

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sedang berkembang pesat. Berbagai sarana komunikasi dan informasi telah banyak digunakan dalam kehidupan masyarakat dan pendidikan. Kemajuan teknologi turut memberikan andil dalam dampak bidang teknologi informasi bagi kehidupan manusia, khususnya aplikasi *Mobile*. Aplikasi *Mobile* merupakan Aplikasi yang diinstal pada *handphone* atau perangkat bergerak lainnya, seperti gawai (Purnamasari dkk., 2020). Aplikasi *Mobile* dirancang untuk berbagai jenis perangkat bergerak dengan tujuan khusus untuk membantu pengguna (Purnamasari dkk., 2020).

Seiring perkembangan aplikasi *Mobile*, pada dunia akademis tidak bisa lepas dari kebutuhan dalam dunia akademis salah satunya dalam perkuliahan. Terkait dengan permasalahan berkas absensi yang memiliki resiko kerusakan yang tinggi dan kemampuan perangkat *Mobile* yang mampu mengolah berkas digital yang memungkinkan untuk menangani permasalahan sistem absensi yang ada (Endah Puspitarini dkk., 2020). Kebutuhan akan suatu sistem yang dapat mengelola data presensi mahasiswa serta kecepatan akses dalam memperoleh informasi tentang presensi mahasiswa menuntut pihak kampus untuk membangun suatu sistem yang dapat membantu proses manajemen presensi mahasiswa tersebut.

Universitas Muhammadiyah Purwokerto sebagai salah satu perguruan tinggi swasta terbaik di Jawa Tengah memiliki Aplikasi Presensi berbasis *Mobile* yang bernama “Presensi *Mobile QRCode* UMP” yang dapat diunduh padah platform *Playstore*. Aplikasi ini dikembangkan oleh Biro Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang digunakan sebagai presensi mahasiswa dilingkungan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Aplikasi presensi yang dimiliki UMP tidak luput dari kekurangan terutama pada aspek *Usability*, hal ini terbukti dari terdapat 15% atau urutan kedua terbanyak dari jumlah ulasan aplikasi presensi UMP di *Platform Google Playstore* yang memberikan bintang satu serta terdapat tiga ulasan negatif pengguna mengungkapkan dengan *keyword 'ribet'* pada (UMP, 2023). Selain dari *Google Playstore*, Beberapa mahasiswa dari Fakultas Agama Islam, Fakultas Teknik dan Sains serta Fakultas Ekonomi Bisnis telah diwawancari bahwa mengalami kendala dalam penggunaan aplikasi presensi UMP berupa macet, *loading* yang lama, serta *server down* ketika sedang banyak diakses oleh pengguna. Penerimaan suatu teknologi sangat penting dalam mendorong individu untuk memakai aplikasi yang dikembangkan (Mu'min & Raharja, 2023). Salah satu faktor kesuksesan suatu sistem apabila sistem tersebut memenuhi aspek *Usability* pada pengalaman penggunanya (Natanael dkk., 2023). Dalam hal ini, aplikasi presensi *Mobile* yang dimiliki oleh UMP saat ini juga belum pernah diukur tingkat kinerja *Usability* aplikasi tersebut pada penggunanya.

*Usability* merupakan konsep yang berfokus pada membuat sistem yang mudah digunakan dan dipelajari. Perilaku, efisiensi, efektifitas, fleksibilitas, keamanan, utilitas, kemudahan dipelajari, dan kemudahan diingat adalah komponen penting dari desain interaksi. *System Usability Scale (SUS)* adalah salah satu metode untuk menganalisis tingkat kegunaan aplikasi (Abdurrahman & Ulfa, 2021). Metode *System Usability Scale (SUS)* berguna untuk menilai suatu sistem dari perspektif kegunaan dengan mengevaluasinya (Rachmawati & Setyadi, 2023). Dibandingkan dengan metode lainnya seperti metode *USE*, *System Usability Scale (SUS)* memiliki metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang “*quick and dirty*” dan dapat diandalkan (Kesuma Bhakti dkk., 2022) sehingga metode ini dipilih pada penelitian ini. Pengumpulan data dalam analisis ini menggunakan Aplikasi Kuesioner yang dirancang agar mudah dikustomisasi menggunakan *framework CodeIgniter*, bahasa *PHP* dan database *Mysql*.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka diajukan penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Testing* Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) Pada Aplikasi Presensi *Mobile* Universitas Muhammadiyah Purwokerto”. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kegunaan Aplikasi Presensi *Mobile* yang dimiliki oleh UMP.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada latar belakang perumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana cara menganalisis *Usability* pada aplikasi presensi UMP dengan menggunakan Aplikasi Kuesioner menggunakan *System Usability Scale* (SUS)?

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang ditentukan dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis *Usability* dilakukan pada pengguna aplikasi Presensi *Mobile* QRCode UMP.
2. Proses analisis pada aplikasi kuesioner ini yaitu menganalisis dan mengukur tingkat *Usability* pada aplikasi dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
3. Tingkat penilaian yang digunakan dalam kuesioner menggunakan skala *Likert*.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna sistem aplikasi presensi *mobile* UMP dengan mengembangkan aplikasi kuesioner untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi serta dapat diidentifikasi dan digunakan sebagai referensi untuk Biro Sistem Informasi UMP dalam pengembangan aplikasi kedepannya.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap pengembangan pada aplikasi presensi UMP sebagai salah satu upaya dalam peningkatan kepuasan pengguna yang dibuat oleh BSI UMP bagi mahasiswa UMP.