

ANALISIS SITEM INFORMASI DALAM PERSPEKTIF *HUMAN COMPUTER INTERACTION*

Tri Lestariningsih

Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Madiun

Jl. Serayu No. 84 Madiun Jawa Timur

Abstrak: Peran utama HCI adalah untuk menghasilkan sebuah sistem yang berguna, aman, produktif, efektif, efisien dan fungsional. Permasalahan – permasalahan yang sering muncul dalam interaksi manusia dengan komputer adalah sering terjadinya salah persepsi manusia (pengguna) terhadap software yang ada, sehingga bukan efektivitas dan efisiensi kerja yang diperoleh, akan tetapi justru menyebabkan pekerjaan tidak efisien dan efektif, pengguna sering mengalami kesulitan menggunakan software tersebut karena tidak familiar dengan software, software terlalu rumit sehingga sulit dipelajari, software tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tidak atau belum mengakomodasi kebutuhan yang penting bagi pengguna.

Keywords Sistem informasi, Human Computer Interaction

PENDAHULUAN

Sistem informasi dibangun dengan syarat-syarat tertentu yang harus dipenuhi sehingga sistem informasi tersebut sistem informasi tersebut bisa dikatakan sukses , syarat tersebut diantaranya adalah mudah digunakan, aman efektif dan efisien. Sistem informasi yang tidak memenuhi syarat – syarat tersebut bisa dikatakan bahwa sistem informasi tersebut tidak berhasil.

Menurut Prihati, Mustafid dan Suhartono dalam penelitiannya tentang Human Computer bahwa Ketika membangun sistem informasi, seorang desainer atau pengembang sistem harus memperhatikan faktor interaksi manusia dan komputer atau *human computer interaction (HCI)* merupakan suatu disiplin ilmu yang mengkaji komunikasi atau interaksi diantara pengguna dengan system[1]. Peran utama HCI adalah untuk menghasilkan sebuah sistem yang berguna, aman, produktif , efektif, efisien dan fungsional.

Permasalahan – permasalahan yang sering muncul dalam interaksi manusia dengan komputer adalah sering terjadinya salah persepsi manusia (pengguna) terhadap software yang ada, sehingga bukan efektivitas dan efisiensi kerja yang diperoleh, akan tetapi justru menyebabkan pekerjaan tidak efisien dan efektif, pengguna sering mengalami kesulitan menggunakan software tersebut karena tidak familiar dengan software, software terlalu rumit sehingga sulit

dipelajari, software tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tidak atau belum mengakomodasi kebutuhan yang penting bagi pengguna.

Menurut Syafri Aprudi dalam penelitiannya ada beberapa hal yang menyebabkan proses interaksi manusia dengan komputer menjadi tidak efisien, yaitu karena keterbatasan kompetensi sumberdaya manusia dalam mengoperasikan perangkat lunak dan atau rancangan sistem yang tidak dikenal dengan baik oleh pengguna[2]. Lebih lanjut dalam penelitiannya agar komunikasi berjalan dengan baik, maka perlu diperhatikan .dalam konteks IMK, maka perancang harus memahami psikolog manusia yang merupakan faktor penentu keberhasilan interaksi, yaitu bagaimana konsep interaksi antara manusia dengan komputer ini dapat dibangun.

Menurut Nielsen ada lima syarat yang harus dipenuhi agar suatu website atau sistem informasi mencapai tingkat *usability* yang ideal, yaitu :

1. *Learnability*
Ukuran bagi pengguna dalam memahami kebiasaan mengunjungi suatu *website* , mengetahui alasan mengakses dan mengidentifikasi yang dicari
2. *Efficiency*
Situs yang efisien dapat menyajikan informasi dengan cepat.
3. *Memorability*

Ukuran bagi pengguna, sehingga website akan mudah diingat. Bila *website* banyak dilakukan perubahan, maka pengunjung akan memerlukan waktu untuk menyesuaikan dan mempelajarinya kembali.

4. *Errors*

Menghindari adanya *link* yang tidak berfungsi (*broken link*) atau halaman *web* yang masih dalam proses pembuatan (*under construction*).

5. *Satisfaction*

Kepuasan adalah hal yang paling diinginkan oleh setiap pengguna. Pengunjung menginginkan situs dapat dengan mudah digunakan dan dipelajari. Selain itu mereka ingin bisa menemukan apa yang dicari dengan cepat, mengetahui di mana mereka berada dan bisa pergi ke mana saja dalam sebuah situs.

