

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu dari standar Nasional Pendidikan yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 34 Tahun 2018 adalah standar penilaian. Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek pengetahuan dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan pada akhir Satuan Pendidikan dan Ujian Sekolah. Penilaian hasil belajar ini berfungsi untuk memantau kemampuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Untuk mempermudah dalam melakukan penilaian dan mengenal isi hasil penilaian serta dalam rangka pengendalian mutu penilaian, Direktorat Pembinaan SMK mengembangkan aplikasi e-Rapor SMK yang mengimplementasikan Panduan Penilaian secara utuh pada seluruh kurikulum SMK yang berlaku (Direktorat Pembinaan SMK, 2019).

SMKN 1 Suwawa merupakan salah satu sekolah kejuruan di Provinsi Gorontalo tepatnya di Kecamatan Suwawa, Kabupaten Bone Bolango, telah menerapkan aplikasi e-Rapor terhitung sejak tahun 2016 untuk mempermudah tenaga pengajar dalam menyusun laporan hasil penilaian peserta didik dan laporan pencapaian kompetensi. e-Rapor merupakan bagian dari hasil representasi evaluasi terhadap proses pendidikan yang diterapkan melalui proses perencanaan, penilaian, dan pelaporan hasil evaluasi belajar peserta didik pada satuan pendidikan oleh guru mata pelajaran sebagaimana ketentuan yang telah ditetapkan dalam pedoman penilaian dan standar penilaian. Kemudahan proses penilaian dan pelaporan secara terintegrasi dari penggunaan aplikasi e-Rapor ini memberikan pelayanan terhadap satuan pendidikan serta *stakeholder* dalam proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik yang mencakup: penilaian kinerja, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, penilaian harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, ujian sekolah berstandar nasional, ujian sekolah dan uji kompetensi keahlian.

Meskipun pada penerapannya teknologi informasi yang diberikan oleh e-Rapor sudah mempermudah para tenaga pengajar dalam pengolahan laporan nilai peserta didik, akan tetapi masih terdapat masalah *usability* dalam aplikasi yang menjadi kendala bagi tenaga pengajar dalam pengoperasiannya. Dari hasil observasi awal terhadap pengguna aplikasi e-Rapor di SMKN 1 Suwawa, bahwa dalam penggunaan aplikasi masih terdapat beberapa pengguna yang menagalami kendala dibagian menu penginputan perencanaan pengetahuan, perencanaan keterampilan, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan peserta didik. Seringkali juga para tenaga pengajar meminta bantuan operator untuk mendampingi mereka dalam melakukan proses penginputan perencanaan dan penilaian tersebut sehingganya ini akan berpengaruh terhadap lamanya waktu pembuatan laporan akhir hasil belajar untuk di sampaikan kepada peserta didik.

Dari permasalahan tersebut, maka untuk menilai *usability* dan mengetahui seberapa efektif dan efisien pengimplementasian aplikasi e-Rapor ini, peneliti tertarik untuk melakukan pengukuran tingkat *usability* pada aplikasi e-Rapor di SMKN 1 Suwawa menggunakan metode *Usability Testing* dan SUS (*System Usability Scale*). Menurut ISO (*International Standart Organization*) 9241-11, ada tiga aspek yang dijadikan acuan untuk mengukur seberapa bergunanya aplikasi dalam membantu mencapai tujuan tertentu oleh pengguna aplikasi. Ketiga aspek *usability* tersebut yaitu *Effectiveness* (Menunjukkan kemampuan pengguna untuk mencapai tujuan mereka dalam konteks yang spesifik), *Efficiency* (Menunjukkan sumber daya yang digunakan terkait dengan akurasi dan kesempurnaan yang dicapai pengguna dalam menjalankan tugas), dan *Satisfaction* (Menunjukkan tingkat kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi).

