

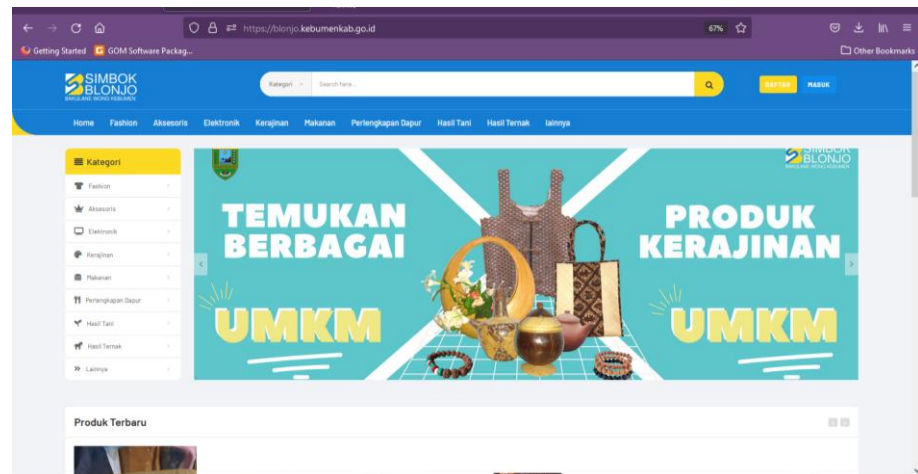
BAB I

PENDAHULUAN

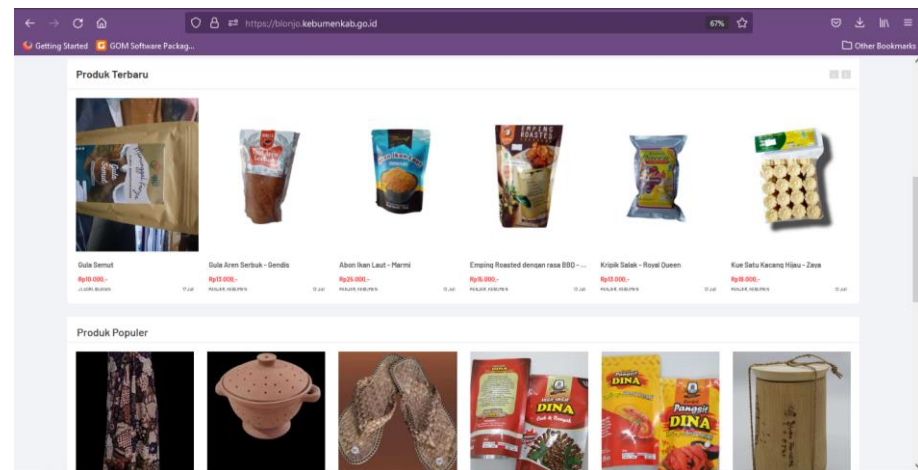
1.1 Latar Belakang

Majunya teknologi digital merupakan salah satu aspek penting di era modern ini. Berkembangnya teknologi digital merupakan mekanisme yang mendorong perubahan pada kehidupan manusia dimana banyak hal yang bertransformasi ke teknologi digital [1]. Sebagai contoh di Indonesia seperti *e-commerce/marketplace*, *e banking*, *e learning*, dan masih banyak lainnya. Peralatan praktis lainnya hasil rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk kegiatan di bidangnya agar lebih efisien [2]. *E-commerce* merupakan model bisnis yang memungkinkan individu bisa memasarkan atau menjual barang lewat internet secara *online*. *e-commerce* sudah berkembang secara pesat di sektor ekonomi dan memberikan kontribusi yang besar. Alasan yang membuat pesatnya perkembangan *e-commerce* adalah meningkatnya pengguna internet, karena internet merupakan fasilitator utama dalam *e-commerce*[3].

