

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi informasi telah berlangsung dengan cepat dan memiliki dampak yang signifikan pada beberapa masyarakat [1]. Salah satu contoh adalah teknologi informasi berbasis online yang memungkinkan perguruan tinggi untuk menyebarluaskan informasi secara luas dan cepat, serta membantu mahasiswa untuk mendapatkan informasi terkini tentang aktivitas perkuliahan seperti registrasi online. Layanan akademik yang menggunakan registrasi online sangat membantu dalam menyajikan dan mengolah informasi serta data mahasiswa untuk memilih mata kuliah, merencanakan masa studi, mentorship, serta tagihan dan pembayaran semester. Untuk meningkatkan kepuasan mahasiswa, diperlukan sistem akademik yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa selama masa perkuliahan.

*I-Gracias*, sebuah sistem informasi akademik yang dikembangkan oleh Direktorat SISFO Institut Teknologi Telkom Purwokerto, memberikan layanan yang luas kepada seluruh anggota akademik institusi tersebut. Sistem ini menggunakan teknologi *single-sign-on*, memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai aplikasi dengan hanya menggunakan satu akun. *I-Gracias* dirancang untuk memenuhi kebutuhan akademik dan non-akademik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto, mencakup berbagai kegiatan di semua fakultas. Kehadiran *I-Gracias* sangat penting dalam menyajikan informasi kepada seluruh civitas akademik, sehingga aplikasi ini harus tetap berjalan dengan baik dan konsisten.

Pada penelitian ini, kualitas *Igracias Mobile* yang akan diukur oleh mahasiswa dengan didasari oleh pengukuran kualitas *Igracias Mobile* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) [2]. Pengukuran kualitas

Igracias Mobile pada SUS dilakukan oleh pengguna Igracias mobile tersebut sehingga pengukuran yang dilakukan akan membantu pengelola Igracias Mobile untuk menyesuaikan kualitas Igracias Mobile sesuai persepsi mahasiswa [3]. Pengukuran kualitas Igracias Mobile pada System Usability Scale (SUS) dilakukan oleh mahasiswa untuk membantu pengelola website dalam meningkatkan kualitas website sesuai dengan persepsi pengguna. Pengukuran ini melibatkan beberapa variabel yang dapat diukur, seperti keterampilan pengguna, kepuasan pengguna, dan kemudahan penggunaan, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas website dan meningkatkan pengalaman pengguna. Berikut instrument-instrument penelitian yang digunakan pada System Usability Scale adalah usability (kemudahan), information quality (kualitas informasi), service interaction (kualitas interaksi), dan kepuasan pelanggan [9].

Berdasarkan informasi yang ada, maka peneliti akan melakukan penelitian terkait evaluasi pada *Igracias Mobile* mahasiswa menggunakan metode *System Usability Scale*. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat mengetahui kepuasan mahasiswa dalam menggunakan *IGracias mobile*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh peneliti bahwa terdapat permasalahan pada aplikasi *Igracias Mobile* yang mana mahasiswa masih sulit memahami fitur-fitur pada *Igracias Mobile* serta desain warna yang masih kurang.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, pertanyaan yang muncul dalam penelitian ini adalah: Bagaimana hasil evaluasi *Igracias Mobile* menggunakan metode *System Usability Scale*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dalam penyusunan tugas akhir ini adalah: Untuk mengevaluasi *Igracias Mobile* menggunakan metode *System Usability Scale*.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Metode yang digunakan untuk evaluasi adalah *System Usability System (SUS)*.
2. Penelitian ini menggunakan 6 responden dengan kriteria mahasiswa S1 Rekayasa Perangkat Lunak ITTP
3. Pengambilan data untuk mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto menggunakan kuisisioner online

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi bagi instansi bahwa *IGracias mobile* mempermudah mahasiswa.
2. Memperoleh hasil analisis kepuasan pengguna aplikasi *IGracias mobile* dengan kuisisioner SUS.