

# BAB I

## PENDAHULUAN

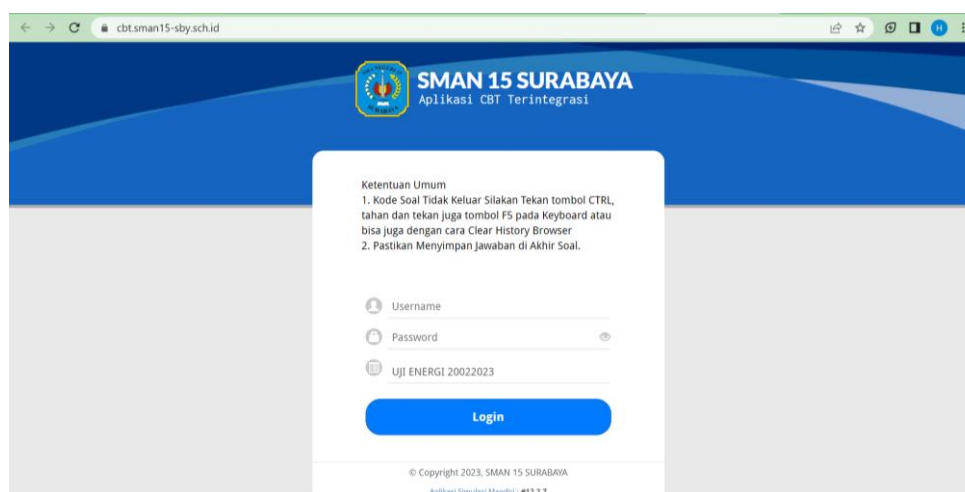
### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin pesat di era globalisasi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi di dunia pendidikan, maka pendidikan dapat memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran (S. Lestari, 2018). Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan jaman di era global. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Salah satu dampaknya adalah proses pembelajaran dapat lebih efisien dan efektif serta dapat meningkatkan prestasi para siswa.

Bentuk implementasi dari perkembangan teknologi yang saat ini banyak digunakan pada dunia pendidikan adalah penggunaan *Computer Based Test* (CBT). *Computer Based Test* (CBT) adalah metode tes dimana pengaturan setiap respon jawaban disimpan dan di evaluasi secara elektronik. Sesuai dengan namanya evaluasi dilakukan secara otomatis dengan menggunakan *system computer* yang telah disiapkan untuk mempermudah memperoleh hasil evaluasi yang efektif. Evaluasi berbasis komputer memungkinkan guru untuk mengatur, menjadwalkan, melaksanakan ujian, mengirim data serta melaporkan hasil evaluasi (Effendi & Labulan, 2012). Aplikasi komputer dalam pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Perkembangan zaman yang membuat pergeseran media evaluasi

berbasis kertas (*paper based test*) menjadi berbasis komputer yang biasa disebut *computer based test* (CBT) (D. Lestari et al., 2019).

Salah satu sekolah yang menerapkan sistem evaluasi berbasis komputer adalah SMAN 15 Surabaya, terutama pada penilaian akhir semester. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru pengajar di SMAN 15 Surabaya, sekolah telah menggunakan sistem evaluasi berbasis komputer sebagai penilaian ujian akhir semester. Dengan munculnya kebutuhan tersebut tenaga pendidik SMAN 15 Surabaya menggunakan aplikasi *computer based test* yang diberi nama Woka.



**Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi Woka**

Pada Gambar 1.1 merupakan tampilan dari aplikasi CBT Woka. Woka merupakan aplikasi tes berbasis komputer yang digunakan oleh siswa- siswa SMAN 15 Surabaya. Berdiri pada tahun 2017 di bangun oleh tenaga pendididik di SMAN 15 Surabaya menjadikan fitur dan fungsi dari aplikasi ini senantiasa menjajaki pertumbuhan kebutuhan pembelajaran yang ada. Pada awalnya Woka dibentuk karena banyaknya aplikasi bermunculan tetapi tidak semua sekolah mempunyai kemampuan untuk membeli aplikasi, oleh sebab itu Woka menjadi

