

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Salah satu teknologi yang sangat berperan penting dalam mendukung pelajar maupun pengajar saat ini adalah perpustakaan digital. Perpustakaan digital menawarkan akses informasi yang memungkinkan pengguna bisa mengakses informasi tanpa harus pergi ke lokasi informasi [1]. Salah satu contoh website perpustakaan digital adalah website *academia.edu* yang dimana berisi sangat banyak jurnal-jurnal yaitu sebanyak 37.000.000 serta ada sebanyak 189.000.000 account yang terdaftar dan di kunjungi sebanyak 104.000.000 per bulan [2].

Pada penelitian ini akan dilakukan evaluasi kualitas website *academia.edu* dalam hal *usability* karena kualitas website sangat berpengaruh terhadap tingkat kepuasan penggunanya. Semakin tinggi kualitas suatu website, maka akan semakin banyak pengguna yang mengakses website tersebut. Mengukur kualitas website merupakan salah satu langkah penting yang perlu dilakukan guna mengembangkan website tersebut agar sesuai dengan tujuan dan harapan para penggunanya [3]. Prinsip utama yang dijadikan ukuran keberhasilan pengembangan website adalah *usability*. Tingkat *usability* menentukan apakah sistem tersebut akan bermanfaat, diterima user dan bertahan lama dalam penggunaannya [4]. *Usability* website juga dapat berkaitan tentang seberapa mudah *user interface* dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuannya. Dalam mengetahui *usability* pada website, dapat dilakukan evaluasi *usability* dengan mengajukan pernyataan terkait kegunaan suatu website apakah sudah baik dan dapat memenuhi kebutuhan penggunanya atau tidak [5]. Oleh karena itu penting untuk dilakukan evaluasi *usability* website *academia.edu* untuk mengetahui sejauh mana tingkat kegunaannya bagi pengguna serta untuk mengetahui kekurangan dari website *academia.edu* yang nantinya bisa dijadikan sebagai rekomendasi untuk perbaikan UI (*user interface*) sehingga dapat lebih berperan dalam mendukung proses pendidikan.

Dalam penelitian kali ini metode yang akan digunakan untuk evaluasi *usability* website perpustakaan digital *academia.edu* adalah metode *Website Usability Evaluation* (WEBUSE). Dikarenakan metode WEBUSE (*Website Usability Evaluation*) merupakan suatu kuesioner yang dikembangkan dari empat buah *usability evaluation tool*, yaitu WAMMI, WebSAT, Bobby, dan *Protocol Analysis* untuk mengevaluasi *usability* dari sebuah website. Kuesioner ini terdiri dari 24 pertanyaan dengan lima opsi jawaban yang terbagi dalam empat dimensi, yaitu : *content, organization and readability, navigation and link, desain user*

interface, dan *performance and effectiveness* [7]. Pertanyaan dari kuesioner WEBUSE juga mudah untuk dipahami [8]. Serta metode WEBUSE merupakan metode yang dapat mengevaluasi *usability* sebuah website untuk mengetahui permasalahan *usability* dari berbagai jenis website sehingga cocok untuk digunakan dalam penelitian ini [9]. Dalam proses evaluasi *usability* ini kuesioner ditunjukkan kepada pengguna website *academia.edu* dengan menggunakan metode rumus *lemeshow* dalam menentukan jumlah responden. Rumus *lemeshow* digunakan karena pada penelitian ini jumlah/besar populasi tidak diketahui. Berikut beberapa penelitian yang relevan terkait penelitian ini yaitu analisis *usability* aplikasi *Cizgi Rent A Car* berbasis mobile menggunakan metode WEBUSE yang dilakukan oleh Jamilah Karaman. Penelitian tersebut menggunakan metode WEBUSE untuk mengetahui level *usability* dari aplikasi *Cizgi Rent A Car*. Hasil penelitian ini adalah diketahui level *usability* dari setiap dimensi pada metode WEBUSE yaitu pada dimensi *Content, Organization & Readability* dapat dikatakan *Good*, dimensi *Navigation and Links* dapat dikatakan *Good*, dimensi Desain *User Interface* dapat dikatakan cukup *Bad*, dan dimensi *Performance and Effectiveness* dapat dikatakan *Moderate* [9]. Penelitian kedua yaitu analisis *usability* menggunakan metode WEBUSE pada website *KITABISA.COM* yang dilakukan oleh Andiputra Rumbiak dan Rinabi Tanamal. Penelitian tersebut menggunakan metode WEBUSE untuk menilai *usability* pada website *KITABISA.COM*. Hasil penelitian ini adalah di dapat nilai dari setiap dimensi pada metode WEBUSE yaitu hasil *Good*, dengan dimensi tertinggi adalah dimensi *Content, Organization, and Readability* yang mendapat skor 0.77, serta variabel terendah adalah dimensi desain *user interface* yang mendapatkan skor 0.70 [10].

