BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website pada masakini merupakan sebuah media penyebaran informasi secara *online* yang dibutuhkan agar dapat tersampaikan dengan luas dan mudah. Salah satunya adalah institusi pemerintahan. Pemerintah Kabupaten Sleman memanfaatkan *Website* sebagai media informasi berbasis *online* yang bisa diakses oleh masyarakat khususnya masyarakat Kabupaten Sleman kapanpun dan dimanapun. Untuk memahami kualitas dari sebuah *Website* dibutuhkan tampilan *Usability* yang menjadi solusi untuk mengetahui masalah *Usability* pada *Website* tersebut.

Website Dukcapil Sleman merupakan *Website* yang dimiliki oleh lembaga pemerintahan yang mempunyai fungsi sebagai Pelayanan *Online,* diantaranya Pembuatan KK, KTP, Pembuatan Akta Kematian, Pembuatan Kartu Identitas Anak, dan Pendataan Perpindahan penduduk.

Orang yang pertama kali melakukan penelitian dengan metode *Heuristic Evaluation* dilakukan oleh Nielsen (1990). Tujuan utama dari Menampilkan *Heuristic* adalah untuk mengidentifikasi masalah terkait dengan *Usability Website*. Metode ini diklasifikasikan sebagai teknik Menampilkan analitik kuantitatif. Prinsip yang terdapat pada metode ini berhubungan dengan sepuluh prinsip, yaitu : *(1) Visibility of System Status; (2) Match Between System And The Real World; (3) use control and freedom; (4) consistency and standards; (5) Error Prevention; (6) recognition rather than recall; (7) flexibility and efficiency of use; (8) Aesthetic and Minimalist Design; (9) help user recognize, dialogue, and recovers from errors; dan (10) help and document*. Nielsen (1990) juga merumuskan faktor penyebab pentingnya *Website* memiliki aspek *Usability*, diantaranya adalah kebiasaan atau prilaku pengguna yang mengakses *Website.*

pengguna sangat ingin segera mengerti dengan seketika, atas apa yang disajikan dalam suatu *Website*.

Menurut Joseph Dumas dan Janice Redish (1999) *Usability* mengacu kepada bagimana pengguna bias mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunanya.

Website Dukcapil Sleman merupakan *Website* yang penting dalam pemerintahan, pasalnya *Website* ini memilki fungsi untuk melakukan pencatatan warga sipil, ditambah lagi saat ini Indonesia sedang mengalami *pandemic* yang belum juga usai, maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk memaksimalkan *Usability* dari *Website* itu sendiri.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *Heuristic Evaliation* yang mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Nielsen (1990) untuk mengetahui pengguna *Website* Dukcapil Sleman saat berinteraksi dengan *Website* tersebut memberikan kemudahan penggunaan (*Usability).*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian singkat yang dilaksanakan oleh peneliti, *Website* Dukcapil Sleman belum pernah dilakukan pengujian *Usability*, maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan pengujian guna mengukur apakah *Website* tersebut sudah mencapai kesuksesan *Usability* atau belum.

1.3 Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis menerapkan beberapa hal yang menjadi ruang lingkup dalam pembahasan, diantaranya:

1. Melakukan pengujian menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.
2. Target pengujian merupakan *Website* pemerintah yang bernama Dukcapil Sleman.
3. Data collecting dalam pengujian ini menggunakan formulir, berupa kuesioner, target responden merupakan penduduk yang berdomisili di sleman.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang menjadi *goals* dari penelitian yang dilakukan oleh penulis pada *Website* Dukcapil Sleman yaitu mengetahui tingkat *Usability* dengan menggunakan metode *Heuristik Evaluation.*

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penjelasan diatas terdapat manfaat yang dihasilkan dari penelitian, diantaranya :

1. Dapat menjadi acuan untuk evaluasi bagi Dukcapil Sleman.
2. Mengetahui tingkat kesuksesan Sistem Informasi yang dihasilkan pada *Website* tersebut untuk mengembangkan system yang akan digunakan.
3. Memberikan pemahaman dan pengetahuan menyeluruh tentang Sistem Informasi Dukcapil Sleman dengan melakukan penelitian menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Dengan metode *Heuristic Evaluation* untuk mengevaluasi *User Interface* (UI).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dan penulisan laporan penelitian skripsi ini dengan urutan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah,batasan masalah, tujuan penelitian,manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori yang berhubungan dengan konsep dan teori dasar materi yang terkait dan digunakan selama penelitian dan yang digunakan untuk membantu menyusun laporan penelitian skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tata cara penelitian berdasarkan metode penelitian yang dipilih dan digunakan antara lain metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam sistem informasi yaitu penilai *Usability* dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai implementasi dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan dan bagaimana perancangan rekomendasi akan dibuat berdasarkan hasil dari evaluasi dengan metode standar yang sudah digunakan

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan akhir penulisan skripsi, dimana berdasarkan uraianuraian yang telah dibahas akan dituangkan ke dalam suatu bentuk kesimpulan akhir serta saran-saran