

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu kebutuhan yang sangat penting untuk mendukung kinerja suatu institusi saat ini adalah Teknologi Informasi (TI), karena dengan adanya teknologi informasi dapat membantu suatu institusi dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas dari proses bisnis perusahaan itu sendiri. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi. sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan yang akan menghasilkan penerus bangsa yang cerdas, kompetitif dan berdaya saing harus mampu memberikan inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam institusinya. Salah satu inovasi yang diberikan dalam suatu proses pembelajaran di sekolah adalah dengan menggunakan suatu aplikasi yang dapat membantu proses belajar mengajar tersebut, yaitu *E-learning*. [1]

E-Learning juga membuat peserta didik tidak hanya menjadi penonton atau pendengar saja. Namun menjadi objek utama dalam pembelajaran. Peserta didik perlu mandiri dan bertanggung jawab atas dirinya dan pembelajarannya. Karena suasana belajar menggunakan *E-Learning* memaksa peserta didik untuk memainkan peran lebih dalam pembelajarannya. Skenario mengajar dan belajar perlu disiapkan secara matang dalam sebuah kurikulum pembelajaran yang memang dirancang berbasis internet. Mengimplementasikan pembelajaran berbasis internet bukan berarti sekedar meletakkan materi ajar pada web. Selain materi ajar, skenario pembelajaran perlu disiapkan dengan matang untuk mengundang keterlibatan peserta didik secara aktif dan *konstruktif* dalam proses belajar mereka. Dengan adanya hal tersebut, sehingga dibutuhkan analisis tentang apa saja faktor yang akan mempengaruhi pada tingkatan kualitas e-learning. karena dengan memanfaatkan teknologi informasi suatu sekolah akan dapat mengoptimalkan informasi yang dibutuhkan dengan tepat, akurat, dan cepat.

Salah satu aplikasi *E-Learning* yang banyak digunakan di Indonesia adalah *Quipper School*. *Quipper School* menyediakan berbagai fitur pembelajaran seperti video materi, latihan soal, dan rangkuman materi. Aplikasi ini telah diunduh lebih dari 10 juta kali dan digunakan oleh siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Quipper School, sebagai aplikasi belajar online, mendapatkan beragam ulasan di Play Store. Banyak pengguna, terutama pelajar, merasa sangat terbantu dengan materi pelajaran yang lengkap dan mudah dipahami. Fitur-fitur seperti video pembelajaran, latihan soal, dan rangkuman materi dinilai sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan persiapan ujian. Selain itu, beberapa pengguna juga mengapresiasi adanya fitur tryout online yang membantu mereka mengukur kemampuan diri.

Namun, ada juga beberapa kritik yang disampaikan pengguna. Beberapa pengguna mengeluhkan adanya kendala teknis seperti aplikasi yang sering keluar sendiri atau loading yang lama. Selain itu, beberapa pengguna juga berharap agar variasi soal latihan bisa lebih banyak lagi. Meskipun demikian, secara keseluruhan, *Quipper School* dinilai sebagai aplikasi belajar yang cukup efektif dan bermanfaat bagi pelajar.

Analisis *usability* adalah proses evaluasi yang penting untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan dan efektivitas suatu produk, sistem, atau layanan. Tujuan utama dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi masalah atau hambatan yang mungkin dihadapi pengguna saat berinteraksi dengan produk tersebut. Dengan memahami pengalaman pengguna, analisis *usability* dapat memberikan wawasan berharga untuk meningkatkan desain, fungsi, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Metode yang digunakan dalam analisis *usability* bervariasi, mulai dari pengujian langsung dengan pengguna, survei, hingga analisis heuristik. Hasil analisis *usability* yang *komprehensif* dapat menjadi landasan kuat untuk melakukan perbaikan dan optimalisasi produk, sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dengan lebih baik.

Meskipun *E-Learning* menawarkan banyak keuntungan, namun tingkat *usability* aplikasi *E-Learning* menjadi faktor penting yang perlu dipertimbangkan. *Usability* mengacu pada kemudahan penggunaan suatu aplikasi oleh pengguna. Aplikasi *E-Learning* yang memiliki *usability* yang baik akan mudah dipelajari,

digunakan, dan dipahami oleh siswa, sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar secara efektif.

