

Perencanaan Pengujian IMK

Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Kayu “SiJuKa”



oleh:

Kelompok 3

Ahmad Munir	E41170827
Alex Rudi Herlambang	E41170686
Dheni Teguh Pramono	E41170753
Firlana Priyadna Putri	E41171093
Firmansyah Wahyu Maulana	E41170853

**PROGRAM STUDI D4 TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2018**

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas segala karunia- Nya kami dapat menyelesaikan tugasPerencanaan Pengujian IMK“Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Kayu” ini. Topik yang dibahas dalam makalah ini ialah mengenai sistem informasi berbasis website yang telah dibuat dengan judul SIJUKA, untuk tahap awal yang kami analisa adalah form bagian register terlebih dahulu. Mengenai segi tampilan, fungsi - fungsi, ukuran tingkat usability dari aplikasi tersebut. Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada teman-teman satu kelompok atas kerja sama dan kekompakkannya serta Bapak Khafidurrohman Agustianto, S.pd, M.Eng selaku Dosen Mata kuliah IMK, dan semua pihak yang telah memberikan saran dan bantuan selama menyelesaikan tugas ini.

Kami menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam menyelesaikan makalah ini baik dari segi materi maupun penyajiannya, untuk itu saran serta kritikan yang membangun dari dosen dan rekan-rekan sangat diharapkan guna perbaikan makalah ini. Akhir kata penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Tim Penyusun

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekarang ini web telah begitu populer diberbagai kalangan di masyarakat, karena mereka menggunakan web sebagai media untuk mencari informasi dalam kehidupan sehari-hari. Website dibangun dengan berbagai fungsi dan berbagai kebutuhan sesuai dengan kepentingan atau keinginan yang membuatnya. Karena peranan website sangat penting, maka dalam membangun sebuah website harus memperhatikan beberapa faktor yaitu : *usability*, *user experience*, dan *user interface*. Tujuan utama dalam pembuatan website adalah menyebarkan informasi, oleh karena itu sebuah website harus dapat diakses oleh pengguna.

Faktor *usability* dan *utility* merupakan faktor penting pada sebuah website. *Usability* merupakan sebuah atribut yang menilai tingkat kemudahan *user interface* untuk digunakan oleh pengguna. Sedangkan *utility* adalah kemampuan sebuah website untuk memberikan manfaat atau kegunaan atau kepuasan kepada pengguna. Kedua faktor tersebut menjadi faktor penting dalam berhasilnya sebuah aplikasi karena jika sebuah website sulit digunakan, jika sebuah website tidak berisikan tentang informasi yang dicari oleh user, jika sebuah website tidak menuntun user untuk melakukan apa yang harus user lakukan, dan jika user tersesat pada sebuah website yang user kunjungi, maka pilihan terbaik user adalah dengan mengklik tanda *close* [X] atau keluar dari website tersebut.

Pada penelitian ini akan diteliti soal *usability interface* pada salah satu sistem informasi berbasis web, yaitu SiJuKa yang merupakan kepanjangan dari Sistem Informasi Penjualan Kayu. Web ini dibuat dengan tujuan mempermudah pencari kayu dan pemilik kebun untuk saling bertukar informasi. Sehingga terjadi transaksi yang akan memajukan ekonomi dibidang perkebunan . oleh karena itu, SiJuka haruslah nyaman digunakan oleh calon pengguna sehingga *usability* nya bisa maksimal.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan faktor-faktor yang telah kami uraikan diatas, kami akan melakukan analisis terhadap sistem informasi berbasis website yang sudah kelompok kami buat mengenai sistem informasi penjualan kayu “SIJUKA”.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah interface pada SIJUKA sudah nyaman digunakan atau belum oleh calon pengguna. Sehingga tim peneliti dapat melakukan perbaikan pada interface yang kurang nyaman digunakan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Usability

Usabilitas adalah suatu istilah yang digunakan untuk menandakan bahwa orang dapat mempekerjakan alat tertentu dengan mudah dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Usabilitas dapat juga mengacu pada metode yang digunakan untuk mengukur usabilitas dan studi mengenai kerapian atau efisiensi suatu obyek.

Dimensi usabilitas oleh Quesenbery (2003).

1. Efektif (*Effective*). Ketelitian dan Kelengkapan para pemakai dalam mencapai goal mereka.
2. Efisien (*Efficient*). Kecepatan (dengan ketelitian) para pemakai dalam menyelesaikan tugas mereka.
3. Keterlibatan (*Engaging*). Derajat atau tingkat gaya *interface* yang membuat produk nyaman untuk digunakan.
4. toleransi Kesalahan (*Error tolerant*). Seberapa baik desain mencegah kesalahan dan membantu memperbaiki kesalahan ini.
5. Mudah untuk dipelajari (*Easy to learn*). Seberapa baik produk mendukung orientasi awal dan memperdalam pemahaman tentang kemampuan produk tersebut.

2.2. Fleksibilitas

Usabilitas juga mempunyai suatu hubungan dengan fleksibilitas dalam desain. Secara umum, ketika fleksibilitas dari suatu desain meningkat, usabilitasnya berkurang. Desain fleksibel dapat melakukan banyak fungsi dibanding desain khusus, tapi kurang efisien, hal ini membuat desain lebih kompleks. Fleksibilitas membuat para pemakai tidak bisa dengan jelas mengantisipasi sistem kebutuhan mereka yang akan datang. Kemudian, pada akhirnya Fleksibilitas itu akan mengakibatkan suatu pengurangan usabilitas. Sehingga perlu dipertimbangkan.

