

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia semakin hari semakin meningkat, baik secara budaya maupun teknologi. Awal tahun 2020 dunia dikejutkan oleh wabah penyakit yang penularannya terus meningkat tiap harinya. Penyebab dari wabah penyakit ini yaitu virus *COVID-19*. Penyebaran virus ini meluas bahkan mendunia sehingga wabah ini masuk ke dalam klasifikasi pandemi yang membuat dunia ketakutan. Adapun beberapa cara yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia agar wabah ini tidak cepat meluas yaitu *work from home*. Sayangnya, usaha tersebut tidak terlalu berhasil sehingga dilakukan usaha lainnya untuk memperlambat laju penyebaran virus yaitu dengan mengadakan vaksinasi. Vaksin dianggap efektif guna menekan angka penyebaran virus ini. Akan tetapi vaksin *COVID-19* pada saat itu masih belum ditemukan.

Untuk menekan penyebaran wabah virus *COVID-19*, diharapkan suatu instrumen kesehatan yang mampu mengurangi angka penularan virus *COVID-19* dan yang lebih penting yaitu menekan angka kematian. Instrumen ini juga diharapkan dapat memfasilitasi tenaga kesehatan sehingga tidak gugur dikarenakan ketidakseimbangan jumlah pasien dengan tenaga kesehatan (K. K. Informatika, 2020).

Pemerintah melakukan suatu inovasi yaitu mengakan instrumen penanganan virus dengan membuat aplikasi PeduliLindungi. Adapun fungsi dari aplikasi PeduliLindungi yaitu memberikan informasi, peringatan, data statistik perhari mengenai virus *COVID-19*, lokasi fasilitas kesehatan terdekat jika terjangkit virus. Pada saat pengenalan aplikasi PeduliLindungi, timbul banyak pertanyaan di kalangan masyarakat umum mengenai tingkat kegunaan atau *usability* aplikasi PeduliLindungi apabila sudah diluncurkan ke kalangan masyarakat. Aplikasi PeduliLindungi memiliki peran dalam membantu instansi pemerintah yaitu melakukan pelacakan untuk menghentikan penyebaran virus. Selain itu, *input* dari aplikasi PeduliLindungi ini yaitu partisipasi masyarakat dalam saling memberi informasi terkait data lokasinya saat berpergian (K. K. Informatika, 2020).

Beberapa faktor yang bisa menjadi alasan terhadap penerimaan terhadap aplikasi yang berguna untuk masyarakat salah satu dari faktor tersebut adalah *usability*. Namun, menurut data yang peneliti dapat dari ulasan baik di *Google Play Store* dan *App Store* tanggal 12 Juli 2022, banyak orang yang memberikan penilaian buruk kepada aplikasi PeduliLindungi. Masalah yang dihadapi setiap pengguna berbeda-beda dari tidak bisa melakukan *Log-in* atau ketika sudah *Log-in* akan keluar kembali, tidak bisa melakukan *scan* walaupun lokasi sudah dihidupkan, kekhawatiran atas data yang bocor, kewajiban untuk menyalakan *bluetooth* yang sama sekali tidak ada hubungannya dengan aplikasi, sertifikat vaksin tidak keluar. Dari permasalahan yang telah disebutkan, dapat memicu pengguna menjadi kebingungan dan akan menurunkan *user experience*-nya. Sehingga perlu dilakukan

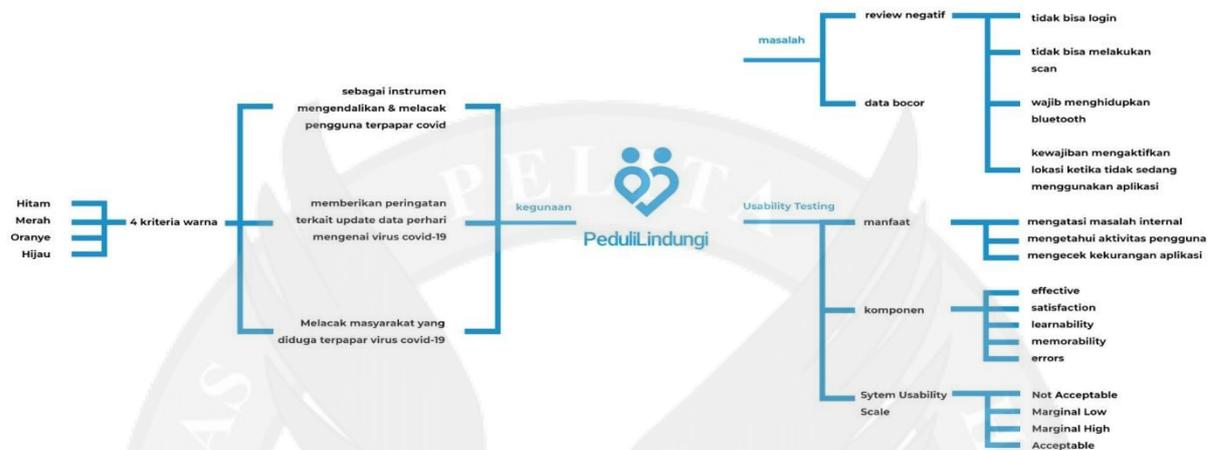
uji tingkat *usability*. Dengan melakukan uji tingkat *usability*, kita dapat mengetahui, menganalisa kendala yang kemungkinan akan terjadi atau dihadapi oleh pengguna.

