

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi informasi semakin pesat dari waktu ke waktu untuk membantu atau mendorong pekerjaan manusia agar berjalan lebih efektif dan efisien [1], salah satunya pada sektor pendidikan tentang standar pengelolaan pendidikan untuk menyediakan fasilitas informasi yang efisien dan efektif [2]. Dengan adanya teknologi informasi pada sektor pendidikan penyampaian informasi menjadi lebih mudah diakses salah satunya yaitu website [3].

Website merupakan halaman yang menampilkan informasi data *text*, gambar, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis [4]. *Website* menjadi salah satu aspek penting dalam penyediaan berbagai informasi dari berbagai sumber yang dapat diakses masyarakat dunia. Hal ini menjadikan *website* sebagai media yang dapat dikembangkan secara pribadi, organisasi dan lainnya, guna memenuhi kebutuhannya [5]. *Website* sekarang ini tidak hanya dapat di akses melalui komputer tapi juga dapat diakses di *handphone* [6]. Dengan kemudahan ini tentunya penyedia *website* harus memenuhi kebutuhan-kebutuhan pengunjungnya agar pengunjung *website* merasa nyaman untuk mengakses informasi-informasi yang dibutuhkan.

MTS N 3 Kota Jambi Madrasah Tsanawiyah adalah jenjang pendidikan formal di Kota Jambi, setara dengan sekolah menengah pertama, yang pengelolaannya dilakukan oleh Departemen Agama. Tentu harus memiliki *website*, baik didasarkan atas kebutuhan maupun karena tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *Website* MTS N 3 Kota Jambi Madrasah Tsanawiyah sendiri telah hadir sejak sekolah ini berdiri dan informasi yang disajikan beragam, mulai dari profil sekolah, informasi kesiswaan, akademik, hingga kegiatan-kegiatan sekolah.

Sebuah *website* sekolah selayaknya menyajikan informasi yang dibutuhkan kepada masyarakat pengguna informasi. Informasi yang disajikan pada *website* harus menarik, dapat dipertanggungjawabkan dan terkini [7]. Selain menyajikan informasi yang bisa akses oleh masyarakat luas, *website* dapat digunakan sebagai sarana informasi dan komunikasi bagi civitas akademik [8]. Adapun sarana yang di maksud yaitu informasi program kegiatan yang akan dan sedang berlangsung, menyampaikan pengumuman, himbauan maupun peraturan akademik [9].

Sebuah *website* sebaiknya dirancang dengan mengacu kepada konsep perancangan *website* yang baik salah satunya *usability* berdasarkan *user experience* [10]. *Usability* mengacu pada kemudahan yang didapat *user* saat menggunakan *website* untuk melakukan sesuatu. Sementara *user experience* mencakup seluruh pengalaman pengguna dengan suatu *website* [11]. *Usability* memiliki hubungan dengan *user experience* karena *usability* fokus pada *website* mudah digunakan dan tujuan penggunaan atau fungsi *website* tercapai. Sedangkan *user experience* fokus pada *website* yang menarik dan juga menyenangkan [12].

Pemenuhan faktor web *Usability* berdasarkan *user experience* membuat web diminati pengguna karena menarik dan meningkatkan kepercayaan pengguna karena informasi yang disajikan sesuai dengan tujuan [13]. Seperti yang sudah disampaikan pada Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia menjelaskan situs web harus melakukan pengujian kegunaan [14]. Ada beberapa pengujian kegunaan pada website yaitu melakukan jaminan kualitas untuk navigasi, bagaimana konten di tampilkan di portal web menarik dan sesuai dengan manfaatnya [15].

