

ABSTRACT

The availability of data and information of educational performance in a comprehensive and easily understood is still very limited, so have not been able to fully support the decision making process and the policies formulation for the leaders. Dashboard can be a tool to present a summary of the data and information in a visual form that is easily understood.

This study aims to identify the dashboard development requirements, making dashboard prototype, and its evaluation in terms of usability and utility. The approach taken in the stages of user-research is user-centered design. The results showed that a major component in the development of the dashboard is the presentation of data/information (key performance indicators), visual design, permissions and security services (personalitation), and databases.

The results of the identification of requirements include the characteristics of users (persona), the need for data and information (KPI), functional requirements, and interface design application. The requirements identification had been summarized in a Software Requirements Specifications document. Based on testing and evaluation of SUS showed an average of 75.66, which means that the prototype can be accepted and used easily by users to help finishing the job. Kendall utility of the results of the evaluation system, the dimensions of each utility has a value of more than 4.20, which means that the function prototype is in conformity with the expectations of users, who accessed information in accordance with its authority, easily accessible, has a display that allows users, and can be used as a source of for decision-making.

Keywords : dashboard, user-centered design, usability, utility, SUS

INTISARI

Ketersediaan data dan informasi mengenai capaian kinerja pendidikan secara komprehensif dan mudah dipahami masih sangat terbatas sehingga belum mampu mendukung sepenuhnya dalam proses pengambilan keputusan dan perumusan kebijakan yang tepat bagi para pimpinan. *Dashboard* dapat menjadi sebuah *tools* untuk menyajikan rangkuman data dan informasi pendidikan dalam bentuk visual yang mudah dipahami.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan identifikasi kebutuhan pengembangan *dashboard*, merancang prototipe aplikasi *dashboard* sebagai alat pemantauan kemajuan pendidikan, dan melakukan evaluasi prototipe dari segi *usability* dan *utility*. Pendekatan yang dilakukan dalam tahapan *user-research* yaitu melalui *user-centered design*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen utama dalam pengembangan *dashboard* adalah penyajian data/informasi (*key performance indicators*), desain visual, hak akses dan keamanan yang sesuai, dan basis data. Hasil identifikasi kebutuhan pengguna meliputi karakteristik pengguna (*persona*), kebutuhan data dan informasi (KPI) yang akan disajikan, kebutuhan fungsional, dan rancangan antar muka aplikasi. Hasil identifikasi kebutuhan telah dirangkum dalam dokumen *Software Requirements Specifications*. Berdasarkan pengujian dan evaluasi SUS menunjukkan rata-rata sebesar 75,66 yang berarti bahwa prototipe dapat diterima dan digunakan dengan mudah oleh pengguna (*usable*) dalam membantu menyelesaikan pekerjaannya. Dari hasil evaluasi Kendall *utility system*, masing-masing dimensi *utility* memiliki nilai lebih dari 4,20 yang berarti bahwa fungsi prototipe sudah sesuai dengan harapan pengguna, informasi yang diakses sesuai dengan wewenangnya, mudah diakses, memiliki tampilan yang memudahkan pengguna, serta dapat dijadikan sumber untuk pengambilan keputusan.

Kata kunci – *dashboard, user-centered design, usability, utility, SUS*