alternatif untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi pendidikan khususnya CBT dengan gratis. Woka mampu mengakomodir keperluan dasar yang dibutuhkan sekolah untuk melakukan evaluasi pembelajaran berbasis komputer dengan fitur dasar yang telah bisa mengakomodir keperluan tes berbasis komputer sebagai kontribusi melalui Test. co. id. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu semakin banyak kebutuhan untuk menaikkan fitur dan fungsi pada Woka, hal tersebut yang membuat aplikasi menjadi berbayar. Aplikasi Woka bertujuan mendekatkan tampilan CBT dengan tampilan aplikasi ANBK yang dimiliki oleh Kemdikbud yang sebelumnya bernama aplikasi UNBK. Dengan harapan lain agar siswa – siswi kelas 10 dan 11 terbiasa dengan tampilan serta fitur utama dari aplikasi ANBK. SMAN 15 Surabaya sudah memiliki aplikasi CBT milik sendiri, tetapi masih terdapat kendala dalam implementasinya, yaitu guru yang menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai penerapan tes atau ujian. Hal tersebut tidak sesuai dengan tujuan dibuatnya Aplikasi Woka yaitu membiasakan siswa menggunakan aplikasi CBT. Seperti contohnya masih terdapat guru yang menerapkan ulangan harian dan kuis menggunakan Aplikasi Quizizz dengan alasan memiliki tampilan lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kepada siswa, aplikasi Quizizz memiliki kekurangan yaitu tidak bisa melompati soal atau kembali ke soal sebelumnya, memiliki durasi waktu tiap soal yang singkat, dan jawaban bisa ditemukan di internet. Sedangkan aplikasi Woka memiliki kekurangan tampilan aplikasi yang monoton, terkadang lemot saat aplikasi digunakan oleh banyak pengguna dan apabila server error soal akan mengulang dari awal. Oleh karena itu, peneliti ingin membandingkan kedua aplikasi tersebut untuk melihat aplikasi mana yang lebih baik digunakan siswa SMAN 15 Surabaya. Aspek pengalaman pengguna

atau *user experience* memiliki peranan penting dalam sebuah pengembangan aplikasi. Adanya kualitas sistem dan layanan yang kurang optimal dapat menciptakan pengalaman pengguna yang buruk dalam berbagai aspek, diantaranya aspek kualitas pragmatis (*pragmatic quality*) seperti pengguna kesusahan dalam mengoperasikan produk atau layanan serta pengguna tidak dapat menyelesaikan tugas secara cepat dan efisien. Hal tersebut akan membuat pengguna bosan dan mengalami ketidaktertarikan dalam menggunakan produk atau layanan (*hedonic quality*). Dengan adanya skripsi ini akan membantu memahami evaluasi pengalaman pengguna terhadap kedua aplikasi tersebut untuk membantu pihak sekolah agar melakukan perbaikan sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan melakukan perbandingan aplikasi menggunakan metode UEQ, dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing aplikasi sehingga dapat meningkatkan kualitas aplikasi secara keseluruhan. Kedua aplikasi tersebut akan di evaluasi perbandingan pengalaman pengguna menggunakan metode UEQ untuk melihat sejauh mana tingkat pengalaman pengguna yang dirasakan oleh siswa ketika menggunakan kedua aplikasi tersebut.

Dengan demikian, agar mengetahui perbandingan pengalaman pengguna terhadap aplikasi Woka dan Quizizz, diperlukan evaluasi pengalaman pengguna / *user experience* yang memerlukan peningkatan. Metode evaluasi yang digunakan pada skripsi ini yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ). Tujuan utama UEQ yaitu melakukan pengukuran *user experience* secara langsung dan cepat. Ada beberapa metode untuk mengukur pengalaman pengguna, termasuk *heuristic evaluation method*, metode *McCall*, metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Angela et al., 2022). Penggunaan metode

UEQ dalam menilai pengalaman pengguna bukanlah hal yang baru. Sudah ada beberapa platform yang dinilai dengan menggunakan metode UEQ, seperti dalam penerapan pembelajaran elektronik (Fajar et al., 2019).

