

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pariwisata merupakan sektor yang sangat penting di Indonesia karena menjadi salah satu sumber devisa negara. Indonesia dikenal luas memiliki begitu banyak obyek wisata, terutama wisata alam dan budaya, mengingat alamnya yang indah dan budayanya yang beraneka ragam [1].

Objek dan potensi pariwisata tersebar luas pada berbagai daerah di Indonesia. Menurut laporan Badan Pusat Statistik (BPS), objek daya tarik wisata berbayar/komersial ada di 34 provinsi yang tersebar di 355 kabupaten/kota [2]. Salah satu di antara 355 kabupaten yang memiliki objek wisata adalah Kabupaten Kebumen.

Objek wisata yang ada di Kabupaten Kebumen di antaranya adalah Desa Wisata Adiluhur. Desa Wisata Adiluhur merupakan objek wisata yang relatif baru karena baru berkembang beberapa tahun terakhir ini. Menurut Oka A. Yoeti desa wisata merupakan areal perdesaan dengan karakteristik tertentu yang dapat atau telah dikembangkan menjadi kawasan tujuan pariwisata. Karakteristik dimaksud antara lain keaslian tradisi atau budaya yang dimiliki masyarakat setempat, kuliner yang khas, adanya sistem kemasyarakatan dan pertanian yang cenderung masih tradisional, serta terjaganya situasi dan kondisi lingkungan alam. Semua itu sangat mendukung bagi berkembangnya pariwisata di kawasan tersebut [3].

Untuk mendukung berkembangnya objek wisata maka diperlukan adanya kemudahan dalam memperoleh informasi tentang objek wisata tersebut. Kemudahan dalam memperoleh informasi ini idealnya juga disertai dengan kemudahan dalam mengolah informasi. Semua itu dapat diwujudkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.

Salah satu contoh perkembangan teknologi adalah aplikasi *website* dengan tingkat mobilitas tinggi, yang membantu pengguna lebih cepat memperoleh informasi. Toy & Supriyanti berpendapat bahwa tingkatan

*Usability* menentukan apakah sistem tersebut dinilai bermanfaat, dapat diterima dan bertahan lama dalam penggunaannya. Tingginya *Usability* mengarahkan pada popularitas sistem dalam jangka panjang karena manfaatnya benar-benar dirasakan oleh para pengguna. Sebaliknya, rendahnya *Usability* dapat menyebabkan sistem ditinggalkan atau tak lagi dipakai, meskipun sebenarnya sistem itu dibangun atas dasar kebutuhan yang nyata dan telah menelan banyak sumberdaya [4].

Kemudahan dalam mengakses informasi pada sebuah sistem dapat diukur dengan metode tertentu. Menurut Putra & Tanamal pengukuran implementasi suatu sistem dapat mengungkap tingkat kemampuan *user* dalam menggunakan sistem sehingga dapat diketahui tercapai tidaknya tujuan dari dibuatnya sistem tersebut [5].

Aspek manfaat, penerimaan dari *user*, dan kemampuan untuk mempertahankan eksistensinya di pasar dalam jangka lama merupakan tolok ukur dari tingkat *Usability* suatu sistem. Tingkat *Usability* menjadi tolok ukur, apakah sistem tersebut akan bermanfaat, dapat diterima oleh pengguna dan bertahan lama di pasaran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa *Usability* dapat menjadi suatu tolok ukur untuk memprediksi sejauhmana suatu sistem dapat bermanfaat dan digunakan oleh masyarakat dalam jangka waktu lama. Jadi, pengukuran terhadap *Usability* suatu sistem bersifat krusial guna mengetahui tingkat penerimaan dan penggunaan oleh *user*nya [7]. Menurut Rubin dan Chisnell sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kesalahan atau kegagalan dalam menggunakan suatu sistem dapat diminimalisir bahkan dihilangkan serta mampu memberikan manfaat sekaligus kepuasan tersendiri kepada para penggunanya [8].

Penelitian ini mengkaji *website* Desa Wisata Adiluhur di Kebumen. *Website* Desa Wisata Adiluhur sudah digunakan sejak 15 April 2019. Pada saat ini jumlah pengunjung dari *website* Desa Wisata Adiluhur sebanyak 1.476 orang. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Novanda selaku *owner* dari Desa Wisata Adiluhur, pada tanggal 7 Januari 2021, diperoleh keterangan bahwa masih ada beberapa kelemahan dari *website* Desa Wisata

Adiluhur, antara lain *website*-nya belum interaktif, menunya belum lengkap, untuk wisatawan yang mau *booking* belum terhubung langsung ke *direct whatsapp*.

