

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Jember adalah salah satu perguruan tinggi *vokasi* yang terletak di Jl. Mastrip Jember Jawa Timur. Politeknik Negeri Jember merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan *vokasional*. *Vokasional* adalah program pendidikan yang mengarah pada proses belajar mengajar pada tingkat keahlian, keterampilan, dan standar kompetensi yang spesifik sesuai dengan kebutuhan pasar kerja dan *stakeholder*. Serta mempunyai kemandirian dalam berkarya dan berwirausaha berbasis IPTEKS (Ilmu Pengetahuan (Sains), peralatan hidup (Teknologi), serta kesenian (Seni)).

Jurusan Teknologi Informasi adalah salah satu jurusan yang berada di Politeknik Negeri Jember. Teknologi Informasi merupakan sebuah jurusan yang mempelajari komponen penyusun *hardware*, *software* dan *brainware*. Sehingga Teknologi Informasi dapat diartikan sebagai sebuah perangkat keras maupun perangkat lunak, yang digunakan untuk mendukung pengolahan data informasi secara cepat dan berkualitas.

Salah satu penunjang pembelajaran mahasiswa di masa *pandemic covid-19* adalah *website E-Learning* Jurusan Teknologi Informasi (*E-Learning JTI*). *E-Learning JTI* adalah sebuah platform berbasis *website* yang memiliki fungsi utama sebagai penunjang pembelajaran daring. *E-Learning* merupakan singkatan dari *electronic learning*, yaitu proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajaran. Kehadiran *E-Learning JTI* dimaksudkan bukan hanya hadir sebagai pembelajaran daring, namun juga bisa sebagai pendataan presensi para mahasiswa jurusan Teknologi Informasi. Kini *website E-Learning JTI* dapat diakses melalui *website* dengan domain *jti.polije.ac.id* dan dikelola oleh admin Jurusan Teknologi Informasi.

Website "E-Learning JTI" saat ini *user experience* masih kurang informatif dan belum memenuhi tingkat *usability* yang baik, dikarenakan pada saat merancang *website* ini tidak memiliki waktu yang cukup dan pengerjaannya termasuk cepat, sehingga tidak ada nya analisis pada tingkat *usability* dengan baik.

Untuk mengetahui kualitas kelayakan sebuah website dibutuhkanlah evaluasi *usability* yang menjadi solusi untuk mengetahui masalah *usability*. Menurut Zimmermann (2008) *usability* berfokus pada atribut dari sistem dan usaha untuk menghindari *error* atau masalah *usability*. Sedangkan fokus dari UX ada pada *user* dan respon baik user terhadap sistem hal tersebut dapat dilihat dari emosi, perilaku dan nilai yang dihasilkan dari interaksi dengan *system* tersebut.

Heuristic Evaluation (HE) merupakan salah satu metode penilaian kegunaan suatu produk digital yang bertujuan untuk memperbaiki *user experience*. *Heuristic Evaluation* memiliki kelebihan pengujian yang menyediakan feedback yang cepat dan relatif murah serta dapat digunakan bersamaan dengan metode evaluasi *usability* yang lain (Ahsyar, 2019). *Heuristic Evaluation* yang dikembangkan oleh Jacob Nielsen memiliki 10 prinsip untuk mengevaluasi sebuah sistem. Prinsip-prinsip tersebut antara lain *Visibility of system status, match with the real world, user control and freedom, consistency and standard, error prevention, recognition than Recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help users recognize dialogue, and recover from errors, dan Help and documentation* (Lestari dkk., 2019).

Saat ini pengembangan *website "E-learning JTI"* terus di upayakan agar *website* selalu optimal. Dalam upaya pengembangan *website "E-learning JTI"* perlu evaluasi oleh ahli UI/UX dengan menerapkan 10 prinsip.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu sebuah rekomendasi dan evaluasi terhadap *website* yang memfokuskan pada kebutuhan mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi. Oleh karena itu metode penelitian yang digunakan adalah *Heuristic Evaluation*, karena metode *Heuristic Evaluation* berfokus pada kebutuhan pengguna. Oleh karena itu dalam tugas akhir ini dilakukan penelitian *usability* terhadap *website e-learning* Jurusan Teknologi Informasi dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*.

1.2 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan bahwa masalah yang ada yakni :

1. Bagaimana cara menganalisis *usability* pada *website E-Learning* Jurusan Teknologi Informasi.
2. Bagaimana cara melakukan evaluasi *website E-Learning* Jurusan Teknologi Informasi menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.
3. Bagaimana cara memberikan rekomendasi dari hasil analisis *usability* pada *website E-Learning* Jurusan Teknologi Informasi dengan metode *Heuristic Evaluation*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil analisis *usability* pada *website E-Learning* Jurusan Teknologi Informasi.
2. Mengetahui hasil evaluasi *website E-Learning* Jurusan Teknologi Informasi berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*.
3. Memberikan rekomendasi dari hasil analisis *usability* pada *website E-Learning* Jurusan Teknologi Informasi dengan metode *Heuristic Evaluation*.

1.4 Manfaat

Berdasarkan analisis *usability* menggunakan *Heuristic Evaluation* pada *website E-Learning* Jurusan Teknologi Informasi dapat memberikan manfaat seperti:

1. Meningkatkan interaksi *user* dengan *website E-Learning* Jurusan Teknologi Informasi.
2. Meningkatkan kualitas *usability website E-Learning* Jurusan Teknologi Informasi dengan kebutuhan pengguna dan memberikan rekomendasi kepada pengelola dari hasil analisis *usability* pada *website E-Learning* Jurusan Teknologi Informasi.