

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berkembang cukup pesat dari waktu ke waktu, dan beberapa perkembangan teknologi telah memberikan dampak positif dalam kehidupan sehari-hari dengan mempermudah dalam menjalankan tugas dan memperoleh informasi. Perkembangan sistem informasi telah mengalami perkembangan yang sangat luar biasa seiring berjalannya waktu dan seiring dengan berkembangnya teknologi informasi.

Perubahan dan kemajuan teknologi serta sistem informasi yang canggih semakin diperlukan untuk menunjang masyarakat dalam menjalankan pekerjaannya di berbagai bidang, peningkatan mutu pelayanan akademik pada suatu lembaga pendidikan merupakan hal yang perlu dilakukan mengingat setiap lembaga saat ini berlomba-lomba memberikan pelayanan prima kepada penggunanya. Saat ini teknologi informasi berkembang cukup pesat dan hampir semua lembaga pendidikan baik negeri maupun swasta sudah memanfaatkan teknologi untuk memudahkan operasionalnya, hal ini diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam

bidang tertentu”. Pendidikan kejuruan sendiri saat ini disebut dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). (Jogja, 2014)

Dalam melaksanakan kerja praktek lapangan, peranan penting guru tidak dapat dipisahkan, guru merupakan bagian penting dalam proses pendidikan. Mereka mempunyai tanggung jawab yang besar dalam upayanya membimbing siswa menuju tujuan pendidikan. Guru mempunyai tanggung jawab dalam mendidik serta membimbing. Peran guru dalam melakukan praktik lapangan sangat berperan penting dalam membimbing pengembangan kemampuan seseorang dalam menerapkan ilmu dan keterampilan pendidikan, profesional, personal, sosial dan spiritual yang diperoleh selama kegiatan persekolahan. Tanggung jawab mereka diantaranya memimpin, mempengaruhi, mengajar di luar jam pelajaran, membantu menyelesaikan permasalahan dalam proses belajar mengajar, dan memberikan dukungan pribadi.

Dalam era modern saat ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang membantu guru pembimbing dalam melakukan pemetaan siswa Praktek Kerja Lapangan (PKL), untuk mempermudah pendataan industri yang akan ditempati siswa, dan untuk mempermudah data pembimbing Praktek kerja Lapangan (PKL) serta aplikasi yang mempermudah untuk koordinasi sertifikat Praktek Kerja Lapangan (PKL).

Pesatnya perkembangan *smartphone* dan komputer mendorong para pengembang untuk saling berlomba-lomba dalam memanfaatkan situasi ini dan mengembangkan aplikasi baru yang bermanfaat bagi penggunanya. Saat mengembangkan aplikasi baru, aspek kemudahan penggunaan harus diperhitungkan. Kegunaan sistem yang buruk dapat mempengaruhi keputusan pengguna untuk terus menggunakan suatu aplikasi atau beralih ke aplikasi lain.

Contoh aplikasi *mobile* baru yang sedang berkembang adalah aplikasi E-PKL. Aplikasi E-PKL (Elektronik Praktek Kerja Lapangan) adalah sebuah *web app* baru yang dibuat pada tahun 2018 oleh salah satu guru mata pelajaran RPL (Rekayasa Perangkat Lunak). Dengan dibuatnya E-PKL siswa dapat dipetakan berdasarkan jumlah kuota, jenis kelamin, dan jarak. Begitu pula dengan guru pembimbing yang dipetakan berdasarkan jarak untuk memudahkan monitoring setiap bulannya. Aplikasi ini juga terintegrasi dengan persuratan, masing masing program keahlian dan tim humas untuk *tracking* peserta PKL.

Dari pernyataan beberapa pengguna yang sudah menggunakan aplikasi E-PKL terdapat beberapa kendala yang mereka alami. secara khusus, pengguna mengeluh bahwa sering terjadi kesalahan saat menggunakan aplikasi. Terdapat fitur dan ikon yang membingungkan pengguna dan menimbulkan perbedaan persepsi saat menggunakan aplikasi. Dari wawancara yang dilakukan dengan Pak Zul Hilmi selaku pembuat *web app* aplikasi ini menyatakan

bahwa pengujian kegunaan aplikasi E-PKL juga belum pernah dilakukan dari tahun pertama penggunaan sampai tahun 2023.

Pengujian sistem baru atau sistem operasi harus dilakukan sehingga sistem berfungsi sebagaimana mestinya dan kesalahan serta kelalaian dapat diidentifikasi dan diperbaiki secepat mungkin. Oleh karena permasalahan yang dihadapi maka disarankan untuk melakukan pengujian kegunaan agar aplikasi dapat diterima oleh pengguna dan digunakan tanpa kendala.

Ada beberapa jenis *testing* yang digunakan untuk melihat fungsi atau fitur program dan memastikan apakah kualitas program yang dikembangkan sudah baik atau belum, diantaranya *usability testing*, *unit testing*, *performance testing*, *regression testing*, *UI testing*, *smoke testing* dan *stress testing*. (Anirudha, 2023)

Pada skripsi ini dilakukan analisis terhadap aspek kegunaan dengan menggunakan *usability test* dengan *tools* SUMI (Software Usability Measurement Inventory) pada E-PKL. Tujuan keseluruhan dari pengujian kegunaan yaitu untuk mendapatkan wawasan dan meningkatkan kegunaan aplikasi yang sudah ada.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi diantaranya:

1. Dari tahun 2018 sampai tahun 2023 belum dilakukan uji tingkat *usability* terhadap aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya
2. Terdapat keluhan mengenai masalah yang dialami pengguna aplikasi E-PKL yaitu masih terdapat menu pada aplikasi yang belum bisa digunakan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada lingkup pengguna aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya yakni guru pembimbing dan siswa-siswi PKL.
2. Penelitian ini tidak merancang sebuah situs web
3. Evaluasi *usability* yang dilakukan untuk mengukur *efficiency*, *affect*, *helpfulness*, *control* dan *learnability*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya?
2. Bagaimana rekomendasi untuk pengembangan pada aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya berdasarkan hasil analisis untuk meningkatkan kepuasan pengguna?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya
2. Mendeskripsikan rekomendasi untuk pengembangan pada aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya berdasarkan hasil analisis untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang

teknologi informasi, terlebih pada kajian *usability* pada aplikasi E-PKL di SMK Negeri 4 Tasikmalaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman di bidang pendidikan, khususnya di bidang penunjang teknologi informasi.

b. Bagi SMK Negeri 4 Tasikmalaya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperoleh data dan hasil pengujian serta rekomendasi perbaikan aplikasi yang dapat menjadi acuan perbaikan aplikasi di masa mendatang, dan juga memperjelas perbaikan aplikasi selanjutnya.

