

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi sudah bukan hal yang asing bagi kehidupan bermasyarakat. Perkembangan teknologi yang pesat meningkatkan perkembangan fungsionalitas dari software yang dikembangkan. Dalam perkembangan teknologi tersebut dapat mempermudah manusia dalam melakukan aktifitas dan kesempatan tersebut dimanfaatkan oleh para mengembang untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan teknologi termasuk diantaranya bidang kesehatan. Menguji kegunaan program adalah salah satu teknik untuk menentukan apakah ramah pengguna atau tidak, seberapa efektif program membantu pengguna dalam mencapai tujuannya, dan apakah pengguna senang dengan program tersebut atau tidak. Ada perbedaan mencolok antara tujuan pengujian kegunaan dan pengujian pengguna, terlepas dari kenyataan bahwa keduanya merupakan teknik untuk menilai aplikasi, terlepas dari apakah itu dirancang untuk beroperasi pada komputer desktop, perangkat seluler, atau kombinasi dari ketiganya. Sementara tujuan pengujian kegunaan adalah untuk memastikan bahwa produk akhir benar-benar dapat digunakan oleh audiens target, tujuan pengujian pengguna adalah untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan audiens target. Sebaliknya, tujuan pengujian pengguna adalah untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan audiens target.

Pengujian pengguna harus dilakukan pada aplikasi yang telah selesai, sedangkan pengujian kegunaan dapat dilakukan pada wireframe atau aplikasi yang telah selesai. Pengujian pengguna berbeda dari pengujian kegunaan. Menguji kegunaan suatu program sebelumnya dapat membantu menentukan seberapa besar kemungkinan pengguna akan frustrasi dengannya. Ingatlah selalu bahwa kami tidak benar-benar tahu siapa yang akan menggunakan aplikasi yang kami rancang, dan ingat bahwa ini adalah sesuatu yang tidak boleh asumsikan. Konsekuensinya, untuk mendapatkan penggantian, perlu dilakukan uji coba awal pada pengguna yang paling cocok. Tim yang bertanggung jawab atas desain dan pengembangan aplikasi

mengetahui kemungkinan masalah yang mungkin terjadi selama penggunaan reguler aplikasi dan dapat segera menyelesaikannya. Kualitas pengguna Pengalaman pengguna saat terlibat dengan perangkat lunak apa pun disebut sebagai kegunaan aplikasi. Ini mencakup kualitas pengalaman pengguna baik saat berinteraksi dengan situs web, program desktop, atau aplikasi seluler.

Tingkat kegunaan, juga dikenal sebagai kegunaan, ditentukan oleh sejumlah faktor, beberapa di antaranya termasuk seberapa mudah mempelajari dan menggunakan produk, frekuensi kesalahan yang dibuat, tingkat iritasi yang ditimbulkannya bagi pengguna, dan tingkat kepuasan yang mereka alami sebagai hasil dari penggunaan produk. Karena itu, saat kami menguji, kami akan melihat beragam metrik yang terkait dengan kegunaan produk. s pengalaman baik berinteraksi dengan situs web, program desktop, atau aplikasi seluler. Tingkat kegunaan, juga dikenal sebagai kegunaan, ditentukan oleh sejumlah faktor, beberapa di antaranya termasuk seberapa mudah mempelajari dan menggunakan produk, frekuensi kesalahan yang dibuat, tingkat iritasi yang ditimbulkannya bagi pengguna, dan tingkat kepuasan yang mereka alami sebagai hasil dari penggunaan produk. Karena itu, saat kami menguji, kami akan melihat beragam metrik yang terkait dengan kegunaan produk. s pengalaman baik berinteraksi dengan situs web, program desktop, atau aplikasi seluler. Tingkat kegunaan, juga dikenal sebagai kegunaan, ditentukan oleh sejumlah faktor, beberapa di antaranya termasuk seberapa mudah mempelajari dan menggunakan produk, frekuensi kesalahan yang dibuat, tingkat iritasi yang ditimbulkannya bagi pengguna, dan tingkat kepuasan yang mereka alami sebagai hasil dari penggunaan produk. Karena itu, saat kami menguji, kami akan melihat beragam metrik yang terkait dengan kegunaan produk. dan tingkat kepuasan yang mereka alami sebagai hasil dari penggunaan produk. Karena itu, saat kami menguji, kami akan melihat beragam metrik yang terkait dengan kegunaan produk. dan tingkat kepuasan yang mereka alami sebagai hasil dari penggunaan produk. Karena itu, saat kami menguji, kami akan melihat beragam metrik yang terkait dengan kegunaan produk. Karena itu, saat kami menguji, kami akan melihat beragam metrik yang terkait dengan kegunaan produk.[1]