Salah satu cara dalam menguji tingkat *usability* pada suatu aplikasi atau sistem, dapat menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Adapun tujuan dari pengujian menggunakan metode ini yaitu untuk mengetahui kemudahan pengguna dalam menggunakan maupun mempelajari aplikasi ini. Saat mengukur tingkat *usability* sebuah sistem, ada beberapa komponen yang harus diperhatikan, yaitu: *Effective, Satisfaction, Learnability, Memorability, dan Errors* (Rasmila, 2018). Didalam penelitian ini, penulis mengharapkan dapat menganalisis tingkat *usability* dari aplikasi PeduliLindungi dengan menggunakan metode *System Usability Scale*. *System Usability Scale* merupakan suatu metode dalam mengukur tingkat keterlibatan pengguna akhir aplikasi (*end user*) dalam pengerjaannya. *System Usability Scale* merupakan sebuah metode pengukuran yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan atau *usability* sebuah system. Metode *System Usability Scale* memiliki beberapa keunggulan diantaranya adalah perhitungan yang tidak rumit sehingga dapat dengan mudah dimengerti, penilaian akhir berupa skor 0-100, memiliki hasil perhitungan yang akurat dan *reliable* walaupun sampel penelitian yang relatif kecil.

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, dapat ditemukan bahwa aplikasi PeduliLindungi masih belum dilakukan penelitian *usability* sehingga membuat masyarakat umum bertanya mengenai efektivitas aplikasi tersebut. Sehingga pada

penelitian ini akan dibahas bagaimana analisis tingkat *usability* pada aplikasi PeduliLindungi dengan metode *System Usability Scale*.



Gambar 1. 1 Mindmap Rumusan Masalah

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat menganalisis tingkat *usability* pada aplikasi PeduliLindungi dengan menggunakan metode *System Usability Scale*.
2. Memberikan tabel rekomendasi terkait hasil dari tingkat *usability* yang nantinya dapat menjadi rujukan dalam memperbaiki atau menambahkan terkait aplikasi.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah tugas akhir ini adalah:

1. Penelitian ini hanya sebatas untuk menganalisis tingkat *usability* pada aplikasi PeduliLindungi.
2. Penelitian menggunakan metode *System Usability Scale*.
3. Responden yang dikumpulkan yaitu pengguna dari aplikasi PeduliLindungi.
4. Data-data yang dikumpulkan berasal dari kuesioner yang disebarakan kepada pengguna aplikasi PeduliLindungi..

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Dengan penelitian terkait *usability* terhadap *website* PeduliLindungi ini diharapkan menjadi rekomendasi terkait perbaikan aplikasi.
2. Dengan adanya penelitian dengan metode *System Usability Scale* ini diharapkan mampu menambah wawasan dari penulis yang nantinya metode tersebut dapat diaplikasikan terhadap kasus-kasus lain yang serupa.
3. Manfaat untuk akademisi terkait dalam menilai suatu *website* bisa menggunakan metode *System Usability Scale* lebih memudahkan karena *output* yang dihasilkan berupa penilaian berupa skor.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan pada penelitian adalah:

BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 yang berisikan bahasan mengenai: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

BAB 2 yang berisikan bahasan mengenai: pengenalan aplikasi PeduliLindungi, pengertian dari *usability*, jenis-jenis dari *usabilitas*, pengertian dari metode *System Usability Scale* (SUS), tata cara mengklasifikasikan data, pengujian terhadap validitas, pengujian terhadap Reliabilitas, tata cara pengelolaan data menggunakan *software* SPSS dan pengujian terhadap reliabilitas.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

BAB 3 yang berisikan bahasan mengenai: perencanaan awal penelitian, identifikasi terhadap masalah, pengumpulan data-data penelitian dan metode penelitian dalam bentuk *flowchart*.

BAB 4. ANALISA DAN PEMBAHASAN

BAB 4 berisikan pembahasan mengenai: analisis terhadap pendahuluan, klasifikasi terhadap responden-responden penelitian, pengolahan data-data yang didapatkan dari kuesioner, analisis perhitungan menggunakan metode SUS, pembahasan dari analisis menggunakan metode SUS dan rekomendasi solusi.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

BAB 5 yang berisikan bahasan mengenai: kesimpulan dan saran.

