

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi pada masa ini terus meningkat yang didalamnya mencakup teknologi, elektronika, informasi dan telekomunikasi seperti satelit, komputer, internet dan sebagainya[1]. Teknologi mempunyai peranan yang amat signifikan terhadap kehidupan masyarakat sehari-hari. Salah satu contohnya yaitu internet, yang memberikan dampak besar pada cara kita berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang di seluruh dunia tanpa terbatas oleh batas ruang dan waktu[2].

Dengan perkembangan teknologi ini memberikan dampak ke dalam kehidupan masyarakat[3]. Dimana hal ini dapat mempermudah kegiatan baik dalam pertukaran informasi maupun dalam mempercepat proses-proses manual dan sistem ini berperan penting dalam memenuhi kebutuhan berbagai fungsi organisasi, membantu pengambilan keputusan, dan berdampak pada kesuksesan serta kelancaran berjalannya organisasi[4][5]. Hal ini membuat manusia yang sebagai penggunaannya memiliki keinginan untuk memperoleh informasi yang lengkap, *ter-update* serta mudah diperoleh. Disinilah teknologi informasi berbasis *website* sangat dibutuhkan agar mampu menangani permintaan dari pengguna dengan baik[6].

Teknologi informasi berbasis *website* ini telah digunakan oleh kantor balai peternakan sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat diakses melalui *smartphone* dan *web browser*[7]. Pada suatu *website*, tingkat keberhasilan diukur berdasarkan beberapa faktor diantaranya *learnability*, *memorability*, *effectiveness*, *eficiency* dan *satisfaction*[8]. Keberhasilan suatu situs web ketika menyampaikan pengetahuan kepada pengunjung juga dievaluasi melalui penilaian diukur berdasarkan pengujian penggunaan atau usability[9]. Mengacu pada ISO 9241-11, *usability* digunakan untuk mencapai target berdasarkan efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna serta menilai tingkat kemudahan tampilan antarmuka yang dapat digunakan oleh *user*[10][11].

Untuk melakukan penilaian usability pada *website*, salah satu cara yang dapat digunakan yaitu *eye tracking*[12]. Metode ini sudah dimanfaatkan sebagai cara untuk menilai tingkat usability maupun pengalaman pengguna terhadap sebuah *website*[13]. Dengan penggunaan metode *eye tracking* dapat membantu peneliti untuk memperoleh informasi mengenai perhatian visual pengguna seperti tempat pengguna melihat, berapa lama pengguna menatap, serta rangkaian pandangan para pengguna[14]. Selain menggunakan metode *eye-tracking* (pelacakan mata), dapat juga menerapkan pendekatan *System Usability Scale (SUS)* dengan fungsinya untuk perhitungan skor pengujian agar dapat diketahui tingkat keberhasilan dari suatu situs web[15].

Sebagai sebuah situs *website* yang dapat diakses secara umum, *website* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik dan informatif. Namun, berdasarkan hasil observasi yang didapat melalui proses wawancara dan survey, pengalaman pengguna yang didapat belum sesuai dengan yang diharapkan dimana *website* ini belum interaktif seperti adanya fitur pencarian yang tumpang tindih dengan tulisan BPTU-HPT Siborongborong, penggunaan ikon yang sama pada menu yang berbeda, menu produk yang kurang informatif dan desain tampilan menu berita yang tidak rapi. Serta belum pernah dilakukannya penelitian maupun analisis terhadap *website*. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan permasalahan yang ada maka dilakukan analisis *usability* terhadap *website* agar dapat diketahui seberapa baik tingkat usability *website* tersebut serta diberikan rekomendasi perbaikan terhadap *website*.

Dari permasalahan tersebut, studi penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengukur tingkat usability terkait dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan para pengguna dalam penggunaan *website* balai peternakan Siborongborong serta memberikan saran perbaikan terhadap *website*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari konteks latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah yaitu :

1. Belum diketahuinya tingkat usabilitas pada situs *website* peternakan Siborongborong.
2. *Website* ini belum interaktif seperti adanya fitur pencarian yang tumpang tindih dengan tulisan BPTU-HPT Siborongborong, penggunaan ikon yang sama pada menu yang berbeda, menu produk yang kurang informatif dan desain tampilan menu berita yang tidak rapi.

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan, pertanyaan penelitian yang akan dijelaskan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana tingkat usabilitas pada situs *website* balai peternakan daerah Siborongborong?
2. Apa saran yang bisa diberikan terhadap *website* peternakan daerah Siborongborong?

### **1.4 Batasan Masalah**

Dari uraian rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Pengujian usabilitas dalam studi ini hanya pada situs *website* balai peternakan Siborongborong.
2. Dalam pengujian usabilitas ini hanya menggunakan metode *eye-tracking* dan metode *system usability scale*.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas, maka dijabarkan tujuan studi penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui tingkat usabilitas pada situs *website* balai peternakan daerah Siborongborong.
2. Memberikan saran perbaikan terhadap situs *website* balai peternakan daerah Siborongborong.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat praktis, secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :
  - a) Bagi Pengguna  
Dapat mempermudah dalam mengakses informasi yang dibutuhkan mengenai peternakan.
  - b) Bagi Balai Peternakan Siborongborong  
Dapat meningkatkan usabilitas *website* dalam menyampaikan informasi kepada para pengguna.
  - c) Bagi Penulis  
Dapat mengetahui lebih dalam mengenai pengujian software terkhusus analisa usabilitas pada situs web.
2. Manfaat teoritis, secara teoritis hasil dari studi penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat meliputi :
  - a) Bagi Pengguna  
Dapat dijadikan sebagai bahan literasi mengenai analisis *usability* pada *website*
  - b) Bagi Balai Peternakan Siborongborong  
Mendorong munculnya inovasi baru dalam meningkatkan dan mengembangkan *website*
  - c) Bagi Penulis  
Dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian-penelitian berikutnya yang terkait dengan analisis *usability* pada *website* sehingga dapat membantu penulis dalam meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan mengenai analisis *usability*.