

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan *website* saat ini sangat terkait dengan kemajuan teknologi komputer dan informasi. *Website* telah menjadi bagian integral dari berbagai entitas seperti perusahaan, lembaga pemerintahan, dan lembaga pendidikan. Pengaruh *website* sudah sangat dirasakan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam hal mengumpulkan dan menyampaikan informasi. Kemajuan ini juga telah mendorong adanya inovasi baru dalam cara menyajikan data untuk memenuhi kebutuhan informasi yang semakin meningkat. *Website* pada dasarnya merupakan kumpulan halaman-halaman *web* yang ada dalam satu domain dan berisi informasi tertentu. Biasanya, sebuah *website* terdiri dari berbagai halaman *web* yang saling terhubung satu sama lain.

Salah satu sekolah menengah SMPN 2 Larantuka merupakan sebuah sekolah swasta menengah pertama di kota Larantuka, provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Sekolah ini memiliki situs *web* resmi yang berfungsi sebagai salah satu media informasi dan komunikasi antara sekolah dan para siswa, orang tua, dan masyarakat umum. *Website* yang dimiliki oleh SMPN 2 Larantuka memiliki tampilan yang sederhana dengan background putih dan memiliki tampilan landscape. Untuk fitur yang terdapat pada *website* ini lumayan lengkap diantaranya, Beranda, Profil, Kesiswaan, Informasi, Berita, Galeri, Kalender, Kontak dan beberapa fitur lainnya.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa murid dari SMPN 2 Larantuka bahwa pada *website* terdapat beberapa masalah pada sistem dan fungsi dari *website*, seperti tidak adanya konten atau informasi yang terdapat pada menu yang tersedia sehingga membuat beberapa murid merasa kurang puas dalam menggunakan *website* tersebut. Oleh karena itu penulis ingin melakukan analisis *usability* terhadap pengalaman pengguna (*User Experience*) pada *website* sekolah SMPN 2 Larantuka dengan persetujuan pihak sekolah. Analisis *usability* sangat penting dilakukan untuk mengetahui seberapa baik *website* tersebut dapat

digunakan dan menjamin kualitas pengalaman pengguna (*User Experience*) yang optimal. Analisis tersebut perlu dilakukan agar tidak menyebabkan kebingungan pada pengguna supaya dapat digunakan dengan mudah dan nyaman untuk setiap pengguna yang mengunjungi *website* tersebut.

Dalam rangka meningkatkan kualitas *user experience*, analisis *usability* dapat dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode *System Usability Scale* (SUS) menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengukur *usability* dan user satisfaction dari *website*. SUS memberikan skor dari 0 hingga 100, dengan skor yang lebih tinggi menunjukkan *usability* yang lebih baik. Metode SUS digunakan untuk mengukur seberapa mudah pengguna dapat menggunakan situs *web*. Adapun metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) juga dapat digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna (*user experience*) pada *website* sekolah. Metode ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari 26 pertanyaan untuk mengukur aspek-aspek seperti *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. UEQ memberikan skor dari 0 hingga 100 untuk masing-masing aspek yang diukur, dengan skor yang lebih tinggi menunjukkan pengalaman pengguna yang lebih positif. UEQ digunakan untuk mengukur aspek-aspek seperti kepuasan pengguna, estetika, dan emosi.

Dengan melakukan analisis *usability* menggunakan kedua metode tersebut, SMPN 2 Larantuka dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan situs *web* mereka, sehingga dapat menjadi masukan dan melakukan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas *user experience* dan kepuasan pengguna. Dalam jangka panjang, evaluasi *usability* secara berkala juga dapat membantu SMK Bina Karya Larantuka untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas situs *web* mereka agar tetap relevan dan bermanfaat bagi pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka pada penelitian ini akan dilakukan analisis kualitas *website* SMPN 2 Larantuka untuk mengetahui pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* tersebut.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna (*User Experience*) dalam menggunakan *website* SMPN 2 Larantuka

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Bagi Penulis

Selama menulis skripsi, penulis memperoleh pengalaman serta pengetahuan lebih mendalam dalam bidang sistem informasi, sambil juga meningkatkan sumber referensi terutama dalam konteks analisis.

### 1.4.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian ini, diharapkan mampu berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung bagi SMPN 2 Larantuka, menjadi acuan untuk evaluasi *website* yang ada serta untuk pengembangan *website* di masa depan.

## 1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini fokus pada evaluasi *website* SMPN 2 Larantuka, sebuah sekolah yang berada di Kabupaten Flores Timur, di Provinsi Nusa Tenggara Timur

1. Penelitian ini dilakukan terhadap *website* SMPN 2 Larantuka
2. Pada penelitian ini menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).