Survei orang-orang yang akan menggunakan produk dalam bentuk

akhirnya, serta konsultasi dengan para ahli dan profesional yang memiliki keahlian sebelumnya di industri terkait, keduanya dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang kegunaan produk. Karena itu, Pengujian Kegunaan dan Skala Kegunaan Sistem dapat digunakan untuk melakukan penilaian dengan cara yang sesuai dengan pendekatan yang telah dibahas sebelumnya dalam paragraf ini untuk tujuan menilai kegunaan. SUS adalah metode yang digunakan dalam proses evaluasi berbagai barang dan jasa, mulai dari PC desktop dan perangkat lunak hingga situs web dan aplikasi seluler. Di sisi lain, pengujian kegunaan adalah cara yang baik untuk mempelajari pengalaman nyata yang dimiliki pengguna dengan aplikasi dengan melihat bagaimana mereka berinteraksi dengannya. Ini dapat dicapai dengan melihat bagaimana orang menavigasi dan menggunakan aplikasi. Pengujian kegunaan aplikasi dilakukan dengan maksud untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang mungkin timbul akibat interaksi pengguna dengan perangkat lunak. Kedua metode ini memungkinkan pengguna untuk mengevaluasi kegunaan aplikasi dari sudut pandang pengguna, yang mempertimbangkan interaksi aktual pengguna dengan program. Kedua metode ini ramah pengguna. s yang mempertimbangkan interaksi aktual pengguna dengan program. Kedua metode ini ramah pengguna. s yang mempertimbangkan interaksi aktual pengguna dengan program. Kedua metode ini ramah pengguna. [2]

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka penulis merumuskan suatu masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana hasil evaluasi usability pada aplikasi pengontrol asupan makanan dengan menggunakan Metode *System Usability Scale (SUS)*.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah menguraikan skripsi ini penulis membatasi masalah yang diteliti, yaitu:

1. Evaluasi *usability* pada penelitian ini hanya berfokus pada aspek *usability* dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.
2. Evaluasi *usability* ini menganalisa aplikasi *mobile* pengontrol asupan makanan pada pasien rawat jalan.

Cara yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan aplikasi adalah dengan melakukan pengisian kuesioner oleh pengguna dan tidak melakukan konfirmasi ulang kepada pengguna.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengevaluasi aplikasi pengatur asupan makanan pada pasien rawat jalan yang berbasis android dengan menggunakan Bahasa pemrograman Dart dan menerapkan metode *System Usability Scale (SUS)* sebagai acuan dalam pengembangan aplikasinya.
2. Membantu pasien dalam masa pengobatannya khususnya dalam hal mengingat waktu minum obat.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### Bagi penulis :

1. Sebagai salah satu syarat dalam menuntaskan jenjang strata satu untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom).
2. Menerapkan ilmu serta teori yang telah didapatkan selama masa perkuliahan.
3. Menjadi sebagai media bisnis kedepannya.

##### Bagi Dokter :

1. Memberikan kenyamanan kepada dokter ketika menggunakan aplikasi.
2. Membantu dokter untuk melihat riwayat asupan makanan yang dikonsumsi sehingga dapat memutuskan tindakan selanjutnya untuk pasien.

##### Bagi Pasien :

1. Memberikan kenyamanan kepada pasien ketika menggunakan aplikasi.
2. Membantu pasien untuk mengingat waktu minum obat dan asupan makanan yang dikonsumsi.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun menjadi enam bab. Setiap bab terbagi menjadi beberapa sub-sub. Dimaksudkan untuk mempermudah dalam penyusunan serta mempelajarinya, dengan sistematika sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**, Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**, Dalam bab ini menjelaskan mengenai landasan teori yang relevan dengan permasalahan yang ada.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**, Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan diantaranya metode pengumpulan data dan metode evaluasi usability.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**, Pada bab ini akan menjelaskan implementasi dan penelitian yang telah disusun, serta hasil dari tahapan pembuatan.

**BAB V PENUTUP**, Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari rancangan yang telah diperoleh pada Bab 3, dan penelitian yang akan di bahas pada Bab 4. Bagian akhir dari penelitian ini berisikan saran yang akan diajukan untuk penelitian selanjutnya.