2.3. User Interface

Antarmuka pemakai adalah bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer. Desain antar Muka yang baik memiliki karakteristik di berikut ini:

1. **Standardisasi:** keseragaman sifat-sifat antarmuka pemakai pada aplikasi yang berbeda.
2. **Integrasi:** keterpaduan antara paket aplikasi dan software tools.
3. **Konsistensi:** keseragaman dalam suatu program aplikasi.
4. **Portabilitas:** dimungkinkannya data dikonversi pada berbagai hardware dan software.

Ada beberapa hal yang menyebabkan menurunnya tingkat usability dari suatu desain antar muka sistem, diantaranya ialah :

1. Teks belum jelas dan pemilihan kata yang tidak tepat dalam bertanya menjadi penyebab Keraguan dan akhirnya dibaca kembali, yang memungkinkan para pengguna salah dalam menafsirkannya.
2. Grafis yang tidak tepat sehingga unsur-unsur penting tersembunyi.
3. Judul yang tidak representatif. Ini juga menciptakan kebingungan dan menghalangi kemampuan dalam melihat hubungan yang ada.
4. Permintaan informasi yang tidak penting atau tidak relevan, permintaan informasi yang memerlukan pemikirkan ulang dari jawaban sebelumnya sehingga membingungkan pengguna yang pada akhirnya menimbulkan kekeliruan.
5. Layout yang tidak terstruktur dan terarah yang memungkinkan terjadinya kesalahan.
6. Kualitas presentasi yang jelek, sulit dibaca, akan menurunkan kemampuan pemakai dan menyebabkan kesalahan lagi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan kegiatan penelitian untuk memperoleh data-data dan informasi yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang ditetapkan. Adapun tempat penelitian yaitu Gedung Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan sejak bulan November 2018 hingga selesai.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif.

3.3 Jenis dan Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

Menurut Burhan Bungin (2001:124) data memiliki beberapa ciri yang dapat diklasifikasikan menurut kekhususan tertentu sesuai dengan maksud penelitian ataupun sumber data yang digunakan. Oleh karenanya data dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Data Kualitatif

Jenis data ini kebanyakan digunakan pada penelitian kualitatif, penelitian deskriptif, penelitian historis dan penelitian filosofis. Data kualitatif diungkapkan dalam bentuk kalimat serta uraian-uraian, bahkan dapat berupa cerita pendek. Pada penelitian ini jenis data yang akan di analisa adalah data kualitatif.

2) Data kuantitatif

Data ini lebih mudah dimengerti biasanya disimpulkan dengan angka-angka. Semua data kuantitatif dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik..

3.3.2 Sumber data

Menurut Sugiyono (2011:137) sumber data dibedakan menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer peneliti yakni adalah wawancara kuesioner yang diberikan langsung kepada Mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Jember .

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dilakukan dengan cara mengamati responden.

3.4 Teknik pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Merupakan salah satu teknik operasional pengumpulan data melalui proses pencatatan secara cermat dan sistematis terhadap objek yang diamati secara langsung (Teguh, 1999:134). Pada penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara mengamati cara responden menggunakan aplikasi.

3.4.2 Interview

Interview bertujuan untuk mendapat pemahaman yang lebih mendalam dari observasi yang telah dilakukan. Interview juga sering disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto 2002:145).

Interview digunakan oleh peneliti untuk menilai seseorang oleh karena itu diharapkan terjadinya interaksi komunikasi antara pihak peneliti dan pihak responden. Interview juga bertujuan untuk mendapatkan keterangan tambahan dan melengkapi data-data yang berkaitan dengan penelitian. Pada penelitian ini, interview dijadikan metode utama untuk memperoleh data dari responden

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang tertulis, didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Arikunto 2002:135).

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah data-data yang ada di Desa Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember seperti absensi, arsip dan laporan-laporan.

3.4.4 Kuesioner

Kuesioner merupakan alat bantu yang sangat penting dalam kegiatan riset. Kuesioner diartikan sebagai suatu daftar tulis yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu hal tertentu untuk dijawab secara tertulis (Arikunto 2002:135). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner (angket) sebagai alat untuk memperoleh data yang diberikan kepada responden.

3.5 Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif (Moleong, 2007:320).

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Sugiyono, 2007:270).

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilaksanakan sebelum peneliti terjun ke lapangan, selama peneliti mengadakan penelitian di lapangan, sampai dengan pelaporan hasil penelitian. Analisis data dimulai sejak peneliti menentukan fokus penelitian sampai dengan pembuatan laporan penelitian selesai. Jadi teknik analisis data dilaksanakan sejak merencanakan penelitian sampai penelitian selesai.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2007:224). Bogdan & Biklen mengatakan teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2007:248).

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan peneliti menggunakan model Miles and Huberman. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Miles and Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drowing/verification* (Sugiyono, 2007:246).

Dalam analisis data, peneliti menggunakan model *interactive model*, yang unsur-unsurnya meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan *conclutions drowing/verifiying*.