023). Sejalan dengan pandangan Ki Hajar Dewantara, pendidikan seharusnya membebaskan individu untuk mengembangkan potensi sepenuhnya (Pembelajaran et al., 2024). Dengan demikian, mahasiswa dapat menggali minat dan bakat mereka secara optimal, sehingga menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki kompetensi akademik, tetapi juga memiliki karakter yang tangguh dan inovatif.

Menganut teori konstruktivisme dari bapak pendidikan Indonesia, Kemendikbud mengemukakan kebijakan MBKM yang menjadikan perguruan tinggi sebagai wadah yang bermanfaat bagi mahasiswa (Pembelajaran et al., 2024). Melalui kebijakan ini, mahasiswa dapat mengembangkan minat dan bakatnya yang juga relevan dengan kebutuhan industri. Salah satu kebijakan MBKM yang memberikan manfaat paling besar bagi mahasiswa adalah kebijakan hak belajar tiga semester di luar program studi. Kebijakan tersebut berupa beberapa bentuk kegiatan pembelajaran (BKP) di luar kampus, di antaranya: pertukaran pelajar, asistensi mengajar, magang, kegiatan wirausaha, studi independen, KKNT, riset penelitian, proyek kemanusiaan, dan bela negara. Pelaksanaan BKP di luar kampus telah memberikan paradigma pembelajaran bergeser dari yang sebelumnya terpusat pada dosen menjadi lebih student-centered sehingga mahasiswa memiliki otonomi dalam memilih kegiatan belajar (Sopiansyah & Masruroh, 2021).

Tercatat sejak tahun 2021 sampai saat ini terdapat 404.155 mahasiswa yang menerima manfaat dari program MBKM. Selain itu, melalui MBKM, jumlah kesempatan magang di perusahaan-perusahaan terbaik Indonesia semakin banyak (Kemendikbudristek, 2024). Misalnya, Google Bangkit menerima lebih dari 12.134 mahasiswa, PT Telekomunikasi Indonesia Tbk menerima lebih dari 1.131 mahasiswa, dan BRI menerima lebih dari 686 mahasiswa (Kemendikbudristek, 2024). Walaupun demikian, semenjak kebijakan MBKM diiniasi oleh Kemendikbudristek, terdapat beberapa kendala dalam pengimplementasiannya. Salah satunya adalah diperlukannya sistem informasi pendukung kegiatan MBKM bagi perguruan tinggi untuk mengakomodir mahasiswa dalam pendokumentasian kegiatan (Wijayanto & Wulandari, 2023).

Jika sebuah kampus telah berkomitmen menerapkan MBKM, maka perguruan tinggi tersebut juga seharusnya siap dengan sarana prasarana guna mendukung program MBKM. Untuk mendukung MBKM, Universitas Jambi meluncurkan SIAKADEKA pada tahun 2021 yang juga dilatar belakangi dari permasalahan yang muncul saat mahasiswa Universitas Jambi mengikuti kegiatan MBKM tepatnya angkatan pertama. SIAKADEKA hadir sebagai fitur yang dapat mempermudah mahasiswa dalam melakukan pendaftaran hingga dokumentasi kegiatan. Untuk mengetahui seberapa mudah SIAKADEKA dapat digunakan oleh mahasiswa, perlu dilakukan evaluasi agar fasilitas yang tersedia tersebut tidak menjadi kendala bagi mahasiswa untuk mengikuti kegiatan MBKM.

SIAKADEKA merupakan sistem yang memiliki pengguna yang terus berotasi. Artinya, dalam setiap periode dibuka akan ada kecenderungan pengguna baru yang menggunakan SIAKADEKA. Dalam hal ini, untuk mengetahui apakah SIAKADEKA telah sesuai dengan kebutuhan pengguna terutama pengguna baru melalui evaluasi *usability*. Untuk mengetahui seberapa mudah mahasiswa dapat menggunakan SIAKADEKA adalah evaluasi *usability*. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa yang pernah mengikuti kegiatan MBKM dan menggunakan SIAKADEKA, ditemukan beberapa permasalahan saat menggunakan SIAKADEKA, terutama saat pertama kali penggunaannya. Beragamnya BKP MBKM yang dapat diakses setelah menu *log in*, mengakibatkan mahasiswa kebingungan memilih pilihan program yang dituju.

Usability merupakan kemampuan pengguna untuk mencapai keberhasilan menyelesaikan sebuah tugas dalam menggunakan suatu produk. Dalam *usability* terdapat beberapa aspek, di antaranya: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Untuk melakukan evaluasi *usability*, terdapat dua metode yang umum digunakan para praktisi, yaitu: metode empiris dan metode inspeksi. Metode empiris menggunakan metode yang dilakukan dengan sejumlah pengguna dengan melakukan pengisian kuesioner, dsb. Sementara metode inspeksi menggunakan lebih sedikit partisipan dengan evaluasi yang bersifat analitis.

Cognitive walkthrough merupakan salah satu metode inspeksi. Berbeda dengan metode *usability* lainnya yaitu metode empiris, dalam metode ini hanya membutuhkan partisipan yang lebih sedikit dalam melakukan evaluasi. Tentunya hal ini memberikan keuntungan dalam segi waktu dan biaya. Apabila dibandingkan dengan metode inspeksi lainnya, yaitu *heuristic evaluation*, *cognitive walkthrough* lebih unggul dalam menganalisis permasalahan *usability* secara mendalam terutama dalam aspek *learnability*.

