

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi telah merevolusi pola kerja serta interaksi pemerintah dengan sangat masif. Berlandaskan risalah E-Government Development Index (EGDI) edisi 2022 dirilis Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), beragam negara memperlihatkan eskalasi signifikan dalam pengaplikasian teknologi informasi untuk pelayanan masyarakat. Temuan survei E-Government tahun 2022 terbilang menggembirakan, bahwasanya peringkat Indonesia melonjak pesat dari posisi 88 pada 2020 menuju peringkat 77 pada 2022. Dengan mengandalkan sistem informasi yang kredibel, pemerintah sanggup menambah taraf efisiensi sekaligus mempertinggi efektivitas, seraya memangkas pengeluaran serta mematangkan metode penetapan keputusan. Selain itu, sistem ini memungkinkan pengelolaan data dan informasi yang lebih baik, yang menghasilkan kebijakan yang lebih seiras dan cepat menanggapi kebutuhan masyarakat (Ariansidi dkk., 2023).

Pengolahan informasi berada di bawah kewenangan langsung Presiden melalui Badan Pusat Statistik (BPS), sebuah lembaga non-departemen. Tanggung jawab BPS sebagaimana Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 86 Tahun 1998 terkait Pembentukan Komisi Ombudsman Nasional, dengan tujuan untuk membantu meningkatkan pelayanan publik dan menjamin kepastian hukum, keadilan, serta kesejahteraan masyarakat. BPS bertanggung jawab guna menyelenggarakan statistik fundamental, sinergi serta kolaborasi, pun pengembangan dan pembinaan statistik selaras dengan regulasi perundang-undangan yang sah berlaku (Darsanto & Maulidani, 2023). BPS ialah entitas esensial di Indonesia, punya fungsi krusial dalam menyuguhkan informasi statistik nasional yang mendukung perumusan kebijakan pemerintah. Melalui pemanfaatan teknologi sistem informasi terintegrasi nan mutakhir, BPS menegaskan tersedianya layanan statistik yang akurat serta selaras dengan hajat rakyat. Hal ini memungkinkan BPS untuk menyederhanakan dan mempercepat prosedur pengumpulan, pemrosesan, dan analisis data. Satu di antara inovasi yang

dilaksanakan BPS ialah pengembangan aplikasi yang mudah dimanfaatkan yakni aplikasi Allstats BPS yang berfungsi sebagai layanan publik (Lubuklinggau, 2025).

Aplikasi Allstats BPS ialah aplikasi berbasis mobile yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna terhadap informasi statistik yang akurat dan terkini. Aplikasi ini memuat sejumlah fitur seperti indikator strategis, tabel dinamis, publikasi, Advanced Reader Copy (ARC), Berita Resmi Statistik (BRS), tabel statis, berita kegiatan BPS, infografis, dan Silastik. Data yang disediakan dalam aplikasi tersebut melingkupi seluruh wilayah Indonesia, dan pengguna dapat memilih wilayah seiras dengan kebutuhan, baik nasional, provinsi, maupun kabupaten/kota (Sudinata, 2023). Kendati aplikasi ini mengantongi penilaian 4,3 dari 5 pada Google Play Store, terdapat sejumlah ulasan negatif yang memperlihatkan bahwasanya data yang disediakan kurang lengkap dan tidak diperbarui secara tepat waktu. Selain itu, antarmuka aplikasi dinilai kurang user friendly dan fitur yang tersedia masih terbatas, yang dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kualitas aplikasi.

Melihat adanya kendala-kendala tersebut, maka perlu dilaksanakan sebuah evaluasi yang komprehensif terhadap pengalaman pengguna (user experience) dan kegunaan (usability) aplikasi Allstats BPS. Studi ini memanfaatkan metode yang dapat mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap kualitas aplikasi, yakni metode Usability Testing serta Short User Experience Questionnaire (S-UEQ) (Kusuma & Priharsari, 2022). Teknik evaluasi yang diaplikasikan dalam usability testing ialah System Usability Scale (SUS), yang tersusun atas 10 pertanyaan berbentuk kuesioner dan dirancang guna mengukur kemudahan penggunaan suatu sistem (Welda dkk., 2020). Metode ini dipilih karena punya keunggulan seperti mudah dimanfaatkan, tidak membutuhkan perhitungan rumit, biaya rendah, serta hasil yang valid dan reliable meskipun jumlah sampel kecil (Tuloli dkk., 2022). Selain itu, metode S-UEQ dimanfaatkan guna menilai pengalaman pengguna secara menyeluruh yang melingkupi dua aspek, yakni aspek pragmatis dan aspek hedonis (Utama & Pibriana, 2023). S-UEQ dirancang untuk memberi penilaian yang cepat namun mendalam terhadap persepsi dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi.

