

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember (MAN 1 JEMBER) pada mulanya berdiri atas inisiatif dan prakarsa, serta perjuangan ikhlas para tokoh dan para sesepuh kota Jember. Atas prakarsa dan inisiatif tersebut, pada tahun 1967 berdirilah sebuah lembaga pendidikan Islam setingkat MA di Jember. Lembaga pendidikan ini pada mulanya diberi nama SP IAIN Jember (Sekolah Persiapan Institut Agama Islam Negeri). Lulusan dari sekolah ini memang diharapkan dapat melanjutkan pendidikannya ke jenjang IAIN (Institut Agama Islam Negeri). Lembaga ini berkembang dengan pesat hingga tahun 1978. Dalam menghadapi tantangan dunia global perkembangan teknologi Pendidikan MAN 1 Jember memanfaatkan platform *website*.

Institusi pendidikan formal dan non formal telah *menggunakan E-Learning* untuk mendukung proses pembelajaran. Pendidikan kesetaraan sebagai bagian pendidikan non formal yang tersebar di seluruh Indonesia juga banyak memanfaatkan *E-Learning*. Dengan demikian, sangat penting bagi pengembang ³ untuk merancang *E-Learning* standar yang dapat digunakan oleh berbagai Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM).

Namun demikian *E-Learning* yang digunakan³ untuk PKBM belum memiliki standar yang baku. *E-Learning* yang digunakan PKBM memiliki rancangan konten dan proses pembelajaran yang beragam. Pengembangan *E-Learning* pada suatu institusi seharusnya penting memperhatikan standars konten dan standar proses. Dalam konteks *E-Learning*, konten standar proses pada mengorganisasikan dan deskripsi sumber belajar. Oleh sebab itu, perlu mengorganisasi dan mendeskripsikan materi ajar untuk masing-masing pendidikan kesetaraan Paket A, Paket B, dan Paket C untuk kebutuhan *E-Learning* Pendidikan nonformal.

Standardisasi proses juga mengambil peran utama dalam *E-Learning*. Standardisasi Proses adalah suatu strategi aktivitas pembelajaran dalam sistem *E-Learning*. Aktivitas pembelajaran terdiri dari proses pembelajaran dan evaluasi.

Aktivitas pembelajaran merupakan kegiatan akses materi ajar dan forum diskusi. Evaluasi dalam *E-Learning* dapat berupa tugas dan kuis. Oleh sebab itu, perlu membuat standar aktivitas belajar dan evaluasi untuk *E-learning* program pendidikan kesetaraan Paket A, Paket B, dan Paket C pada Pendidikan Non Formal.

Website E-learning MAN 1 Jember adalah sebuah platform berbasis *web* yang memiliki fungsi utama sebagai penunjang pembelajaran daring di masa pandemi. *E-learning* merupakan singkatan dari *electronic learning*, yaitu proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajaran. Selain itu, juga bisa sebagai pendataan presensi siswa siswi MAN 1 Jember. *Website E-learning* MAN 1 Jember dapat diakses melalui *website* dengan domain <https://elearning.man1jember.sch.id/> *E-learning* MAN 1 Jember, yang dikelola oleh admin MAN 1 Jember.

Menurut Zimmermann (2008) *usability* berfokus pada atribut dari sistem dan usaha untuk menghindari *error* atau masalah *usability*. Sedangkan fokus dari UX ada pada *pengguna* dan respon baik *pengguna* 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 memperbagus *pengguna experience*. Proses ini dilakukan oleh ahli atau evaluator UI/UX dengan upaya mendeteksi masalah yang ada pada fungsionalitas produk. *Heuristic Evaluation* yang dikembangkan oleh Jakob 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 user recognize dialogue, and recover from errors, dan Help and documentation*(Lestari et al., 2019).

Penilaian kualitas *Website* dapat dinilai melalui metode dan ukuran tertentu. Tentunya banyak metode yang dapat membantu dalam pengukuran kualitas *Website* termasuk metode *WEBUSE* dan *Heuristic Evaluation*. Metode ini digunakan untuk menemukan masalah *Usability* dengan mengacu pada 10 prinsip

heuristic agar dapat menghasilkan perbaikan sesuai dengan yang dibutuhkan. Penelitian ini juga menggunakan metode *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* yang dapat melibatkan pengguna dalam mengevaluasi *Usability Website* melalui kuesioner (Putra et al., 2020).