Penelitian analisis *usability* menggunakan metode *Heuristic Evaluation* telah menjadi fokus utama dalam beberapa jurnal. Jurnal "Evaluasi Antarmuka Prototype Aplikasi Beranda Layanan dengan Metode *Heuristic Evaluation*" (Jurnal RESTIKOM) mengungkapkan bahwa metode ini efektif dalam mengidentifikasi masalah *usability* pada aplikasi beranda layanan, dengan hasil pengujian menunjukkan tingkat kepuasan pengguna sebesar 82%. Penelitian serupa dalam jurnal "Penggunaan Metode *Heuristic Evaluation* sebagai Analisis Evaluasi *User Interface dan User Experience* pada Aplikasi BCA Mobile" (e-journal UNESA) juga menyoroti efektivitas metode ini dalam menganalisis aplikasi perbankan, dengan hasil pengujian menunjukkan tingkat keberhasilan penyelesaian tugas sebesar 85%. Sementara itu, jurnal "Evaluasi Antarmuka *Prototype* Aplikasi Beranda Layanan Dengan Metode *Heuristic Evaluation*" (Jurnal RESTIKOM) menyimpulkan bahwa *Heuristic Evaluation* berhasil mengidentifikasi masalah *usability* pada prototype aplikasi beranda layanan, dengan tingkat kepuasan pengguna mencapai 78% setelah perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.

Secara keseluruhan, ketiga jurnal ini menunjukkan bahwa metode *Heuristic Evaluation* merupakan alat yang efektif dalam menganalisis *usability* berbagai jenis aplikasi, dengan hasil pengujian yang bervariasi tergantung pada kompleksitas aplikasi dan tingkat keparahan masalah *usability* yang ditemukan.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis *usability* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat *usability* aplikasi *Quipper School* perlu ditingkatkan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi pengguna. Kendala teknis seperti aplikasi yang sering keluar sendiri atau loading yang lama perlu segera diatasi. Selain itu, penambahan variasi soal latihan dan peningkatan kualitas fitur-fitur lainnya akan semakin meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Dengan melakukan perbaikan dan pengembangan yang berkelanjutan berdasarkan masukan pengguna, *Quipper School* dapat terus menjadi pilihan utama aplikasi belajar online yang mendukung kesuksesan akademis para pelajar di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas:

- a) Bagaimana menganalisis *usability* pada aplikasi *Quipper School* berdasarkan evaluasi *Heuristic Evaluation* ?
- b) Bagaimana hasil analisis *usability* aplikasi *Quipper School* berdasarkan evaluasi *Heuristic Evaluation* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- a) Untuk mengetahui bagaimana menganalisis *usability* pada aplikasi *Quipper School* berdasarkan evaluasi *Heuristic Evaluation*
- b) Untuk mengetahui hasil analisis *usability* aplikasi *Quipper School* berdasarkan evaluasi *Heuristic Evaluation*

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dikemukakan peneliti disini adalah menghindari berbagai unsur penelitian yang tidak berhubungan dengan tujuan penelitian. Penulis membatasi materi penelitiannya pada Aplikasi *Quipper School* yang menjadi aplikasi *E-Learning* di kalangan Siswa SMAN 3 Kota Mojokerto. Baik dari segi kualitas interface aplikasi, Kegunaan maupun aspek-aspek yang menjadikan sebagai aplikasi *E-Learning*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat:

- a) Memberikan masukan bagi pengembang aplikasi *Quipper School* untuk meningkatkan *usability* aplikasi.
- b) Memberikan informasi kepada siswa SMAN 3 Kota Mojokerto mengenai *usability* aplikasi *E-Learning Quipper School*.
- c) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang *usability* aplikasi *e-learning*.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum mengenai penelitian yang dilakukan seperti latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

2. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang dapat memperkuat asumsi dalam penulisan laporan yang diambil dari beberapa kutipan buku online dan jurnal online yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga membahas tentang hasil penelitian yang sudah dilakukan terdahulu, serta pembahasan tentang alur penelitian penulis.

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik pengambilan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, skala pengukuran, dan uji instrumen.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan serta bagaimana implementasi dari tujuan penelitian yang telah disusun sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang diambil dari penelitian serta saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi yang dipakai selama penelitian seperti jurnal, buku, dan lain sebagainya yang terdapat keterangan yaitu judul, penulis, tahun terbit, dan publish jurnalnya.