

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi saat ini telah mengalami pertumbuhan yang sangat cepat. Hampir di semua aspek kehidupan, teknologi menjadi alat bantu yang tak terhindarkan untuk mempermudah pekerjaan dalam berbagai bidang. Tidak dapat disangkal bahwa teknologi telah menjadi fondasi yang sangat penting dan dibutuhkan.

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah menjadikan informasi lebih mudah diakses melalui berbagai saluran komunikasi dengan beragam cara. Internet adalah salah satu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang kini sangat penting. Keuntungan dan keunggulan internet meliputi biaya koneksi yang cukup terjangkau dan ketersediaan informasi yang tak terbatas. Dengan perkembangan teknologi saat ini, penyebaran informasi tak lagi terbatas pada media offline saja. Media online juga berperan penting dalam menyampaikan informasi kepada individu yang mencarinya, seperti yang dilakukan oleh situs *website*.

Website menjadi salah satu aspek penting dalam penyediaan berbagai informasi dari berbagai sumber yang dapat diakses masyarakat dunia [1]. Elemen *User Experience (UX)* memegang peranan penting dalam pengembangan *website* dengan melibatkan pengalaman pengguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan [2]. Dengan *User Experience* memungkinkan pengguna dan memahami setiap langkah yang dilakukan pengguna dalam melakukan proses [2].

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi pengguna

terhadap *website* SMA Negeri 4 Kota Jambi apakah sesuai dengan fungsi *User Experience* (UX) yang digunakan sebagai patokan apakah sistem bekerja dengan baik atau buruk tergantung dengan kebutuhan dan persepsi pengguna. Penelitian ini akan menggali pengguna sistem melalui kuesioner agar dapat meningkatkan kualitas dari *website* [3].

SMA Negeri 4 Kota Jambi berlokasi Jl.Ir. H. Juanda kartawijaya simpang 3 sipin-Jambi. SMA Negeri 4 Kota Jambi sendiri memiliki sebuah situs *website* yang berfungsi sebagai alat untuk memberikan layanan informasi secara online. Namun terdapat beberapa kekurangan dalam web SMA 4 Kota Jambi, yaitu banyaknya informasi yang belum dicantumkan pada *website* tersebut yang menggambarkan tentang sekolah SMA Negeri 4 Kota Jambi kemudian adanya menu yang belum memiliki informasi didalamnya. Pengalaman pengguna merupakan faktor penentu utama yang dapat berkontribusi terhadap keberhasilan membangun sebuah *website*. [4]

Eye tracking telah digunakan sebagai metode untuk mengukur gerakan mata tingkat *user experience* pada suatu *website*. Pada penelitian ini akan digunakan metode *Eye Tracking* untuk mengukur tingkat *user experience* pada *website* SMA Negeri 4 Kota Jambi. Untuk saat ini, tingkat keakuratan terkait *Eye Tracking* belum dapat dipastikan dalam menjalankan *User Experience* testing. Oleh karena itu, untuk menilai akurasi dari *Eye Tracking*, diperlukan metode lain yang dapat membandingkan hasil yang diperoleh, yaitu dengan menggunakan kuesioner.

Pengujian menggunakan *Eye Tracking*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terkait hasil *User Experience* pada *website* SMA Negeri 4 Kota Jambi menggunakan *Eye Tracking* dan kuesioner. Melalui penelitian

ini, diharapkan dapat terungkap apakah teknologi *Eye Tracking* memiliki akurasi yang memadai terhadap faktor efektivitas dan efisiensi dalam *user experience* testing jika dibandingkan dengan penggunaan kuesioner. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengangkat sebuah judul “Analisis *Ux Website* SMA Negeri 4 Kota Jambi Menggunakan Metode *Eye Tracking*”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu “Bagaimana menanalisis *Ux Website* SMA Negeri 4 Kota Jambi dalam berinteraksi dengan website tersebut melalui analisis pola pandangan mata dengan menggunakan metode *eye tracking*”.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar tidak terjadinya pembahasan yang diluar permasalahan dan topik penulisan ini, maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Website yang dianalisis adalah website SMA Negeri 4 Kota Jambi. Dengan link (<http://sman4jambi.sch.id/>)
2. Teknologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Eye Tracking*.
3. Sample pengguna dari pengujian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 4 Kota Jambi yang berjumlah 57 orang.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil dari *usability testing* pada website SMA Negeri 4 kota jambi berdasarkan faktor-faktor usability yaitu *effectiveness* dan *efficiency*.
2. Mengetahui keakuratan *Eye Tracking* dalam *usability testing* pada suatu

Website, dengan menggunakan sebuah perangkat lunak *gazerecorder*.

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi SMA Negeri 4 Kota Jambi diharapkan dapat mengetahui apa saja yang dilakukan untuk menjaga *website* agar dapat memberikan layanan informasi, efektif dan efisien bagi pengguna saat ini dan masa akan datang.
2. Bagi peneliti diharapkan mampu menganalisis website SMA Negeri 4 Kota Jambi, mampu memberikan rekomendasi perbaikan *website* dan menambah wawasan tentang *website* yang baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan *website* SMA Negeri 4 Kota Jambi selanjutnya.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan suatu gambaran yang jelas mengenai keseluruhan penulisan karya ilmiah yang akan disusun, maka dibuatlah sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan dalam penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian dan metode-metode apa saja yang akan digunakan untuk menganalisis kesuksesan sistem informasi website SMA Negeri 4 Kota Jambi.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini memuat kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, penentu populasi dan sampel serta alat bantu yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan hasil analisis dan pembahasan dari penelitian dan hipotesis yang telah dilakukan terhadap website SMA Negeri 4 Kota Jambi, dimana hasil yang di dapat dari penelitian dapat dijadikan bahan masukan untuk perbaikan yang merupakan jawaban atas kebutuhan pengguna website berdasarkan data yang ada.

BAB V : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi mengenai pembahasan berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data yang telah dilakukan pada bab sebelumnya

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari tahap tahap analisis beserta saran atau masukan bagi pembaca maupun penelitian selanjutnya.