

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Profesi sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN) adalah sebutan yang sudah tidak asing ditelinga masyarakat dan peminatnya juga tidaklah sedikit. hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta yang mendaftar ketika ada pembukaan lowongan kerja sebagai ASN. Berdasarkan statistik dibawah dari BKN, Peserta Sistem Selesksi CPNS Nasional (SSCASN) pada 2021 mencapai 4.5 juta[1] merujuk pada Tabel 1.1.

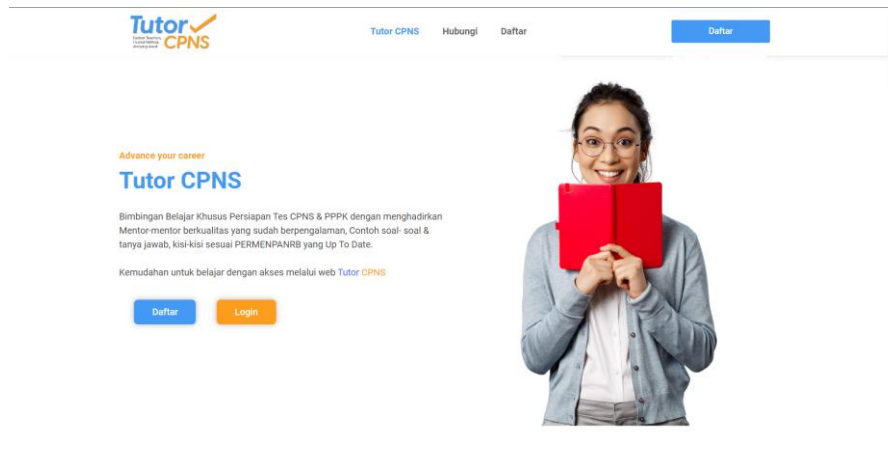
Tabel 1.1 Statistik Pelamar SSCASN

Statistika Pendaftar Semua Pengadaan (PPPK Guru, PPPK Non Guru, dan CPNS)		Statistika Verifikasi Semua Pengadaan (PPPK Guru, PPPK Non Guru, dan CPNS)				
		4.542.798	4.030.134	2.258.864	470.504	1.300.766
		Sudah Mengisi Formulir	Sudah Submit	Verifikasi Memenuhi Syarat	Verifikasi Tidak Memenuhi Syarat	Belum Verifikasi
Statistika Pendaftar PPPK Guru		957.637	921.405	543.079	0	378.326
	Mengisi Formulir		Submit	Verifikasi Memenuhi Syarat	Verifikasi Tidak Memenuhi Syarat	Belum Verifikasi
Statistika Pendaftar CPNS		3.482.989	3.033.392	1.689.174	450.698	893.524
	Mengisi Formulir		Submit	Verifikasi Memenuhi Syarat	Verifikasi Tidak Memenuhi Syarat	Belum Verifikasi
Statistika Pendaftar PPPK Non Guru		102.172	75.337	26.611	19.810	28.916
	Mengisi Formulir		Submit	Verifikasi Memenuhi Syarat	Verifikasi Tidak Memenuhi Syarat	Belum Verifikasi

Sumber : Dashboard SSCASN 2021

Data statistik pada Tabel 1.1 menunjukkan semakin tingginya peminat SSCASN di Indonesia, Sehingga menyebabkan kebutuhan akan pemahaman materi tes SSCANS semakin meningkat. Selain itu, peserta tes SSCANS haru memenuhi nilai *Passing grade* yang tinggi untuk lulus dan pada umumnya banyak yang gagal, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran untuk membantu calon peserta dalam memahami semua materi tes yang akan menjadi bahan uji, Akan tetapi banyak metode konvensional seperti mengerjakan ataupun membaca dari buku. Metode konvensional memiliki berbagai kekurangan seperti membutuhkan biaya yang besar untuk membeli buku rujukan, ketidaknyaman dalam berlatih mengerjakan soal tersebut, dan keterbatasan dalam mengetahui hasil tes dan penjelasan dari jawaban soal tes tersebut.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi internet telah memunculkan berbagai aplikasi baru termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu dari teknologi tersebut adalah Sistem Pembelajaran Elektronik atau dapat disebut *E-learning*. Konsep pembelajaran secara daring ini telah mempermudah masyarakat yang memiliki keterbatasan ruang, jarak dan waktu untuk mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan terlebih ketika dimasa pandemi. *E-learning* ini menerapkan media pembelajaran bagi para peserta SSCASN dengan merubah cara konvensional menjadi bentuk digital secara konten dan sistem ke dalam sebuah web[2]. Salah satu *E-learning* tersebut adalah *website* Tutorcpns. Gambar 1.2 adalah tampilan *homepage website* Tutorcpns.