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka diajukan tugas akhir proyek dengan judul “**Evaluasi Usability Untuk Perpustakaan Digital : Studi Kasus Website Perpustakaan Digital *Academia.edu***”

1.2 Permasalahan Proyek

Diuraikan rumusan masalah sebagai berikut : Evaluasi kualitas website *academia.edu* dalam hal *usability* yang dimana sangat berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup proyek terhadap evaluasi *usability* untuk webiste perpustakaan digital *academia.edu* dijabarkan sebagai berikut:

1. Kriteria evaluasi dengan metode Website Usability Evaluation (WEBUSE) yang terdiri dari kuesioner yang memiliki 24 pertanyaan dan 5 opsi jawaban. Pilihan

jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Setiap jawaban dari instrumen kuesioner akan diukur menggunakan skala likert.

2. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna website *academia.edu* yang akan di validasi pada bagian pertama kuesioner dan dengan menggunakan metode rumus lemeshow dalam menentukan jumlah responden. Rumus lemeshow digunakan karena pada penelitian ini jumlah/besar populasi tidak diketahui.
3. Pendistribusian kuesioner dilakukan menggunakan website Google Form yang dibagikan secara online.
4. Mengolah data kuesioner menggunakan SPSS versi 25 untuk uji validitas dan reliabilitas.

1.4 Tujuan Proyek

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kekurangan pada website perpustakaan digital *academia.edu* yang dapat digunakan sebagai acuan untuk peningkatan tingkat *usability* serta *user interface* website *academia.edu*.

1.5 Rencana Pelaksanaan Proyek

1. Identifikasi masalah

Dalam melakukan identifikasi permasalahan, perlu dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui permasalahan dari penelitian ini. Permasalahan proyek pada penelitian ini mengenai evaluasi *usability* pada website *academia.edu*.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari berbagai sumber untuk mendapatkan gambaran tentang topik penelitian ini yaitu mengenai evaluasi *usability* website *academia.edu*.

3. Perancangan dan Pendistribusian Kuesioner

Kuesioner didistribusikan untuk menerima respon dari pengguna website *academia.edu* dengan menggunakan metode rumus lemeshow dalam menentukan jumlah responden. Kuesioner dirancang berdasarkan metode WEBUSE, dengan 24 pertanyaan dan 5 opsi jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju yang dibagikan kepada responden dalam bentuk kuesioner.

4. Pengolahan Data

Setelah data kuesioner didapat maka data akan memasuki tahap uji validasi dan realibilitas menggunakan SPSS versi 25. Setelah lolos uji, maka akan dilanjutkan mengolah

data menggunakan rumus WEBUSE untuk mendapatkan hasil evaluasi usability website academia.edu.

5. Dokumentasi

Pada tahap terakhir, hasil dari langkah sebelumnya didokumentasikan dalam sebuah laporan.

1.5.1 Personil Proyek

Tabel 1.1 Personil Proyek

| NIM | NAMA | TUGAS |
|-----------|-------------------|---|
| 171110720 | Eric Tandika | <ul style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi Masalah b. Mengumpulkan Data c. Menentukan Metode Yang Digunakan d. Merancang Kuesioner Berdasarkan Metode yang Digunakan e. Membagikan Kuesioner f. Menyusun Laporan Proyek |
| 171113441 | Ronaldo Purba | <ul style="list-style-type: none"> a. Membagikan Kuesioner b. Mengumpulkan Data Kuesioner Yang Sudah Diisi Responden c. Melakukan Pengolahan Data Menggunakan Rumus WEBUSE d. Mengambil Kesimpulan e. Menyusun Laporan Proyek |
| 171111512 | M Syam Yoga Lubis | <ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan Rumus Yang Digunakan Dalam Menentukan Jumlah Responden b. Membagikan Kuesioner c. Mengumpulkan Data Kuesioner Yang Sudah Diisi Responden d. Melakukan Pengolahan Data Menggunakan SPSS Versi 25 |

| | | |
|--|--|----------------------------|
| | | e. Menyusun Laporan Proyek |
|--|--|----------------------------|

1.5.2 Jadwal Pelaksanaan proyek

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

| No | Kegiatan | Maret 2022 | | | | April 2022 | | | | Mei 2022 | | | | Juni 2022 | | | | Juli 2022 | | | |
|----|----------------------------|------------|---|---|---|------------|---|---|---|----------|---|---|---|-----------|---|---|---|-----------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Identifikasi Masalah | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Mengumpulkan data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Menyusun kuesioner | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Mendistribusikan kuesioner | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Mengolah data kuesioner | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Menarik kesimpulan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Menyusun laporan proyek | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

UNIVERSITAS
MIKROSKIL