SimbokBlonjo merupakan *website marketplace* dari Kota Kebumen. *website* khusus untuk produk UMKM di kabupaten Kebumen, SimbokBlonjo menampilkan produk UMKM Kebumen sebagai sarana promosi dan penjualan. Dengan SimbokBlonjo konsumen dapat dengan mudah memilih produk UMKM yang akan dibeli dan dapat bertransaksi langsung dengan penjual.[4]. *Website* SimbokBlonjo di resmikan oleh Bupati kabupaten Kebumen pada tanggal 7 Agustus 2020, *website* SimbokBlonjo dikembangkan oleh Kominfo Kabupaten Kebumen, dan *website* ini bisa diakses melalui *website* Simbok Blonjo. Menurut bpk Bupati Kebumen “Dengan adanya *website* ini diharapkan dengan memperluas jaringan pasar dan dikenal oleh orang-orang di mana saja, sehingga dapat meningkatkan penjualan dan menciptakan kesejahteraan.”[5] Gambar 1.1 dan 1.2 adalah tampilan *Homepage* Simbok Blonjo.

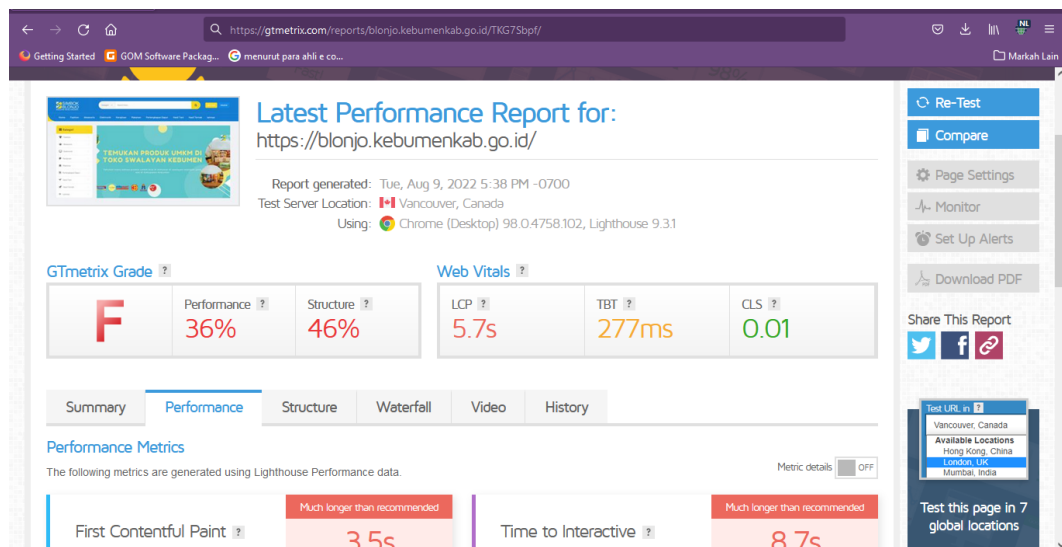


Gambar 1.1 *Homepage SimbokBlonjo 1*



Gambar 1.2 *Homepage SimbokBlonjo 2*

Website ini di khususkan untuk pelaku UMKM yang ada di Kabupaten Kebumen dengan tujuan untuk membantu memperluas jaringan pasar agar dapat dikenal oleh masyarakat dimanapun mereka berada. *Website* ini menjual dari berbagai kategori seperti fashion, aksesoris, hingga hasil laut dan masih banyak lainnya[5].



Gambar 1.3 Hasil analisis performance [6].

GTMetrix adalah sebuah aplikasi yang dibuat oleh GT.net, perusahaan asal Kanada, yang berguna untuk membantu pengembang *website* dalam mengamati performa *website* mereka dengan mudah. GTMetrix memiliki sebuah penilaian dengan grade A yang paling tinggi dan F yang paling rendah [7]. Setelah peneliti mengecek *performance* menggunakan GTMetrik *website* SimbokBlonjo memiliki grade performance F yaitu grade paling rendah.



Gambar 1.4 Statistik pengunjung [8]

Dari data statistik pengunjung pada *website* SimbokBlonjo pada tahun 2022 terdapat 8.526 pengunjung, dari data tersebut pada tahun 2022

jumlah pengunjung mengalami penurunan dari tahun tahun sebelumnya. Yang dimana jumlah pengunjung sebelumnya mencapai 65.780 dan pada tahun 2022 hanya 8.526 . Kualitas sebuah *website* dapat mempengaruhi banyaknya jumlah pengguna yang memilih menggunakan *website* tersebut untuk digunakan[9]. Untuk menilai kualitas *website*, dapat dilakukan dengan pengukuran nilai *usability*-nya.

Usability juga mempunyai arti bisa diaplikasikan dengan baik. *Usability* yaitu sebuah atribut yang menentukan ukuran mudah tidaknya antarmuka digunakan oleh pengguna, *usability* merupakan nilai penting dalam sebuah *website*. Nielsen mengartikan *usability* merupakan salah satu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan *website* hingga bisa menggunakan dengan lancar tanpa mengalami kendala[10]. *Usability* berpengaruh ke pengalaman pengguna paling dasar, merujuk bagaimana pengguna mengaplikasikan *web* tersebut secara gampang, terutama untuk pengguna yang baru mengaplikasikan *websitenya*[10].

Melihat permasalahan yang sudah di paparkan di atas maka perlu dilakukan penelitian untuk menghitung nilai *usability website* Simbok Blonjo. Peneliti memakai *system usability scale* (SUS) sebagai metode untuk menghitung nilai *usabilitynya*. Metode SUS mempunyai 10 pertanyaan yang akan diisi oleh responden setelah memakai *website* yang akan analisa. Metode SUS memakai perhitungan skala likert untuk menunjukkan tanggapan pengguna mengenai sistem yaitu dari pilihan sangat tidak setuju hingga sangat setuju [11]. Setelah permasalahan-permasalahan *usability* diketahui jika nilai *usabilitynya* di bawah standar yaitu dibawah nilai rata rata SUS, maka perlu dibuatkan saran perbaikan antarmuka dengan tujuan meningkatkan *usability* pada *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat dari paparan latar belakang s, bisa kita lihat bahwa permasalahannya adalah:

1. *Website* SimbokBlonjo memiliki nilai performance yang rendah setelah di cek menggunakan aplikasi GT.Metrix
2. Menurunnya jumlah pengunjung dari tahun sebelumnya dilihat dari data pada latar belakang

1.3 Pertanyaan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di dapatkan pertanyaan bagaimana mengukur nilai *usability* menggunakan metode *system usability scale* pada *website* SimbokBlonjo .?

1.4 Tujuan Penelitian

Permasalahan yang diangkat mempunyai tujuan untuk,Mengukur nilai *usability* dengan metode *system usability scale* Pada *website* Simbok Blonjo.

1.5 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah serta tujuan penelitian, karenanya untuk menjadikan penelitian yang sesuai dengan permasalahan yang ada diperoleh batasan-batasan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna yang pernah mengunjungi *website* tersebut
2. Desain rekomendasi hanya sekedar saran atau contoh dengan mengambil data dari responden

1.6 Manfaat Penelitian

Mengacu dari rumusan masalah, tujuan penelitian, dan batasan masalah.dapat diketahui beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat untuk penulis, untuk Penulis Penelitian ini bisa bermanfaat sebagai penerapan hasil pembelajaran pada saat perkuliahan ke lingkup kehidupan dalam bidang analisis *usability* sebuah *website*
- b. Bagi Masyarakat, Penelitian ini bisa dijadikan informasi tentang *usability* pada sebuah *website* yang digunakan.
- c. Bagi Institusi, Penelitian ini dapat dijadikan sebagai perantara untuk mewujudkan visi dan misi institusi dalam bidang teknologi informasi.
- d. Bagi Pengembang *website*, Penelitian ini bisa dijadikan informasi mengenai permasalahan yang dialami oleh pengguna *website*.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Peneliti, diharapkan dapat di gunakan sebagai referensi yang bermanfaat untuk mengimplementasi ilmu pengetahuan mengenai analisis *usability*.
- b. Untuk Masyarakat, diharapkan bisa memberi tambahan pengetahuan mengenai ukuran nilai *usability* sebuah *website*, khususnya pada para pengguna *website*.
- c. Untuk Institusi, bisa di dimanfaatkan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan topik serupa.
- d. Untuk Pengembang *website*, diharapkan bisa dipakai sebagai contoh atau referensi untuk memperbaiki dan mengembangkan sebuah *website* sehingga pengguna bisa mendapatkan kemudahan dan kepuasan dalam mengakses dan menggunakan sebuah Website.