

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi yang saat ini berkembang begitu pesat sangat membantu kegiatan manusia dalam berbagai aspek salah satunya pada aspek pendidikan. Dampak kemajuan teknologi dan informasi tentunya dapat memudahkan manusia dalam memberi dan mencari informasi secara mudah, salah satunya yaitu dengan website. Website adalah sebuah media di internet yang dapat digunakan oleh siapapun dan kapanpun untuk mencari sebuah informasi tertentu, memberi pertanyaan pada seseorang, serta memberikan masukan atau bahkan mengetahui dan membeli suatu produk

Salah satu contoh penerapan dari kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan yaitu membangun sistem informasi akademik dalam bentuk website. Contoh yang bisa dilihat saat ini adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara online dengan menggunakan website yang disediakan oleh masing masing sekolah. Dimana website tersebut digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan juga media interaksi antara pendidik dan peserta didik. Beberapa fungsi lainnya dari website tersebut yaitu mempermudah saat pemilihan minat siswa dan memproses serta menampilkan informasi akademik.

Dalam hal tersebut SMK Negeri 1 Cikarang Barat telah memanfaatkan kesempatan yang ada dari efek kemajuan teknologi dan informasi dengan memiliki website sekolah yang digunakan untuk memberikan informasi dan juga sebagai media pembelajaran kepada siswa untuk mempermudah proses kegiatan belajar. Selain itu dengan adanya website pada suatu instansi pendidikan atau sekolah akan mempermudah calon siswa dalam mendapatkan suatu informasi tentang sekolah tujuannya.

Pada sebuah website ada dua hal yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu website yaitu *user interface* dan *user experience* untuk memenuhi kepuasan pengguna dan kebutuhan pengguna. Salah satu komponen terpenting pada saat membangun sebuah website yang baik dan mudah digunakan adalah kebergunaan atau fungsi yang baik. Kebergunaan tersebut berkaitan langsung dengan pengalaman pengguna. Peran *user experience* sangat berpengaruh dalam berkembangnya sebuah website, karena *user experience* dapat menunjukkan kemudahan yang dirasakan oleh setiap pengguna dan

dapat berinteraksi secara efektif dengan website. *User interface* merupakan tampilan atau desain dari website yang berinteraksi secara langsung oleh para pengguna yang telah diprogram sesuai dengan sistem operasi komputer. *User interface* adalah salah satu faktor yang menentukan peningkatan pengguna pada sebuah website, karena pengguna dapat berinteraksi langsung melalui *user interface* dengan logika pemrograman. Selain itu *user interface* adalah hal yang sangat penting karena semakin efektif dan efisien suatu desain, semakin membuat pengguna merasa nyaman pada saat menggunakan website. Sebuah website dapat dikatakan berhasil apabila memiliki tampilan yang menarik dan dapat berfungsi dengan baik. Sehingga pengguna akan memberikan tanggapan yang positif dari sebuah website yang telah mempermudah untuk mencapai tujuan dari pengguna.

Selama berlangsungnya kehidupan pada suatu website tentunya memungkinkan munculnya kendala atau permasalahan yang ditemui oleh pengguna. Permasalahan yang sering muncul pada sebuah website terdapat dalam hal *user interface* maupun *user experience*. Maka dari itu diperlukan pengukuran apakah sebuah website tersebut telah berhasil, untuk mengevaluasi sejauh mana fungsi kegunaan website maupun kemampuan pengguna dalam mengakses website tersebut.

Untuk mengetahui apakah *usability* pada sebuah website sudah efisien atau belum maka dibutuhkan sebuah pengukuran. *Usability* adalah sejauh mana fungsi dari suatu produk dapat digunakan dengan baik oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan aspek efektifitas dan efisiensi. *Usability* adalah salah satu alat yang dapat digunakan dalam pengukuran kualitas dari pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sebuah interface. Tujuan dari sebuah pengujian adalah untuk mengukur kualitas sebuah website dan untuk mengukur apakah website tersebut layak digunakan oleh para pengguna sesuai dengan fungsinya, tujuan tersebut dapat dicapai dengan dilakukannya pengujian menggunakan metode *system usability testing* dan *system usability scale* yaitu analisa kuantitatif dalam bentuk kuesioner yang digunakan untuk mengukur seberapa tingkat kemudahan yang ditemukan pengguna pada saat menggunakan website. Pada pengujian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, kuisisioner dan wawancara karena sangat cocok dan berkaitan dengan efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pada saat menggunakan suatu website. Metode tersebut dapat memberikan ukuran persepsi secara subjektif dari para pengguna tentang fungsi dan kegunaan pada

suatu website. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengukur sejauh mana masalah pada *usability* suatu website tentang desain *user interface* dan untuk mengidentifikasi masalah *usability* dalam perancangan sebuah website.

Berdasarkan masalah yang ada, peneliti menemukan bahwa hingga saat ini website SMK Negeri 1 Cikarang Barat belum pernah ada penelitian yang menganalisa tingkat kegunaan atau *usability* pada website tersebut. Oleh sebab itu, penelitian ini akan membahas tentang analisis *user interface* pada website SMK Negeri 1 Cikarang Barat untuk meningkatkan *user experience*. Penelitian ini akan difokuskan pada bagaimana pengaruh interface website SMK Negeri 1 Cikarang Barat terhadap experience para pengguna yang artinya akan dilakukan sebuah evaluasi pada website tersebut. Setelah dilakukan evaluasi pada website tersebut diharapkan desain rekomendasi *user interface* yang baru dapat memberikan nilai *user experience* yang lebih baik kepada para pengguna website, sehingga dapat memberi dampak positif bagi semua pengguna website.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti telah merumuskan masalah yang harus diselesaikan yaitu bagaimana cara menganalisa dan mengevaluasi website SMK Negeri 1 Cikarang Barat menggunakan metode *usability testing* dan *system usability scale*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka diperlukan batasan masalah agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan. Berikut ini merupakan batasan masalah yang telah dirancang oleh peneliti :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada website SMK Negeri 1 Cikarang Barat.
2. Penelitian ini menggunakan website SMK N 1 Cikarang Barat sebagai objek penelitian.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *system usability testing* dan *system usability scale*.
4. Penelitian ini hanya menganalisa dan mengevaluasi tampilan dekstop dari website SMKN 1 Cikarang Barat.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sebuah permasalahan yang dialami oleh pengguna website SMK Negeri 1 Cikarang Barat.
2. Mendapatkan penilaian dari pengguna website SMK Negeri 1 Cikarang Barat menggunakan metode *system usability testing* dan *system usability scale*.
3. Menganalisa kelebihan dan kekurangan website SMK Negeri 1 Cikarang Barat berdasarkan penilaian pengguna.
4. Untuk meningkatkan *user experience* pada website SMK Negeri 1 Cikarang Barat.
5. Merekomendasikan pengembangan dan perbaikan berdasarkan analisa kepada SMK Negeri 1 Cikarang Barat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui adanya permasalahan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada website SMK Negeri 1 Cikarang Barat yang dapat dipertimbangkan oleh pihak sekolah.
2. Dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan pada *user interface* website SMK Negeri 1 Cikarang Barat.
3. Meningkatkan *user experience* (UX) pada website SMK Negeri 1 Cikarang Barat dari hasil analisa dan penilaian pengunjung.
4. Dapat memberikan rekomendasi perbaikan dan pengembangan pada website SMK Negeri 1 Cikarang Barat.