Kombinasi dari kedua metode ini memberi keunggulan dalam memberi pemahaman yang menyeluruh mengenai bagaimana aplikasi Allstats BPS

dimanfaatkan dan dirasakan penggunaannya. SUS berfokus pada efektivitas dan efisiensi sistem dari sudut pandang pengguna, sedangkan S-UEQ melingkupi dimensi emosional dan daya tarik pengguna terhadap aplikasi. Alhasil, keluaran dari studi ini diantisipasi sanggup memberi rekomendasi yang tepat kepada BPS untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi Allstats BPS agar dapat memberi layanan statistik yang lebih baik, mudah diakses, serta meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna. Berlandaskan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, peneliti melaksanakan studi “Analisis User Experience Aplikasi Allstats BPS Menggunakan Metode Usability Testing dan S-UEQ.” Studi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan pada aplikasi Allstats BPS kepada pengguna aplikasi tersebut. Sehingga, aplikasi bisa dimaksimalkan guna menyuguhkan pengalaman pengguna yang lebih paripurna, memastikan data statistik yang disediakan bisa diakses dan dimanfaatkan dengan mudah dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah studi ini mengacu pada latar belakang di atas, sehingga rumusan masalah yang hendak dikaji yakni menganalisa taraf usability serta kepuasan pengguna terhadap aplikasi Allstats BPS dengan memanfaatkan metode Usability Testing dan S-UEQ.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Maksud dari tugas akhir ini bahwasanya guna menganalisa taraf usability dan pengalaman pengguna (user experience) terhadap aplikasi Allstats BPS yang dikembangkan Badan Pusat Statistik, dengan fokus pada bagaimana aplikasi tersebut dimanfaatkan dan dirasakan pengguna dari sejumlah aspek. Studi ini bertujuan untuk:

1. Menilai taraf kemudahan penggunaan (usability) aplikasi Allstats BPS memanfaatkan metode System Usability Scale (SUS), termasuk dalam hal efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat memanfaatkan aplikasi.
2. Mengevaluasi persepsi dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi Allstats BPS dengan memanfaatkan metode Short User Experience Questionnaire (S-UEQ) yang melingkupi dua aspek, yakni aspek pragmatis dan aspek hedonis.

3. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan aplikasi berlandaskan hasil pengukuran usability dan user experience untuk mendapati gambaran menyeluruh tentang kualitas layanan aplikasi dari sudut pandang pengguna.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penelitian berlandaskan latar belakang diatas ialah:

1. Manfaat Teoritis

Capaian studi ini diantisipasi sanggup dijadikan pertimbangan sekaligus masukan bagi pihak BPS berdasar unsur-unsur yang memengaruhi taraf kepuasan pengguna. Studi ini pun bisa dimanfaatkan sebagai rujukan bagi riset mendatang yang bersinggungan dengan usability memakai metode Usability Testing dan Short User Experience Questionnaire.

2. Manfaat Praktis

- a) Mampu menambah wawasan serta pengalaman dalam menggarap penelitian terkait usability memanfaatkan metode Usability Testing dan Short User Experience Questionnaire.
- b) Studi ini pun diharapkan dapat menyumbang saran kepada peneliti selanjutnya yang hendak meneliti mengenai Usability Testing dan Short User Experience Questionnaire.
- c) Bisa dijadikan referensi untuk melaksanakan peningkatan pengembangan aplikasi Allstats BPS.

1.5 Batasan dan Asumsi Tugas Akhir

Studi ini punya batasan berlandaskan latar belakang di atas, yakni:

1. Studi ini hanya meneliti aplikasi Allstats BPS.
2. Responden pada studi ini mengacu pada pengguna Aplikasi Allstats BPS Kabupaten Banyumas, alasan pemilihan subjek ini karena akan lebih mudah dijangkau sehingga data yang didapat menjadi lebih efisien dan dengan membatasi wilayah subjek peneliti memungkinkan bisa berinteraksi langsung dengan pengguna, yang bisa memberi jawaban yang lebih detail dan spesifik.
3. Metode yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ialah metode *usability testing* dan *Short User Experience Questionnaire* (S-UEQ)

1.6 Sistematika Laporan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini melingkupi sejumlah bagian yakni:

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, lingkup penugasan, manfaat, tahapan pelaksanaan, jadwal pelaksanaan, dan sistematika penulisan laporan.

Bab II Landasan Teori

Berisi teori-teori yang mendukung penelitian, seperti statistika pertanian dan metode *ElasticNet Regression*.

Bab III Metode Penyelesaian Masalah

Menjabarkan tahapan praktis mulai dari ekstraksi data sampai pengaplikasian model prediksi.

Bab IV Analisis Dan Pembahasan

Menganalisis hasil pemodelan dan interpretasinya terhadap kondisi nyata di lapangan.

Bab V Kesimpulan Dan Saran

Menyimpulkan hasil kerja praktik dan memberi rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya.