

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industry 4.0 telah mendorong penggunaan komputer sebagai bagian tidak terpisahkan dari teknologi informasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, banyak layanan baralih bentuk dari konvensional ke bentuk digital berupa aplikasi berbasis website (D.Kurniawan & F.Yuamita, 2023).

Aplikasi berbasis website ini dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan sehari-hari. Aplikasi berbasis web ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan aplikasi berbasis web digunakan sebagai media komunikasi untuk penyebaran informasi dan juga sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi berbasis web dalam lingkungan pendidikan dapat mempermudah berbagai macam aktivitas, seperti dalam proses belajar bagi siswa dan guru dapat belajar dan memberikan materi kapan saja dan di mana saja (Septiana Chumairoh & Hernyka Satyareni, 2014).

Salah satu aplikasi penting yang banyak digunakan dan dimiliki oleh sekolah di Kota Tasikmalaya adalah aplikasi *Website*. Selain itu dukungan website sekolah sebagai gerbang utama informasi yang menjembatani antara sekolah dengan dunia luar pun tidak kalah pentingnya. Berdasarkan hasil observasi awal di SMKN 2 Kota Tasikmalaya didapatkan permasalahan yaitu sekolah telah memiliki website resmi yang dapat di akses pada laman <https://smkn2kotatasik.sch.id/>. Website ini digunakan sebagai sarana promosi serta memberikan informasi kepada

masyarakat berkaitan dengan kurikulum, sarana prasarana serta segala macam bentuk informasi yang dapat diakses oleh pihak sekolah, siswa, guru dan pihak luar yang ingin mencari informasi yang berkaitan dengan kampus SMKN 2 Kota Tasikmalaya.

Namun dalam penggunaannya, Website SMKN 2 Kota Tasikmalaya ini belum dilakukan evaluasi kepada pengguna dan belum mengalami pengujian usability pengguna kepada siswa maupun guru. Dengan kondisi ini tidak diketahui nilai usability dari Website SMKN 2 Kota Tasikmalaya. Agar dapat berjalan secara optimal dan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna maka perlu dilakukan evaluasi terhadap penggunaan website sekolah tersebut. Mengetahui nilai usability dari website ini sangat diperlukan untuk pengembangan media informasi yang telah dimiliki sekolah tersebut untuk perbaikan dari sistem yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini akan melakukan analisa usability pada aplikasi website SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya dengan platform android menggunakan metode System Usability Scale untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut mendapatkan kepuasan oleh penggunanya. Metode System Usability Scale (SUS) menguji dengan cara mengumpulkan respons pengguna dengan sepuluh pertanyaan yang sudah disediakan oleh metode ini dan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan atau pengaplikasiannya.

Pengumpulan data responden menggunakan cara kuisioner yang dibuat dengan google form dan didistribusikan kepada siswa atau pengguna masyarakat umum, serta menguji data-data tersebut dengan dua metode pengujian yaitu uji validitas dan realibilitas untuk menguji seberapa valid dan reliabel data tersebut.

Setelah data dinyatakan valid dan reliabel, selanjutnya data akan diolah dengan metode SUS menggunakan jawaban dengan skala likert 1-5. Hasil data dari metode SUS tersebut akan dibandingkan dengan tabel acuan Aaron Bangor (Saputra, 2019).

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diidentifikasi yaitu:

1. Bagaimana melakukan pengujian untuk mengukur usabilitas dari website SMKN 2 Kota Tasikmalaya menggunakan metode System Usability Scale (SUS).
2. Bagaimana rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan website berdasarkan nilai dari hasil pengujian usabilitas website SMKN 2 Kota Tasikmalaya.

1.3 Batasan Penelitian

Adapun batasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dinilai tingkat usabilitasnya adalah aplikasi Website SMKN 2 Kota Tasikmalaya yang telah dimiliki dan telah berjalan tapi belum dilakukan penilaian tingkat kebergunaan dari website tersebut.
2. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuisisioner pada populasi di SMKN 2 Kota Tasikmalaya pada populasi siswa dan guru dengan jumlah sampel sesuai metode SUS.

1.4 Tujuan Penelitian

Diharapkannya hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi SMKN 2 Kota Tasikmalaya dalam mengembangkan sistem selanjutnya menjadi lebih baik. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis nilai usability pada aplikasi website SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS).
2. Menganalisis tingkat usability berdasarkan nilai usability dengan tabel acuan Aaron Bangor.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan evaluasi pada sistem *UI/UX*, pada website di SMKN 2 Kota Tasikmalaya sehingga dapat ditingkatkan kualitasnya. Hasil penilaian yang akurat dari penelitian ini maka SMKN 2 Kota Tasikmalaya dapat memperbaiki websitenya agar lebih bermanfaat dalam membantu proses belajar-mengajar dan lebih berguna sebagai media informasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian mencakup 6 langkah yang dijelaskan secara rinci pada bagian Metode Penelitian, langkah tersebut yaitu:

1. Perumusan Masalah.
2. Studi Literatur.
3. Metode yang Digunakan.
4. Pengumpulan Data.
5. Analisis.

6. Kesimpulan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Penelitian ini menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab yaitu:

Bab I: Pendahuluan, Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II: Landasan Teori, Bab ini berisi kajian penelitian terkait serta dasar teori yang menjadi rujukan pada penelitian ini.

Bab III: Metodologi, Bab ini berisi langkah-langkah jalannya proses penelitian dari awal hingga akhir.

Bab IV: Hasil Dan Pembahasan, Bab ini berisi hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan.

Bab V: Kesimpulan, Bab ini berisi kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan juga saran agar dapat dijadikan acuan untuk peneliti selanjutnya.