



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan jaman dan penggunaan teknologi banyak orang menggunakan *e-library* untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan baik untuk penelitian ataupun sekedar informasi untuk dibaca. *E-library* merupakan perkembangan modern dari bentuk perpustakaan tradisional walaupun mungkin suatu *e-library* masih memiliki bentuk fisik dalam proses pelaksanaannya seperti : ada kantornya, ada koleksi buku-buku, dan ada pelayanan langsungnya. Tujuan adanya *e-library* antara lain memudahkan untuk mengakses informasi ilmu pengetahuan dalam bentuk format digital tanpa terhalang oleh jarak dan waktu. (Bulletin “Mimbar Pustaka Jatim no 01/Th.I/Januari-Maret 2007, Badan Perpustakaan Prop. Jatim [p.5-8]). Alasan terbesar dikembangkannya perpustakaan digital karena adanya keterbatasan ruangan *library* untuk menyimpan *printed content* serta disadari perlunya penyebaran informasi secara lebih luas sehingga nilai manfaat penelitian dapat dikembangkan secara lebih luas ke lingkup masyarakat.

Istilah perpustakaan digital ini dipopulerkan pertama kali oleh NSF/DARPA/NASA, prakarsa perpustakaan digital ditahun 1994. Nama kuno seperti perpustakaan elektronik ataupun perpustakaan virtual sebetulnya juga

sering digunakan, meskipun sekarang ini perpustakaan elektronik lebih mengacu pada portal, yang sering disediakan oleh agen pemerintahan.

Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu universitas di Indonesia yang sudah menyediakan *e-library* yang merupakan perpustakaan online untuk membantu mahasiswanya agar dapat melakukan kegiatan perpustakaan mereka secara online.

Metode atau teknik penelitian yang dilakukan akan berdasarkan pada materi yang didapat dan dipelajari selama masa perkuliahan. Pada mata kuliah “Testing dan Implementasi Sistem Informasi” dan “Interaksi Manusia dan Komputer” merupakan dasar teori yang digunakan untuk melakukan penelitian ini, dalam mata kuliah ini diajarkan mengenai teori Mc Call Quality Factors.

Teori McCall Quality Factors merupakan salah satu teori pengujian perangkat lunak yang ditulis oleh J. A. McCall dalam technical report yang dipublikasikan pada tahun 1977. Menurut McCall terdapat 3 aspek penting dari suatu produk software, yaitu karakteristik operasional (*Product Operation*), kemampuan perubahan ketika *software* sudah berjalan (*Product Revision*), dan kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan baru (*Product Trastition*). Galin, Daniel. *Software Quality Assurance From theory to implementation*, [pdf], (<http://desy.lecturer.pens.ac.id/> tanggal 05 Februari 2017). Dalam penelitian ini digunakan salah satu aspek saja dalam melakukan evaluasi usability *website library.umn.ac.id*, yaitu karakteristik operasional (*Product Operation*). Didalam *Product Operation* terdapat 5 faktor yaitu

Correctness, Reliability, Efficiency, Integrity dan Usability. Dalam penelitian ini hanya salah satu faktor yang dievaluasi yaitu Faktor Usabilitas (*Usability*) untuk melakukan evaluasi *usability*.

Menurut McCall *usability* adalah usaha yang diperlukan untuk mempelajari, mengoperasikan, menyiapkan masukan dan mengartikan keluaran oleh program. Semakin baik *usability* dalam suatu sistem, maka semakin mudah *user* menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Sistem Informasi pada website *library.umn.ac.id* belum pernah di evaluasi sebelumnya. Sehingga belum dapat diketahui nilai *standard usability scale* dari website tersebut sudah memenuhi standarisasi *usability* secara global atau belum. Oleh sebab itu, dilakukan evaluasi terhadap website perpustakaan UMN untuk mengetahui nilai standarisasinya. Berdasarkan permasalahan diatas diusulkan topik penelitian untuk mengevaluasi *usability website library.umn.ac.id*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang baik yang dapat menjadi sumber acuan dalam pengembangan sistem kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana evaluasi *user interface* terhadap website *library.umn.ac.id* Universitas Multimedia Nusantara ?
2. Bagaimana *usability* atau ketergunaan dari website *library.umn.ac.id* Universitas Multimedia Nusantara saat ini ?

3. Bagaimana rekomendasi dari segi *user interface* dan *usability* untuk pengembangan *website library.umn.ac.id* selanjutnya ?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa batasan untuk ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan :

1. *Website* yang di evaluasi adalah *library.umn.ac.id* yang khusus diperuntukkan untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.
2. Melakukan evaluasi terhadap *library.umn.ac.id* dari sudut pandang mahasiswa.
3. Mengevaluasi *user interface* dan *usability* hanya sebatas tampilan *website*.
4. Evaluasi akan didasarkan pada pelaksanaan wawancara terhadap pihak perpustakaan dan mahasiswa, serta penyebaran kuesioner *SUS* yang berkaitan dengan penggunaan *website library.umn.ac.id*.
5. Merekomendasikan *user interface* atau *usability* untuk pengembangan *website* lebih lanjut khususnya pada tampilan *website*.
6. Membuat prototype rekomendasi *user interface* menggunakan *software axure*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Memberikan rekomendasi dari hasil evaluasi kepada pihak perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memberikan rekomendasi dalam menentukan usability yang tepat kepada pihak pengembang sistem *library.umn.ac.id*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yaitu

- Memberikan rekomendasi mengenai *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan *user* yaitu mahasiswa UMN dalam mengakses *website library.umn.ac.id*.
- Memberikan rekomendasi mengenai *usability* yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa UMN dalam mengakses *website library.umn.ac.id*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan penelitian Evaluasi *Usability Website library.umn.ac.id* Universitas Multimedia Nusantara ini secara keseluruhan tersusun atas lima bab, berikut ini penjelasan isi dari masing-masing bab :

1. Bab I: Pendahuluan

Pada bab Pendahuluan ini akan membahas tentang latar belakang dilakukannya penelitian, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

2. Bab II: Landasan Teori

Pada bab Landasan Teori menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung penelitian seperti teori tentang pengertian perpustakaan, *e-library*, *usability*, *usability evaluation*, serta *software* yang digunakan.

3. Bab III: Metodologi Penelitian

Pada bab Metodologi Penelitian ini akan dijelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian seperti, objek penelitian, teknik pengumpulan data, tahap penelitian, dan lain sebagainya.

4. Bab IV: Hasil Analisis Penelitian dan Pembahasan

Pada bab Hasil Analisis Penelitian dan Pembahasan akan dibahas mengenai hasil yang didapatkan setelah penelitian.

5. Bab V: Penutup

Pada bab Penutup akan membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian evaluasi *usability* terhadap *website library.umn.ac.id*, serta memberikan saran yang telah didapatkan saat melakukan proses penelitian ini.