Politeknik Negeri Madiun merupakan satu-satunya Perguruan Negeri di madiun sehingga perlu banyak perbaikan-perbaikan, terutama dibidang system informasinya. Agar system informasinya lebih baik maka diperlukan Analisis Sistem Informasi dalam Perspektif *Human Computer Interaction*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif karena dalam pelaksanaannya meliputi data, analisis dan interpretasi tentang arti dan data yang diperoleh. Penelitian ini disusun sebagai penelitian induktif yakni mencari dan mengumpulkan data yang ada di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui faktor-faktor, unsur-unsur bentuk, dan suatu sifat dari fenomena di masyarakat. (Nazir, 1998: 51)

Metode Pengumpulan Data

Metode Kuesioner

kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis: 008: 66) Penelitian ini menggunakan angket atau

kuesioer, daftar pertanyaannya dibuat secara 28 berstruktur denan bentuk pertanyaan pilihan berganda (*multiple choice questions*) dan pertanyaan terbuka (*open question*). Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi desain interior dari responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil pengolahan data mengenai Accessibility

N O	Aksesibilit y	Responden						Rata
		1	2	3	4	5	6	
1	Waktu pencarian situs ajar/masuk akal	3	3	2	3	3	1	2.50
2	Latar belakang situs kontras	2	2	2	2	2	2	2.00
3	ukuran font/spasi mudah dibaca	3	3	3	2	3	2	2.67
4	cahaya & add-ons digunakan dengan hemat/tepat	2	3	2	3	4	2	2.67
5	situs mempunyai halaman Not Found/halaman 404	4	4	3	3	4	3	3.50

Dari tabel di atas terlihat bahwa pada *accessibility* ada beberapa faktor yang dalam rancangan antarmuka sistem informasi akademik sudah cukup baik. Namun terdapat beberapa faktor yang juga harus menjadi perhatian dalam rancangan sistem ini selanjutnya. Oleh karena itu wajib untuk diperhatikan dan diperbaiki sehingga rancangan antarmuka sistem informasi akademik menjadi lebih baik dan lebih berkualitas.

Table 2. Hasil pengolahan data mengenai Identity

NO	Identity	Responden						Rata
		1	2	3	4	5	6	
1	logo perusahaan berada di tempat yang mencolok	3	3	3	3	3	3	3.00
2	tagline membuat tujuan perusahaan menjadi jelas	2	3	3	2	3	2	2.50
3	home-page dapat dicerna dalam 5 detik	3	2	3	3	3	2	2.67
4	jalur informasi perusahaan jelas	2	3	3	2	2	3	2.50

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada bagian identity setidaknya ada 2 (dua) faktor yang harus mendapatkan perhatian ekstra karena belum dirancang/dikelola secara maksimal sehingga dapat menyebabkan rancangan antarmuka sistem informasi akademik menjadi tidak optimal. Untuk faktor-faktor yang lain meskipun sudah baik akan tetapi masih perlu ditingkatkan lagi sehingga hasil rancangan antarmuka sistem informasi ini menjadi semakin berkualitas. Namun secara keseluruhan rancangan antarmuka sistem informasi akademik Politeknik Negeri Madiun ini pada bagian identity sudah cukup baik dan cukup memenuhi keinginan pengguna.

Table 3. Hasil pengolahan data mengenai Navigation

NO	Navigation	Responden						Rata
		1	2	3	4	5	6	
1	navigasi mudah diidentifikasi	3	2	3	2	2	2	2.33

2	label navigasi jelas dan singkat	2	2	3	2	3	3	2.50
3	jumlah tombol/link wajar/masuk akal	3	3	3	3	3	3	3.00
4	logo perusahaan terhubung ke home-page	3	3	3	3	3	3	3.00
5	Link konsisten dan mudah diidentifikasi	2	2	3	3	2	2	2.33
6	situs dapat diakses dengan mudah	2	3	3	2	3	3	2.67

Pada bagian navigation, seperti terlihat pada tabel rata-rata seluruh faktor sudah dirancang dengan cukup baik. Namun masih terdapat faktor yang perlu ditingkatkan lagi karena belum mendapatkan perhatian yang cukup besar. Ditinjau dari sisi navigation rancangan antarmuka sistem informasi akademik Politeknik Negeri Madiun ini dapat dikatakan telah cukup baik hanya saja masih perlu dimaksimalkan lagi sehingga hasil yang akan dicapai dapat lebih optimal

