

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyaknya aspek atau bidang kehidupan kini dipengaruhi oleh digitalisasi. Era baru telah memulai revolusi. Salah satunya adalah pesatnya perkembangan berbagai terobosan baru di bidang media komunikasi dan teknologi informasi. Digitalisasi telah melahirkan kemajuan media lainnya. Karakteristik media baru dapat dimanipulasi sesuai keinginan. Sebagai akibat dari pergeseran budaya dalam cara penyampaian informasi, media massa telah bergeser ke media baru atau internet. Kapasitas media waktu terkomputerisasi memudahkan individu untuk melakukannya mendapat data lebih cepat. Akibatnya media berbondong-bondong mengikuti trend masyarakat (Pancawati et al., 2019).

Saat ini masyarakat di Kota Malang mendengarkan radio menggunakan aplikasi RRI Play Go, dengan adanya RRI Play Go ini apakah aplikasi tersebut efektif di kalangan masyarakat sekitar, karena RRI Play Go adalah aplikasi yang bisa di akses menggunakan handphone dan dapat menyiarkan semua siaran RRI di berbagai daerah dan pusat (Sapari et al., 2022). Ini merupakan permasalahan yang diambil terkait masalah efektivitas aplikasi RRI Play Go. Berdasarkan permasalahan di atas dapat dilakukan analisis efektivitas aplikasi RRI Play Go, menggunakan metode sistem usability scale sebagai solusi untuk menambah minat masyarakat untuk menggunakan aplikasi RRI Play Go.

Kota Malang adalah salah satu kota di Jawa Timur dengan populasi penduduk sebesar 887.443. Hal ini dapat memudahkan dalam mencari sample responden penelitian yang diperlukan untuk menguji efektivitas aplikasi RRI Play Go. Dan Kota Malang juga memiliki infrastruktur yang cukup lengkap, seperti akses internet yang cepat dan mudah di akses. Hal ini memudahkan responden untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi RRI Play Go dengan lancar.

Salah satu pendekatan untuk melakukan evaluasi yang menandai terhadap produk perangkat lunak yang memperhitungkan sejumlah kecil sampel, waktu, dan biaya adalah *sistem usability scale* (SUS). Martoyo dan Falahah menyatakan bahwa sistem usability scale (SUS) adalah metode untuk menguji kemampuan perangkat lunak dalam melibatkan pengguna. Bahkan dengan ukuran sampel yang lebih besar, dapat membedakan antara perangkat lunak kegunaan berbiaya rendah dan hasil yang terjangkau dan dapat diandalkan (Maulana et al., 2021a). Ini merupakan alasan dalam mengambil metode *system usability scale* sebagai alat ukur terkait efektivitas aplikasi RRI Play Go.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Berdasarkan hasil analisis bagaimana efektivitas aplikasi RRI Play Go di Kota Malang menggunakan metode *Sistem Usability Scale* (SUS)
2. Bagaimana rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi aplikasi RRI Play Go di Kota Malang menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis usability aplikasi

1. Menentukan efektivitas penggunaan aplikasi RRI Play Go di Kota Malang dengan menggunakan metode *Sistem Usability Scale* (SU)
2. Memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi aplikasi RRI Play Go di Kota Malang berdasarkan hasil analisis menggunakan metode *Sistem Usability Ucale* (SUS)

1.4 Manfaat Penelitian

Bagi peneliti ini berguna untuk memberikan gambaran tentang *usability* aplikasi RRI Play Go dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi LPP RRI selaku pengembang aplikasi untuk meningkatkan usability aplikasi RRI Play Go dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

1.5 Batasan Penelitian

Ada beberapa batasan penelitian yang perlu di pertimbangkan dalam menganalisis efektivitas aplikasi RRI Play Go di Kota Malang menggunakan metode *Usability Scale* antara lain:

1. Responden

Penelitian ini memiliki jumlah pengguna aplikasi RRI Play Go yang memiliki rentan usia 20 – 60 tahun yang terbatas di Kota Malang, sehingga dapat mempengaruhi validitas dan reliabilitas hasil penelitian.

2. Kuesioner usability scale

Penelitian ini mengevaluasi aspek-aspek tertentu dari pengalaman pengguna, seperti efisiensi dan efektivitas, tanpa mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti kepuasan pengguna atau preferen. Jangka waktu dalam penelitian ini hanya satu bulan saja di mulai dari tanggal 29 mei sampai dengan 29 juli 2023.