Metode *Usability Testing* dan SUS digunakan untuk memastikan apakah *usability* dari suatu aplikasi sudah benar-benar menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna aplikasi atau sebaliknya. Menurut Dumas & Redish, (1999) bahwa “*Usability* mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunaannya”. *Usability Testing* adalah pengujian penggunaan terhadap sistem atau produk untuk menemukan permasalahan daya guna atau *usability* (Beny dkk, 2019). Dalam pengujian *usability* terdapat dua teknik yang bisa

digunakan dalam mengukur tingkat efektifitas dan efisiensi suatu produk yaitu teknik *performance measurement* dan *Retrospective Think Aloud*. Teknik tersebut dapat memberikan hasil pengukuran yang lebih akurat dikarenakan sistem pengujiannya langsung berdasarkan pengalaman penggunanya. Sementara itu, Brooke (2013) menyatakan bahwa “SUS atau *System Usability Scale* merupakan sebuah bentuk kuisisioner yang terdiri atas 10 (sepuluh) buah pernyataan yang memberikan pandangan secara menyeluruh dan menilainya secara subjektif dari segi *usability*. Kemudian Pudjoatmodjo & Wijaya, (2016) menyatakan “Hasil dari perhitungan dengan menggunakan metode SUS akan dikonversi ke dalam sebuah nilai, yang dapat dijadikan pertimbangan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi layak atau tidak layak untuk diterapkan”. Oleh karena itu, kuisisioner SUS dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu produk karena sifat penilaiannya yang subjektif. Sehingga berdasarkan beberapa pemahaman tersebut, metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale* digunakan untuk mengukur aspek *Effectiveness*, *Efficiency* dan *Satisfaction* sesuai dengan standar ISO (*International Standart Organization*) 9241-11.

Berdasarkan permasalahan dan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diharapkan dengan penelitian ini dapat memperoleh hasil pengukuran *usability* aplikasi e-Rapor berdasarkan metode *Usability Testing* dan SUS untuk mengetahui seberapa efektif dan efisien pengimplementasian aplikasi e-Rapor di SMKN 1 Suwawa serta mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi, sehingga nantinya dapat menjadi bahan pertimbangan atau tolak ukur bagi *stakeholder* terkait dan pengembang aplikasi dalam menjadikan aplikasi e-rapor lebih baik lagi kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah yang cocok untuk diangkat dalam penelitian ini, yaitu bagaimana mengukur kegunaan (*Usability*) aplikasi e-Rapor dengan menggunakan metode *Usability Testing* dan SUS (*System Usability Scale*) untuk menilai tingkat *usability* aplikasi e-Rapor dalam proses pengelolaan laporan akhir hasil belajar peserta didik di SMKN 1 Suwawa.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah dalam ruang lingkup agar fokus penelitian terarah. Berikut merupakan ruang lingkup penelitian ini:

1. Penelitian berfokus pada pengukuran *usability* dari aplikasi e-Rapor untuk mengetahui tingkat efektivitas dan efisiensi aplikasi dalam proses pengelolaan laporan akhir hasil belajar peserta didik serta seberapa puas pengguna terhadap penggunaan aplikasi.
2. Penelitian ini menggunakan 3 (tiga) aspek *usability* menurut ISO (*International Standart Organization*) 9241-11 yang terdiri dari aspek *Effectiveness*, *Efficiency*, dan *Satisfaction*.
3. Proses pengukuran menggunakan metode *Usability Testing* dan SUS (*System Usability Scale*). *Usability Testing* digunakan untuk mengukur aspek *Effectiveness* dan *Efficiency*, sedangkan *System Usability Scale* digunakan untuk mengukur aspek *satisfaction*.
4. Teknik *Usability Testing* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Performance Measurement* dan *Retrospective Think Aloud* (RTA).
5. Data pada aplikasi e-Rapor yang digunakan untuk melakukan pengujian *Usability Testing* di SMKN 1 Suwawa diambil dalam kurun waktu 1 tahun terakhir.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat kebergunaan (*usability*) dari aplikasi e-Rapor dengan menggunakan metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale* dalam proses pengelolaan laporan akhir hasil belajar peserta didik di SMKN 1 Suwawa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk bahan pengetahuan mengenai pengukuran tingkat kualitas *usability* pada aplikasi dan berguna bagi perkembangan ilmu Teknologi Informasi khususnya dalam bidang pengembangan aplikasi.
2. Manfaat praktis, diharapkan dengan adanya pengukuran *usability* pada aplikasi e-Rapor maka dapat diketahui tingkat efektivitas dan efisiensi dari

implementasi aplikasi e-Rapor di SMKN 1 Suwawa dan juga mengetahui sejauh mana tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi. Apakah sudah sesuai kebutuhan pengguna atau masih diperlukan pengembangan aplikasi guna menjadikan e-Rapor lebih baik lagi.