

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan website bagi sekolah bisa digunakan sebagai media masyarakat, siswa-siswi untuk mencari informasi seputar sekolah dan menjadi sarana pendukung kegiatan belajar mengajar seperti adanya fitur profil sekolah, konsultasi belajar, kalender akademik, menu penerimaan siswa baru, pengumuman kelulusan online, *e-learning* maupun raport online. Maka dari itu, inovasi dalam melakukan adaptasi dan perubahan untuk mengelola sistem informasi akademik sekolah. Keberadaan website bagi lembaga pendidikan saat ini semakin diperlukan seiring dengan majunya teknologi internet yang mudah untuk diakses oleh masyarakat luas. Website sekolah pada dasarnya bertujuan untuk : 1) Mendukung program Menteri Pendidikan dalam mengoptimalkan internet di lingkungan sekolah; 2) Meningkatkan mutu para pengelola sekolah, guru, siswa dan perangkat sekolah lainnya; 3) Mengurangi efek negatif dari penggunaan internet dengan memperbanyak modul pendidikan; 4) Memasyarakatkan internet [1].

Beberapa keuntungan yang bisa diperoleh dari adanya koneksi internet di sekolah dan keberadaan website sekolah antara lain : 1) Media promosi sekolah dengan menonjolkan kelebihan dari sekolah baik sarana maupun aktivitas pembelajaran yang digunakan; 2) media komunikasi elektronik antar sekolah, instansi, lembaga lainnya dan menjadi media interaktif berupa saran, kesan dan pesan ataupun media silaturahmi antar pendidik, siswa, orangtua, alumni dan masyarakat sekitar; 3) Mempercepat penyampaian informasi bagi antar sekolah, antar instansi dan untuk masyarakat; 4) Sebagai tempat penyaluran ilmu oleh pendidik di media web sekolah; 5) Media pembelajaran alternatif atau variasi pembelajaran contohnya *e-learning* berbasis web untuk mengurangi kejenuhan [1].

Salah satu jenjang pendidikan menengah tingkat akhir yang menjadi objek penelitian peneliti adalah Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman atau MAN 4 Sleman. Pengertian dari MAN adalah sebuah lembaga pendidikan yang mengajarkan dan mempelajari ajaran-ajaran agama islam, ilmu pengetahuan dan berbagai keahlian lainnya secara terarah, terpimpin dan terkendali (Zuhairi, 1993:25). MAN 4 Sleman sendiri berlokasi di Jalan Turi KM 1, Pojok, Hargobinangun, Pakem, Sleman dengan menerima tiga rombongan belajar (rombel) dengan peminatan MIPA, IPS dan Ilmu Agama. Madrasah ini memfokuskan diri sebagai madrasah berbasis asrama dan keterampilan adiwiyata. Untuk asrama berfokus pada pendidikan tahfidz

dan membaca alkitab, sementara untuk keterampilan adalah tata busana dan teknologi pengolahan hasil pertanian. Dengan begitu, diharapkan alumni nantinya memiliki kecakapan untuk bekal hidup mandiri dan kewirausahaan.

Dalam melaksanakan tugas pekerjaannya, MAN 4 Sleman menggunakan mading MANESA untuk membantu dan mempermudah pekerjaannya, salah satunya di bagian media informasi dan komunikasi warga madrasah tersebut. Mading MANESA merupakan sebuah *website* yang dapat dimanfaatkan oleh seluruh siswa, guru dan karyawan untuk membantu mempermudah proses pembelajaran secara tatap muka maupun *daring*. Website tersebut berisi informasi berupa profil MAN 4 Sleman, program madrasah, layanan madrasah seperti legalisir online, informasi madrasah seperti prestasi siswa, zona integritas dan informasi penerimaan peserta didik baru (PPDB).

Setelah dilakukan wawancara kepada bagian kurikulum sekaligus pengelola website MAN 4 Sleman didapatkan informasi bahwa sebelumnya belum pernah dilakukan analisis terhadap *website* MAN 4 Sleman dan pihak sekolah belum mengetahui secara menyeluruh tingkat penggunaan *website* yang telah dibuat. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka penulis akan melakukan analisis terhadap website MAN 4 Sleman untuk mengetahui bagaimana tingkat *usability website* dan hal tersebut dapat berfungsi sebagai evaluasi yang bisa digunakan untuk perbaikan, perawatan, dan pengembangan tingkat lanjut pada *website*. *Usability* bisa diartikan sebagai sebuah metode yang digunakan untuk menguji dan mengetahui sejauh mana kebergunaan pada sebuah perangkat lunak. Terdapat beberapa aspek *usability* yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction* (Jakob Nielsen, 1998). Dari beberapa uraian diatas, maka penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan sebagai bahan penelitian dengan judul yaitu "Analisis *Usability* pada *Website* MAN 4 Sleman Menggunakan Metode *System Usability Scale*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka permasalahan yang muncul adalah :

1. Bagaimana hasil akhir dari tingkat *usability* pada website MAN 4 Sleman menggunakan metode *system usability scale*?

1.3 Batasan Penelitian

Batasan masalah yang terjadi pada penulisan skripsi ini adalah :

1. Penelitian ini mengukur *usability* pada website MAN 4 Sleman.
2. Objek pada penelitian ini yaitu website MAN 4 Sleman.
3. Metode yang digunakan adalah *System Usability Scale*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil akhir dari tingkat *usability* pada website MAN 4 Sleman menggunakan metode *system usability scale*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari perumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui tingkat *usability* dari pengalaman pengguna *website* MAN 4 Sleman yang bisa digunakan sebagai referensi pengembangan *website* MAN 4 Sleman berdasarkan aspek *usability* ke depannya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tentang tinjauan pustaka, dasar teori yang digunakan dalam penelitian

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, identifikasi permasalahan, pengumpulan data, pengolahan data dan alat serta bahan yang digunakan dalam penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tentang hasil yang didapatkan oleh penulis dalam melakukan pengolahan/penghitungan *usability* menggunakan metode *system usability scale* dari objek penelitian dan pembahasan dari hasil penghitungan *usability* berdasarkan beberapa kategori penilaian yang terdapat pada metode *system usability scale*.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan setelah dilakukan penelitian dan beberapa saran dari peneliti untuk kedepannya seperti rekomendasi perbaikan pada desain user interface berdasarkan rekomendasi dari responden.