Cognitive walkthrough telah mengalami perkembangan mulai dari versi 1-3 hingga berbagai munculnya berbagai ekstensi/varian lainnya. Salah satu ekstensi *cognitive walkthrough* yang merupakan versi paling mutakhir adalah *enhanced cognitive walkthrough*. Metode ini mampu memperbaiki kelemahan dan meningkatkan metode *cognitive walkthrough* versi ketiga. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahman et al. (2021) dalam mengevaluasi Game Grand Theft Auto (GTA) V, menunjukkan *enhanced cognitive walkthrough* mampu menemukan permasalahan *usability* secara mendalam dibuktikan dengan temuan permasalahan pada beberapa tingkat kepentingan tugas (task importance) dengan nilai rata-rata permasalahan yang beragam. Selain itu, penelitian oleh Yoga Prabawakusuma et al. (2019) juga telah membuktikan bahwa metode *enhanced cognitive walkthrough* dapat diimplementasikan pada sebuah situs web.

Sifat dinamis dari program MBKM yang dilaksanakan setiap semester serta adanya persyaratan status *eligible* bagi mahasiswa untuk dapat menjadi peserta, mengakibatkan adanya rotasi peserta MBKM/pengguna SIAKADEKA secara berkala. Mengingat tingginya tingkat pergantian pengguna di setiap semester/pembukaan MBKM tersebut, *learnability* menjadi aspek penilaian yang sangat penting dalam evaluasi SIAKADEKA. *Learnability* berkaitan dengan seberapa mudah pengguna—terutama pengguna baru—dapat mempelajari dan menggunakan sistem. Berfokus pada aspek *learnability*, *cognitive walkthrough* cukup relevan dengan SIAKADEKA sebagai sistem yang akan dievaluasi. Dengan menggunakan metode *cognitive walkthrough*, evaluasi yang dilakukan dapat memungkinkan penilaian terkait seberapa mudah pengguna baru—khususnya mahasiswa yang mengikuti MBKM—dapat mempelajari dan menggunakan SIAKADEKA.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi permasalahan *usability* SIAKADEKA terutama pada aspek *learnability*, dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *enhanced cognitive walkthrough*. Pemilihan metode tersebut didasarkan pada kemutakhiran metode beserta relevansinya dengan SIAKADEKA sebagai sistem yang dievaluasi. Diharapkan dengan adanya evaluasi *usability*, SIAKADEKA dapat digunakan sesuai kebutuhan pengguna dan sistem informasi tidak lagi menjadi kendala dalam implementasi MBKM. Sehingga, mahasiswa dapat meraih manfaat yang sebesar-besarnya dalam mengikuti kegiatan MBKM.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana melakukan evaluasi *usability* pada SIAKADEKA Universitas Jambi menggunakan metode *cognitive walkthrough*?
2. Bagaimana hasil evaluasi *usability* pada SIAKADEKA Universitas Jambi menggunakan metode *cognitive walkthrough*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Melakukan evaluasi *usability* pada SIAKADEKA Universitas Jambi menggunakan metode *cognitive walkthrough*.
2. Mengetahui hasil evaluasi *usability* pada SIAKADEKA Universitas Jambi menggunakan metode *cognitive walkthrough*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah ditetapkan untuk memastikan penelitian tetap dalam fokus permasalahan hingga dapat mencapai tujuan penelitian, sebagai berikut.

1. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah Sistem Informasi Akademik Merdeka Belajar Kampus Merdeka (SIAKADEKA) Universitas Jambi yang diakses menggunakan laptop melalui laman <https://siakadeka.unja.ac.id/> dari sisi *user*/pengguna mahasiswa.
2. Penelitian ini melibatkan 5 orang mahasiswa aktif Universitas Jambi yang memiliki pengalaman menggunakan SIAKADEKA dan pernah mengikuti kegiatan MBKM Non-PMM minimal satu semester sebagai subjek penelitian.
3. Pengumpulan data dilakukan saat periode pendaftaran MBKM telah selesai/ditutup.
4. Evaluasi *usability* yang dilakukan menggunakan ekstensi/varian terbaru dari metode *cognitive walkthrough* versi ketiga, yaitu *enhanced cognitive walkthrough* yang berfokus pada aspek *learnability*.

1.5 Manfaat Penelitian

Baik secara teoritis maupun praktis, diharapkan penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan khazanah ilmu pengetahuan.

2. Dapat digunakan oleh pihak LPTIK sebagai masukan agar dapat memahami kebutuhan dan preferensi pengguna dalam pengembangan sistem terutama dalam meningkatkan *usability* SIAKADEKA.
3. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai evaluasi *usability* khususnya mengenai penerapan metode *enhanced cognitive walkthrough* pada sebuah situs web.
4. Dapat menjadi literatur yang mudah dipahami oleh pembaca.
5. Dapat bermanfaat bagi penulis untuk mengasah kemampuan berpikir logis, koheren, dan sistematis serta memperluas wawasan.