

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dalam bidang komunikasi serta informasi dewasa ini telah menjadi kebutuhan yang vital terhadap kehidupan manusia. Perkembangan teknologi ini sudah merangkap sebagai saluran komunikasi, tak hanya antar individu, namun juga antar lembaga, antar wilayah, antar negara dan benua [1]. Media masa sekarang tidak bisa dipisahkan dari peranan internet, yang telah berubah menjadi media pengantar informasi tercepat saat ini, setiap individu dapat mendapatkan informasi dari internet dimana saja dan kapan saja.

Karena internet beserta infrastruktur yang mendukungnya berkembang pesat, teknologi *website* juga turut berkembang dengan signifikan. Banyak individu, organisasi, maupun lembaga menggunakan teknologi *website* untuk keperluan seperti efisiensi bisnis, interaksi pelanggan, dan aksesibilitas produk atau layanan. Salah satu lembaga yang memanfaatkan kegunaan dari *website* adalah lembaga pendidikan. Dengan memanfaatkan *website*, penyebaran informasi kepada para siswa menjadi lebih efisien, hal ini juga dapat membuat nilai kompetitif lembaga tersebut menjadi lebih unggul [2]. Dalam awal kemunculannya, *website* telah berkembang menjadi *website* 3.0, berkembangnya *website* pada level 3.0 membuat *website* tidak hanya bersifat statis yang hanya dapat digunakan untuk mencari informasi, tetapi berkembang menjadi media yang dapat mengolah informasi yang dikenal sebagai *semantic web*. Dalam perkembangannya, *semantic web* mulai masuk ke dalam bidang “natural language” dimana pengguna dapat menggunakan bahasa sehari-hari untuk memperoleh informasi dari sebuah *website*[3].

Pendidikan ialah upaya yang disengaja dan terjadwal dengan tujuan mengadakan proses belajar mengajar dengan maksud siswa dapat mengembangkan

potensi mereka untuk membentuk kemampuan, keterampilan dan kepribadian yang diperlukan [4]. Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan sekolah lanjutan dari tingkat sebelumnya yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP), SMA memiliki sistem pendidikan lebih tinggi serta berkaitan langsung pada kelanjutan pendidikan para siswanya ke tingkat perguruan tinggi atau yang sederajat.

SMA Negeri 1 Purwokerto menjadi tujuan yang paling diminati dari pelajar lulusan SMP/sederajat di wilayah Banyumas dan sekitarnya untuk melanjutkan pendidikan. SMA Negeri 1 Purwokerto mempunyai visi “TANGGUL BUDAYA” yang berarti taqwa, unggul, dan berbudaya. Terletak di pusat kota Purwokerto menjadikannya mudah diakses dari seluruh penjuru kota Purwokerto. Dalam penyampaian informasi, SMA Negeri 1 Purwokerto sudah memanfaatkan teknologi *website* untuk mempermudah penyebaran informasi terkait kegiatan sekolah. Website SMA Negeri 1 Purwokerto beralamat pada <http://sman1purwokerto.sch.id/>.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 2 Februari 2023 dengan alumni dan siswa aktif SMA Negeri 1 Purwokerto yang tercantum pada lampiran 2, ditemukan bahwa tampilan dari website masih monoton karena hanya menggunakan dua warna, kolom berita masih belum dibedakan antara berita untuk siswa kelas 10, 11, maupun 12, serta disarankan ditambah motif batik sekolah pada tampilan website tersebut, sehingga dapat disimpulkan penggunaan *website* sebagai sarana informasi SMA Negeri 1 Purwokerto belum optimal. Hal ini menyebabkan penyebaran informasi mengenai kegiatan sekolah menjadi kurang maksimal. *Website* SMA Negeri 1 Purwokerto belum pernah dilakukan penilaian *usability* untuk menguji seberapa mudah *website* tersebut digunakan oleh pengguna. Untuk itu website perlu dilakukan *redesign* memanfaatkan metode *User Centered Design* (UCD) [5].

## 1.2. Perumusan Masalah

Berlandaskan uraian latar belakang, sehingga rumusan masalah dalam penelitian yaitu belum pernah dilakukannya pengujian *usability* pada *website* SMA

Negeri 1 Purwokerto dan terdapat beberapa menu dalam *website* yang tidak berjalan semestinya serta terdapat menu-menu yang dapat untuk diminimalisasi maka *website* SMA Negeri 1 Purwokerto perlu untuk dilakukan *redesign*.

### 1.3. Pertanyaan Penelitian

Berlandaskan penjelasan pada rumusan masalah, adapun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mengevaluasi *website* SMA Negeri 1 Purwokerto, melalui evaluasi *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)?
2. Bagaimana melakukan *redesign* tampilan *website* SMA Negeri 1 Purwokerto menjadi lebih menarik menggunakan *user-centered design* (UCD)?

### 1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Evaluasi *usability website* memakai metode *System Usability Scale* (SUS).
- b. Objek dalam penelitian ini ialah tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan *website* SMA Negeri 1 Puwokerto
- c. Responden berasal dari siswa aktif dan guru SMA Negeri 1 Purwokerto, alumni, dan masyarakat umum yang pernah menggunakan *website* SMA Negeri 1 Purwokerto.
- d. *Redesign website* berupa *high fidelity* dengan memanfaatkan *tools* Figma.
- e. Menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dalam proses *redesign*.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berlandaskan pemaparan diatas, tujuan pelaksanaan penelitian ini:

1. Mengevaluasi *website* SMA Negeri 1 Purwokerto memanfaatkan metode *System Usability Scale* (SUS).
2. Menghasilkan rekomendasi *design* untuk *website* SMA Negeri 1 Purwokerto supaya tampilan menjadi lebih menarik berdasarkan metode

*User Centered Design (UCD).*

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian kali ini, didapat manfaat teoritis dan praktis, di antaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai kontribusi pemikiran untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang evaluasi *usability* pada *website*.
  - b. Mampu mengetahui proses evaluasi *usability* pada *website*.
  - c. Sebagai referensi untuk peneliti lain yang ingin mengevaluasi *website* menggunakan metode *System Usability Scale (UCD)*.
2. Manfaat Praktis
  - a. Output yang dihasilkan dari penelitian, diharapkan berguna dan dapat berkontribusi kepada pengelola *website* dalam mengembangkan *website* menjadi lebih baik berdasarkan dari nilai *usability* dan saran pengguna.
  - b. Bagi warga SMA Negeri 1 Purwokerto, dapat membantu memudahkan mengakses informasi lewat *website*.
  - c. Menghasilkan rekomendasi *design high fidelity* untuk tampilan *website*.