Pengujian *website* Desa Wisata Adiluhur ini menggunakan metode *Usability testing* dengan *Use, Satisfaction, and Ease (USE) Questionnaire*. Menurut standar ISO, *Usability* memiliki beberapa aspek, yaitu efisiensi, efektivitas, dan kepuasan. Ketiga aspek tersebut memiliki korelasi yang saling mempengaruhi antara parameter *usefulness, ease of use, ease of learning*, dan *satisfaction* pada metode *USE Questionnaire* [9]. Sejalan dengan itu, Putra dan Tanamal menyatakan, *USE Questionnaire* yakni sebuah paket kuisisioner hasil pemikiran Lund. Kuisisioner ini bisa dipergunakan untuk mengkaji tingkat kelayakan suatu sistem atau aplikasi karena didalamnya terdapat beberapa aspek pengukuran *Usability* suatu sistem menurut perspektif ISO 9241, yaitu efisiensi, efektifitas, dan kepuasan. Variabel-variabel yang tercakup dalam *USE Questionnaire* ini meliputi kebergunaan (*Usefulness*), kemudahan penggunaan (*Ease of Use*), kemudahan mempelajari (*Ease of Learning*), serta kepuasan pengguna (*Satisfaction*) [5].

Berpijak pada uraian latar belakang, penelitian ini akan mengkaji *website* Desa Wisata Adiluhur dari sisi *Usability*-nya dengan menggunakan *USE Questionnaire*. Adapun judul penelitian yang diambil adalah : **“Redesign dan Analisis Usability Testing Website Desa Wisata Adiluhur Kebumen Menggunakan Metode USE Questionnaire”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Setiap aplikasi atau sistem diharapkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Hal itu berlaku pada semua aplikasi, tak terkecuali *website* Desa Wisata Adiluhur. Hasil riset pendahuluan menunjukkan bahwa *website* tersebut masih memiliki ada beberapa kelemahan, antara lain *website*-nya belum interaktif, menunya belum lengkap. Berbagai kelemahan tersebut harus diperbaiki sehingga *website* Desa Wisata Adiluhur dapat memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Bertitik tolak dari uraian tersebut maka

masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah: Seberapa besar tingkat kelayakan *website* Desa Wisata Adiluhur dengan menggunakan metode *USE Questionnaire*?

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Berikut penjelasan batasan masalah pada konteks penelitian ini:

1. Pengukuran *Usability website* Desa Wisata Adiluhur menggunakan atribut-atribut pada *USE Questionnaire*, yakni *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*.
2. Kajian *Usability* difokuskan pada *website* Desa Wisata Adiluhur.
3. Responden penelitian diambil dari para pengunjung *website* Desa Wisata Adiluhur.

### **1.4 TUJUAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis tingkat kelayakan *website* Desa Wisata Adiluhur dengan menggunakan metode *Use Questionnaire*.

### **1.5 MANFAAT**

Beberapa manfaat dari penelitian diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritik
  - a. Bagi Institusi Pendidikan  
Dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kelengkapan referensi dalam membandingkan teori yang ada.
  - b. Bagi Peneliti  
Guna mengimplementasikan dan mengembangkan konsep-konsep teori yang didapat dari perkuliahan di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

c. Bagi Penelitian Lain

Dapat menjadi alternatif bahan acuan/referensi bagi para peneliti yang ingin mengkaji permasalahan yang relevan dengan tema pada penelitian ini.

2. Manfaat Aplikatif

- a. Memberikan masukan bagi penanggung jawab divisi teknologi informasi untuk memahami berbagai aspek dari suatu sistem yang dipandang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan penggunanya.
- b. Memberikan masukan bagi penanggung jawab divisi teknologi informasi dalam upaya membangun sistem yang benar-benar mampu mengakomodasikan kebutuhan *user* dan organisasi.
- c. Bagi pemilik *website* Desa Wisata Adiluhur, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk meningkatkan mutu dan kinerja *website* tersebut, sehingga semakin banyak warga masyarakat yang mengenal Desa Wisata Adiluhur melalui *website*, dan selanjutnya tertatik untuk mengunjungi Desa Wisata Adiluhur.