Perancangan antarmuka dengan baik juga dapat membuat pengunjung *website* akan kembali berkunjung karena mendapatkan kepuasan dalam penggunaannya [16]. Pada kondisi sebaliknya, dimana bila antarmuka tidak dirancang dengan baik maka akan menimbulkan rasa frustrasi, ketidakpuasan, serta mengurangi 40% minat pengunjung untuk berkunjung kembali [17]. Mengacu pada pemanfaatan *website* MTS N 3 Kota Jambi Madrasah Tsanawiyah, perlu meninjau hal mendasar mengenai *usability* dalam *user experience* yang merupakan pengalaman pengguna terhadap suatu website saat di menggunakan, apakah *website* dapat digunakan secara efektif, efisiensi, dan kepuasan pengunjung dalam konteks penggunaan atau pengunjung *website* dalam mencapai tujuannya [18].

Pada penelitian sebelumnya disampaikan bahwa metode *user experience questionnaire* dapat membantu penilaian kualitas pengalaman pengguna secara subjektif yang terpercaya, dan valid [19]. Selain itu, *user experience questionnaire* digunakan untuk tujuan membandingkan level *user experience* antara dua produk, menguji *user experience* suatu produk, dan menentukan area perbaikan [20]. Dengan tata cara *USE Questionnaire* evaluasi *Usability* memakai kuesioner yang di isi oleh pengguna web yang dapat mengukur tingkatan seberapa tingkatan tingkatan kegunaan, kemudahan, serta kepuasan memakai website tersebut [21].

Pada penelitian ini di lakukan analisis *Website* MTS N 3 Kota Jambi ditinjau dari prinsip perancangan *website* yang baik. Dalam hal ini penulis menentukan kriteria yang dilakukan dalam aspek *Usability* dengan fokus populasinya dalam ruang lingkup sekolah yaitu hanya siswa dan guru kemudian memaparkannya dalam bentuk laporan tugas akhir dengan judul “**Analisis Usability Berdasarkan User Experience Pada Website MTS N 3 Kota Jambi Menggunakan Use Questionnaire**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana mengukur *user experience* dengan menggunakan *use questionnaire* terhadap *usability Website* MTS N 3 Kota Jambi?
2. Bagaimana rancangan *website* yang memiliki aspek *usability*?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Ruang lingkup populasi hanya siswa dan guru
2. Pengolahan data menggunakan SPSS (*Statistikal Package for the Social Sciens*).
3. Kuesioner dilakukan secara *online* menggunakan formulir Google Drive.
4. Penyebaran kuesioner terbuka untuk umum dengan pengukuran berupa Skala Likert yang terdiri dari angka dengan Skala 1 maka sangat tidak setuju, 2 maka tidak setuju, 3 maka netral, 4 maka setuju dan 5 maka sangat setuju.
5. Pengumpulan kuesioner menggunakan metode *Use Questionnaire* sementara perhitungan hasil menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis *website* MTS N 3 Kota Jambi dengan melihat aspek *Usability*.
2. Memberikan rekomendasi perbaikan pada *website* Berdasarkan hasil analisis untuk meningkatkan *User Experience*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi *Website* MTS N 3 Kota Jambi diharapkan dapat melakukan perbaikan pada *website* agar dapat memberikan layanan informasi, efektif dan efisien bagi pengguna saat ini dan masa yang akan datang.
2. Bagi peneliti diharapkan mampu menganalisis dengan cara melihat aspek *Usability* pada *Website* MTS N 3 Kota Jambi guna meningkatkan *User Experience* nya.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan *Website* MTS N 3 Kota Jambi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas teori-teori yang relevan yang bersumber dari buku-buku, jurnal maupun internet yang memuat konsep-konsep teoritis dan digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori yang baik mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab yang berisi deksripsi tentang Metodologi Penelitian. Dalam bab ini, berisi uraian tentang tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode penelitian, bahan penelitian, dan alat penelitian.

BAB IV : ANALISIS SUS

Pada bab ini berisi deksripsi tentang Evaluasi Aspek Usability Pada Website MTS N 3 Kota Jambi yang di uji dengan menggunakan *USE Questionnaire* Berdasarkan *usability*

testing.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini berisi mengenai hasil dari analisis yang telah dilakukan dan rekomendasi yang diusulkan Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran – saran yang terkait dengan hasil penelitian ini.