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang pentingnya membandingkan dua aplikasi menggunakan metode UEQ (Ananda et al., 2021a; Angela et al., 2022; Nurhayati, Muslimah Az-Zahra, et al., 2019; Rohmah & Ary, 2021), menunjukkan bahwa metode tersebut sangat tepat untuk mengukur perbandingan tingkat pengalaman pengguna terhadap dua aplikasi. Peneliti akan mengimplementasikan metode UEQ sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Angela et al., 2022) dengan menggunakan enam skala pengukuran, yaitu *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan). Skala *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan) memiliki keterkaitan dengan aspek pragmatis (*pragmatic quality*), sedangkan skala *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan) memiliki keterkaitan dengan aspek hedonis (*hedonic quality*). Oleh karena itu, peneliti akan melakukan evaluasi perbandingan dengan mengukur tingkat pengalaman pengguna aplikasi Woka dan Quizizz menggunakan enam skala pengukuran pada metode UEQ.

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk membuat skripsi yang berjudul “Evaluasi User Experience Aplikasi Ujian Online Pada Woka dan Quizizz Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Studi Kasus: SMAN 15 Surabaya)”

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini yaitu bagaimana perbandingan hasil evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Woka dan Quizizz menggunakan metode UEQ?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk tercapainya hasil dan fokus pembahasan yang tepat serta menghindari bias pada skripsi. Ruang lingkup skripsi ini akan dibatasi dengan batasan-batasan masalah seperti berikut:

1. Penelitian hanya berfokus pada evaluasi pengalaman pengguna aplikasi Woka dan Quizizz.
2. Skala pengukuran UEQ yang digunakan yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*).
3. Penelitian ini hanya menganalisis aplikasi ujian online dalam fitur pengerjaan soal berupa pilihan ganda (*multiple choice*).
4. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang pernah menggunakan aplikasi Woka dan Quizizz saat kegiatan pembelajaran.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka didapatkan tujuan penelitian yaitu mengetahui perbandingan hasil evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Woka dan Quizizz menggunakan metode UEQ.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka didapatkan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui perbandingan hasil evaluasi analisis *user experience* dari pengguna aplikasi Woka dan Quizizz
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi mana yang kurang diminati oleh pengguna.

### 1.6 Relevansi SI



**Gambar 1.2 Menejemen Sistem Informasi**

Menurut (Laudon et al., 2016), sistem informasi merupakan instrumen penting untuk menciptakan nilai bagi sebuah perusahaan. Sistem informasi secara teknis adalah serangkaian komponen yang saling terintegrasi guna mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan di sebuah organisasi. Pada Gambar 1.2 mengilustrasikan disiplin utama yang memberikan kontribusi masalah, isu, dan solusi dalam studi sistem informasi. Secara umum, bidang tersebut dapat dibagi menjadi 2 yaitu, technical approach dan behavioral approach. *Technical approach* banyak

berisi tentang ilmu komputer. *Behavioral approach* merupakan pendekatan yang berkonsentrasi pada perubahan sikap, manajemen dan kebijakan organisasi, dan perilaku. Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis saat ini termasuk pendekatan behavioral approach karena melakukan penelitian membahas tentang evaluasi terhadap pengalaman pengguna pada aplikasi Woka dan Quizizz berdasarkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan laporan, pembahasan terbagi dalam lima bab yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan pada penelitian.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisikan uraian dasar-dasar teori terkait evaluasi perbandingan pengalaman pengguna (*user experience*) pada aplikasi ujian online menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan materi lainnya yang digunakan dalam skripsi.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menguraikan metodologi atau langkah-langkah pengerjaan skripsi, dimana menjelaskan alur penelitian yang meliputi identifikasi masalah, metode pengumpulan data (observasi, wawancara, studi literatur, kuesioner), penentuan sampling, penyusunan instrumen pertanyaan, uji reliabilitas serta pengolahan dan analisis data.



#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang hasil dari penelitian berupa analisis demografis responden, uji kualitas data, analisis statistik deskriptif, dan interpretasi data *Usability Experience Questionnaire*.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian pada bab sebelumnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisi mengenai sumber-sumber literatur yang digunakan dalam skripsi ini.

#### **LAMPIRAN**

Bagian ini berisikan lampiran berupa dokumen-dokumen yang digunakan sebagai penunjang skripsi.