Gambar 1 1 *Website Tutorcpns*

Website Tutorcpns merupakan *web* pembelajaran daring yang berfokus pada tes SSCASN, dimana didalamnya terdapat latihan soal, materi pendukung, kelompok diskusi dan memiliki mentor-mentor yang berkualitas dan sudah berpengalaman[3]. Akan tetapi, Menurut Bapak Novanda Alim Setya Nugraha, S.S., M.Hum. selaku pemilik *website* Tutorcpns mengatakan “bahwa *web* tersebut masih belum dilakukan evaluasi *usability* sehingga terdapat banyak fitur yang tidak berfungsi dan memiliki *user interface* kurang menarik”. Hal tersebut didukung dengan hasil skor *System Usability Scale* (SUS) pada evaluasi awal yang menghasilkan skor 66,6 (Grade D) yang termasuk dalam kategori peringkat adjektif *poor* dan ada banyak pengguna yang mengeluh kalau *website* memiliki fitur belum bisa digunakan.

Menurut Jakob Nielsen, *Usability* adalah atribut penilaian seberapa mudah aplikasi dapat digunakan dan seberapa baiknya menurut pengguna[4]. Seberapa pentingnya melakukan evaluasi *usability* pada suatu *website* dapat dibuktikan dengan adanya hasil penelitian sebelumnya yang oleh Cintya Damayanti, dan Ira Diana Sholihati dengan judul “Analisis UI/UX Untuk Perancangan *Website* Apotek dengan Metode *Human Centered Design* dan *System Usability Scale*” bahwa setelah dilakukan penelitian ini menggunakan *system usability scale* (SUS) ditemukan masalah dimana para pengguna kesulitan menggunakan *website* apotek kemudian dilakukan perancangan ulang dengan menggunakan metode *human centered design* dan dilakukan evaluasi ulang. Evaluasi ulang yang dilakukan

dengan metode SUS mendapatkan skor 77,6 (Grade B) dengan kategori peringkat adjektif baik[5]. sedangkan pada penelitian yang dilakukan firmansyah dengan judul “Implementasi *System Usability Scale* pada Sistem Informasi Manajemen Anggaran dan Kegiatan di Badan Pusat Statistik” pada penelitian ini hasil nilai skor *system usability scale*(SUS) sebelumnya adalah 61,33 dinilai buruk dan memiliki potensi menurunkan jumlah pengguna aplikasi tersebut sehingga dilakukan pengujian ulang dengan metode yang sama menghasilkan skor SUS 75,33. Rata-rata skor tersebut dalam aspek akseptabilitas masuk kedalam kategori *acceptable*[5].

Berdasarkan latar belakang yang ada, peneliti akan menjadikan rujukan penelitian yang berjudul “Evaluasi Usability dan Rekomendasi desain menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Human Centered Design*”. penelitian ini melakukan evaluasi *usability* terhadap *website* Tutorcpns dengan menggunakan metode *System Usability Scale*. Hasil nilai skor SUS pada evaluasi awal adalah 66,6 sehingga dilakukan perancangan rekomendasi desain. Suatu sistem dikatakan layak atau baik jika memiliki rata-rata skor SUS ≥ 68 , sedangkan jika rata-rata skor SUS < 68 maka sistem dinyatakan tidak layak atau kurang baik[7]. Jika skor SUS dibawah 68 maka akan dilakukan perancangan rekomendasi desain menggunakan metode *Human Centered Design*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas, *website* Tutorcpns memiliki nilai skor *System Usability Scale* (SUS) 66,6 (Grade D) yang memiliki nilai adjektif buruk maka terbukti kalau *usability website* masih dibawah rata-rata dan dilakukan perancangan rekomendasi desain.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, muncul pertanyaan-pertanyaan mengenai cara menyelesaikan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana mengukur *usability* dari *website* Tutotcpns dengan *Sysrem Usability Scale*(SUS)?
2. Bagaimana merancang rekomendasi desain *web* Tutorcpns agar yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini akan melakukan :

1. Mengevaluasi *usability* pada *website* Tutorcpns menggunakan metode *system usability scale* (SUS).
2. Merancang rekomendasi desain yang nyaman digunakan oleh pengguna menggunakan metode *Human Centered Design*.

1.5 Batasan Masalah / Ruang Lingkup

Variabel yang akan dilakukan penelitian adalah penilaian kebergunaan pada *website* Tutorcpns. Batasan dari ruang lingkup penelitian ini, yaitu :

1. Pengembangan rekomendasi desain hanya pada *front-end*, dan tidak meliputi sistem *back-end website*.
2. Pengembangan yang dilakukan hanya mencakup pada *user interface* pada tampilan *desktop*.
3. Responden *website* ini adalah pengguna *website* Tutorcpns.
4. Penggunaan *user interface* disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang kemudian diuji dengan menggunakan metode *system usability scale*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian lain yang memiliki topik serupa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan mengenai evaluasi *usability* dan perancangan desain rekomendasi.