

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan merupakan salah satu fasilitas penting dalam setiap instansi pendidikan yang menjadi gudangnya buku sebagai sumber ilmu pengetahuan. Dengan adanya perpustakaan di ruang lingkup universitas menjadikan mahasiswa mudah dalam mencari sumber referensi dalam penyelesaian tugas. Keberadaan perpustakaan belum lengkap rasanya jika belum memiliki sebuah sistem informasi yang memudahkan pengunjung dalam mencari buku yang diminatinya. Selain mengelola bahan pustaka, unit perpustakaan kini sudah saatnya terhubung dengan orang yang mengunjungi dan memanfaatkan sumber bacaan yg ada di unit tersebut (Habiburrahman, 2016). Sistem Informasi GELIS (*Ganesha Library Information System*) merupakan sistem yang dikembangkan untuk mempermudah pengunjung perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha dalam penelusuran koleksi buku, memperpanjang masa peminjaman buku, mengajukan pengadaan dan pemesanan buku, juga mengunggah karya ilmiah mahasiswa. Namun demikian, sistem informasi perpustakaan gelis ini belum pernah dilakukan evaluasi ditingkat *usability*.

Pentingnya evaluasi bertujuan untuk meyakinkan calon pengguna bahwa sistem informasi tersebut dapat membantu individu dan perpustakaan dalam menjalankan aktivitas sehingga kinerja mereka dapat meningkat (Habiburrahman,

2016). Evaluasi *usability* yaitu suatu proses dengan melibatkan pengguna guna menggunakan dan mempelajari produk untuk tercapainya aspek kenyamanan seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna (<https://www.usability.gov>). Efektif yaitu bagaimana pengguna atau *user* dapat dengan tepat menuntaskan *task* yang diberikan maupun mengenali *icon* pada *user interface* sistem informasi. Efisien yaitu hematnya waktu yang digunakan pengguna atau *user* dalam menuntaskan *task*. Sedangkan kepuasan pengguna yaitu hal yang dirasakan secara positif oleh pengguna setelah terlibat dalam menggunakan sistem informasi tersebut. Menurut Zaphiris dan Kurniawan (Utama, 2011), untuk mengevaluasi desain dibutuhkan metode yang mana salah satunya adalah metode *testing*. Metode *usability testing* adalah metode yang paling sering digunakan dalam mengevaluasi karena lebih akurat. Dengan begitu dalam penelitian ini akan digunakan metode *usability testing* guna mengevaluasi sistem informasi gelis Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam metode *usability testing* terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam mengevaluasi sistem informasi, salah satunya adalah *cognitive walkthrough* yaitu teknik yang terdiri dari tahapan persiapan dan eksekusi (Raharjo, 2016). Tahapan persiapan meliputi mempelajari sistem yang akan diuji, menentukan responden, serta menyusun *task*, sedangkan tahapan eksekusi yaitu proses berjalannya evaluasi dan merekam seluruh kegiatan yang dilakukan (Raharjo, 2016). Hasil yang didapatkan dengan teknik *cognitive walkthrough* yaitu seluruh rekaman aktivitas selama melakukan proses evaluasi, pantauan rekaman ini penting sebagai penentu valid tidaknya hasil akhir penelitian. Teknik lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah *performance measurement*

yaitu teknik yang digunakan untuk mengukur waktu penyelesaian *task* dan mendapatkan data kuantitatif performa responden saat proses penyelesaian *task* dalam evaluasi *usability* (Utama, 2011). Dengan begitu dalam penelitian ini akan digunakan teknik *cognitive walkthrough* dan *performance measurement* yang nantinya akan didapatkan hasil evaluasi yang tepat guna menemukan apa saja yang harus diperbaiki dalam sistem tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari evaluasi *usability testing* sistem informasi perpustakaan gelis Universitas Pendidikan Ganesha dengan teknik *cognitive walkthrough* dan *performance measurement* ini dirumuskan suatu masalah, yaitu:

- a. Bagaimana hasil evaluasi *usability testing* sistem informasi gelis Universitas Pendidikan Ganesha dengan menggunakan teknik *cognitive walkthrough* dan *performance measurement* ?
- b. Apa rekomendasi terbaik bagi pengembang sistem informasi gelis Universitas Pendidikan Ganesha berdasarkan hasil dari evaluasi *usability testing* dengan teknik *cognitive walkthrough* dan *performance measurement* tersebut ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembahasan penelitian ini dibutuhkan beberapa batasan masalah guna mendapatkan hasil yang sesuai harapan serta menghindari pembahasan yang tidak terarah, di antaranya:

- a. Penelitian ini dilakukan dengan mengevaluasi sistem informasi gelis Universitas Pendidikan Ganesha menggunakan metode *usability testing* dengan teknik *cognitive walkthrough* dan *performance measurement*.
- b. Dalam evaluasi *usability* sistem informasi gelis Universitas Pendidikan Ganesha ini akan diikuti sertakan sebanyak 10 orang responden yang mana terdiri atas 5 orang responden pemula dan 5 orang responden mahir.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian sistem informasi gelis Universitas Pendidikan Ganesha dengan menggunakan evaluasi *usability* ini yaitu:

- a. Guna mengetahui hasil evaluasi *usability testing* sistem informasi gelis Universitas Pendidikan Ganesha dengan menggunakan teknik *cognitive walkthrough* dan *performance measurement*.
- b. Guna memberikan rekomendasi terbaik bagi pengembang sistem informasi gelis Universitas Pendidikan Ganesha berdasarkan hasil dari evaluasi *usability testing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Pengembang Sistem Informasi Perpustakaan Gelis

Membantu pengembang sistem informasi gelis Universitas Pendidikan Ganesha dalam mengevaluasi dan mendapatkan rekomendasi terbaik guna memperbaiki dan mengembangkan kembali sistem informasi perpustakaan

gelis agar nantinya dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan sistem informasi ini.

b. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengevaluasi sebuah sistem informasi dengan menggunakan metode *usability testing* serta menggunakan teknik *cognitive walkthrough* dan *performance measurement*.

c. Bagi Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Gelis

Penelitian ini juga bermanfaat bagi pengguna sistem informasi perpustakaan gelis dalam memperoleh pengalaman yang mudah dalam menggunakannya. Kemudahan dalam menggunakan sistem informasi ini didapatkan dari hasil evaluasi dan pengembangan sistem oleh pengembang.