Saat ini, pengembangan *website 'E-learning MAN 1 Jember'* menjadi fokus utama tim pengembang, dengan tujuan menjaga agar *website* ini selalu berkinerja optimal. Tim pengembang secara terus-menerus melakukan pembaruan dan perbaikan untuk memastikan bahwa pengguna *website*, terutama para siswa siswi dan pengajar di MAN 1 Jember, dapat mengakses dan memanfaatkan semua fitur dan konten *e-learning* dengan lancar.

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas *website 'E-learning MAN 1 Jember'*, pengembang menyadari pentingnya melakukan evaluasi yang mendalam. Oleh karena itu, mengembangkan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* untuk memberikan wawasan yang berharga. pengembang akan menerapkan 14 prinsip desain yang terbukti efektif sebagai panduan dalam memastikan tampilan dan interaksi *website* ini memenuhi standar tinggi.

Metode yang akan digunakan dalam evaluasi ini adalah *Heuristic Evaluation*, yang melibatkan pemeriksaan terperinci terhadap website berdasarkan prinsip-prinsip desain UI/UX yang telah mapan. Selain itu, pengembang juga akan mengadopsi metode *Webuse* untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana pengguna sebenarnya berinteraksi dengan *website* ini dalam situasi nyata. Hasil dari evaluasi ini akan menjadi landasan utama dalam merancang perbaikan dan peningkatan yang akan datang, dengan tujuan akhir memberikan pengalaman *e-learning* yang lebih baik dan lebih efisien bagi semua pengguna '*E-learning MAN 1 Jember*'.

Komitmen kami adalah terus meningkatkan dan mengoptimalkan website '*E-learning MAN 1 Jember*' agar menjadi sumber daya pendidikan yang canggih, efisien, dan berdaya saing tinggi yang dapat mendukung pembelajaran di MAN 1 Jember.

Menurut Bapak Ahmad Hasyim Asyari sebagai narasumber, selaku admin atau operator *Website E-Learning MAN 1 Jember*, mengungkapkan bahwa *website*

e-learning ini masih kurang informatif dan menu yang ditampilkan masih membingungkan, masih sering dikeluhkan oleh siswa-siswi pada saat *download* materi dan *upload* tugas, *website* menjadi lambat. Oleh karena itu perlu adanya evaluasi untuk mengetahui mengapa *Website* tersebut sering dikeluhkan oleh siswa-siswi pada saat *download* materi dan *upload* tugas, *website* menjadi lambat. Dengan adanya evaluasi terhadap kepuasan pengguna dari aspek kebutuhan pengguna maupun dari aspek teknologi yang digunakan, diperlukan perbaikan serta penambahan fitur dan upaya sosialisasi agar pengguna lebih interaktif dalam penggunaan *Website* ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu sebuah rekomendasi dan evaluasi terhadap *website* yang memfokuskan pada kebutuhan siswa siswi MAN 1 Jember. Oleh karena itu metode penelitian yang digunakan adalah *Heuristic Evaluation* (HE) dan *Web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE), karena metode *Heuristic Evaluation* berfokus pada kebutuhan pengguna sedangkan metode *webuse* digunakan untuk mengukur *usability* pada *website*. Oleh karena itu dalam tugas akhir ini dilakukan penelitian *usability* terhadap *website E-learning* MAN 1 Jember dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas *pengguna experience website E-learning* MAN 1 Jember.

1.2 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan bahwa masalah yang ada yakni:

1. Bagaimana cara menganalisis *usability* pada *website E-learning* MAN 1 Jember.
2. Bagaimana cara melakukan evaluasi *website E-learning* MAN 1 Jember menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan *Webuse*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil analisis *usability* pada *website E-learning* MAN 1 Jember berdasarkan metode *heuristic evaluation* dan *webuse* yang dapat digunakan untuk Meningkatkan kualitas *usability website E-learning* MAN 1 Jember sesuai dengan persepsi siswa siswi.
2. Memberikan rekomendasi kelebihan dan kekurangan *website e-learning* MAN 1 jember dalam bentuk *Mock Up*.

1.4 Manfaat

Berdasarkan analisis *usability* menggunakan *Heuristic Evaluation* dan *Webuse* pada *website E-learning* MAN 1 Jember dapat memberikan manfaat seperti:

1. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam menganalisis *usability website* pada *E-learning* MAN 1 Jember menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan *Webuse*.
2. Meningkatkan kualitas *usability website E-learning* MAN 1 Jember.