Table 4. Hasil pengolahan data mengenai Content

NO	Content	Responden						Rata
		1	2	3	4	5	6	
1	judul utama jelas dan deskriptif	3	3	3	3	3	3	3.00
2	konten kritis bagian atas terlipat	1	1	2	2	2	1	1.50
3	gaya dan warna situs konsisten	3	3	3	3	3	3	3.00
4	penekanan font (bold, dll) digunakan secara	2	3	3	3	3	3	2.83

	hemat/tepa							
5	salinan utama konsisten dan dapat memberikan penjelasan	3	2	3	2	2	2	2.33
6	URL berarti & ramah terhadap Pengguna	2	2	2	2	2	2	2.00
7	judul halaman HTML dapat memberikan penjelasan	3	3	3	3	3	3	3.00

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada bagian content ini rata-rata masih banyak faktor yang harus diperbaiki karena belum dirancang secara maksimal dan ini dapat menyebabkan rancangan antarmuka sistem informasi akademik ini tidak memuaskan keinginan dari pengguna sistem. Namun ada juga faktor-faktor yang sudah dirancang dengan baik. Jadi secara keseluruhan pada bagian content ini harus lebih diperhatikan lagi dan ditingkatkan lagi dan faktor-faktor yang sudah cukup baik agar dapat dipertahankan sehingga rancangan antarmuka sistem informasi akademik Politeknik Negeri Madiun ini menjadi lebih baik dan berkualitas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan:

Dari uraian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Rancangan antarmuka sistem informasi akademik Politeknik Negeri Madiun yang direkomendasikan sudah cukup baik dan layak untuk diterapkan
2. Rancangan antarmuka sistem informasi akademik Politeknik Negeri Madiun yang direkomendasikan ini sebagian telah memenuhinya kebutuhan pengguna akan sistem informasi.
3. Agar rancangan antarmuka sistem informasi akademik Politeknik Negeri Madiun dapat berhasil maka yang harus diperhatikan dalam pengembangan selanjutnya adalah

accessibility, identity, navigation dan content dari sistem informasi tersebut.

4. Salah satu konsep teknologi yang Politeknik Negeri Madiun diterapkan dalam Sistem Informasi
5. Akademik ini adalah konsep Interaksi Manusia dan Komputer.

Saran:

1. Untuk menjaga eksistensi Politeknik Negeri Madiun dan untuk mempermudah proses pelayanan di bidang akademik maka perlu segera dibuatkan suatu Sistem Informasi Akademik secara menyeluruh.
2. Proses perancangan antarmuka Input Nilai Mahasiswa dan Kartu Hasil Studi mahasiswa ini diharapkan menjadi langkah awal bagi pihak Politeknik Negeri Madiun untuk segera melakukan pengembangan dan membuat Sistem Informasi Akademik

Rancangan SIA yang akan datang diharapkan tidak hanya dipergunakan dalam penginputan Nilai Mahasiswa dan Kartu Studi saja, akan tetapi dapat juga dipergunakan dalam aktivitas kegiatan akademik sehari-hari

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Creswell, J.W. and D.L Miller, 2000. Determining Validity in Qualitative inquiry. *Theory Into Practise*, 39,3, pp. 124-130.
- [2] Dix, A.J.E, Finlary, G.D., Abowd, R.Beale, 2003, *Human Computer Interaction*, Third Edition, Prentice Hall, USA.
- [3] EFENDI, R.M.M.H, 2007. Perancangan Sistem Informasi Akademik Fakultas ADAB UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan konsep human computer interaction. *Tesis*, Universitas Gajahmada Yogyakarta.
- [4] Ferreira, Sueli, M., Pithan, Denise Nunes, 2005, Usability of digital libraries. A studi based on areas of information science and human computer interaction. *OCLC sistem and service*, 21 (3) : 31-36

- [5] Heckenberg, Daniel, 2006. Performance evaluation of vision-based high DOF human movement tracking: A survey and HCI perspective, *IEEE computer society*.
- [6] Lester, Chnthia, Y, 2008. Advancing the multidisciplinary nature of HCI in a newly developed undergraduate course. *IEEE computer society*.
- [7] Nilsen, J., 2003 *Usability 101 : Introduction to usability*”, *Useit.com: Usable Information Technology, UseNet Alertbox*, available at :www.useit.com/alertbox/20030825.html l diakses tanggal 20 Maret 2014.
- [8] Norman, D.A, Draper, S.W., 1986. Cognitive engineering”.in:Norman, D.A.,Draper,S.W.(Eds), *User –Centered –Sistem Design: New Perspective on Human-Computer-Interaction*, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, Hillsdale,NJ.
- [9] Preece, J., Rogers,Y., Sharp,H.,2002. *Interaction design:Beyond Human-computer interaction .*, Newyork, NY: John Wiley&Sons,Inc.
- [10] Sudarmawan,Dony,A., 2009. *Interaksi Manusia dan Komputer*. Andi Offset : Yogyakarta

