

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Website sudah menjadi alat komunikasi dan sarana dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi yang memberikan sebuah layanan kepada pengguna nya. Dalam lingkup pendidikan *website* menjadi hal yang sepatut nya dimiliki oleh sekolah – sekolah manapun, karena *website* berperan sangat penting dalam memberikan suatu informasi kepada siswa – siswi, perangkat sekolah, dan masyarakat umum diluar sana. *Website* merupakan sebuah situs yang berbasis teknologi *web* yang dimana memungkinkan pengguna mendapatkan suatu informasi dari apa yang di cari di *website* yang mencakup dari gambar, teks, suara, video dan lain sebagainya yang dapat atau diakses secara *online* (Lapu Kalua et al., 2024; A. Setiawan & Widyanto, 2018).

SMA Negeri 6 Madiun merupakan satuan pendidikan yang telah terakreditasi A. Sekolah yang terletak di Jalan suhud nosingo, Mojorejo, Kecamatan taman, Kota Madiun ini memiliki tujuan umum meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lanjut. SMA Negeri 6 Madiun sekarang di kepalai oleh Bapak Prawito, S.Pd., M.Si hingga sekarang. SMA Negeri 6 Madiun juga mempunyai sebuah *website* sekolah yang memiliki fungsi sebagai sarana informasi jika terdapat info terkait penerimaan siswa – siswi baru dan arsip aktivitas SMA Negeri 6 Madiun yang bisa di lihat oleh seluruh pengguna *website*.

Dalam penanganan *website*, *website* ini di tangani oleh bapak Fajar Anshori, S.Kom selaku pembuat awal website sekolah yang memiliki latar pendidikan di bidang informatika, dan di bantu oleh bapak Agus Wahyudis T., S.Kom yang juga memiliki latar pendidikan yang sama, juga dengan bapak Andhika Pratama, S.Kom yang berkecimpung di bidang teknologi. Pada saat mewawancarai bapak Andhika Pratama, S.Kom, selaku pengembang yang

melanjutkan *website* sekolah pak andhika menginginkan peningkatan kualitas pada *web* sekolah agar *website* SMA Negeri 6 Madiun bisa berkembang dan memiliki nilai yang baik di mata pengguna *website*. Karena menurut metode *System Usability Scale* (SUS) sebuah *website* di katakan baik jika nilai hasil akhir dari responden berada di nilai 50 – 100 maka *website* itu dianggap baik dan layak untuk di gunakan, sedangkan jika nilai berada di bawah angka 50 maka *website* perlu adanya pengembangan dan perbaikan.

Dengan adanya permasalahan yang di hadapi oleh bapak Andhika selaku pengembang lanjut *website* sekolah, maka dalam penelitian ini dilakukannya evaluasi guna mengetahui apakah ada suatu permasalahan lanjut yang di temukan di dalam *website* dan mengukur penilaian pada *website* SMA Negeri 6 Madiun dengan dibantu menggunakan metode *system usability scale* (SUS).

Usability mempunyai sebuah arti yaitu proses interaksi antara pengguna dengan suatu sistem yang berjalan, yang dimana pengguna mendapatkan informasi yang berguna untuk menyelesaikan suatu aktivitas pada aplikasi tersebut (Utami et al., n.d.). *Usability testing* adalah pengujian yang digunakan dalam melakukan evaluasi sebuah sistem yang di gunakan oleh para penggunanya, dengan tujuan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan yang ada dalam sistem (Ziqri et al., n.d.).

Peneliti menggunakan dua metode yaitu *usability testing* dan *system usability scale* (SUS) karena memiliki hubungan dan keterkaitan yang dimana *usability testing* memiliki 5 komponen di antaranya *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, *satisfaction*. Dan dalam metode *system usability scale* (SUS) terdapat 10 pertanyaan yang di mana pertanyaan tersebut bisa masuk dan mewakili 5 komponen dari metode *usability testing* untuk mengevaluasi *website* SMA Negeri 6 Madiun. Maka dengan ini perlu adanya sebuah evaluasi untuk mengetahui tingkat kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan dari para pengguna *website* SMA Negeri 6 Madiun serta mengukur penilaian dari *website* tersebut dengan menggunakan metode *usability testing*. Sehingga dengan hasil yang telah di teliti dan telah di evaluasi dengan benar dapat menjadi tolak ukur

pengembang *website* untuk mengembangkan website lebih baik lagi ke depannya.

B. Rumusan Masalah

Dari tempat penelitian yang akan dilakukan, timbul permasalahan yaitu “Bagaimana cara mengevaluasi tingkat kemudahan, kenyamanan, serta kepuasan para pengguna *website* SMA Negeri 6 Madiun dengan menggunakan metode *Usability Testing*”.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini fokus kepada evaluasi tingkat kemudahan, kenyamanan, kepuasan para pengguna, serta mengukur penilaian website dengan skenario pengujian yang telah ditentukan menggunakan metode *Usability Testing*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengidentifikasi bagaimana cara mengevaluasi hasil dari kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna yang nantinya bisa memunculkan nilai hasil pengukuran *website* tersebut dalam menggunakan *website* SMA Negeri 6 Madiun dengan menggunakan metode *usability testing*. Yang nantinya dapat berguna sebagai masukan saran untuk pengembang *website* dalam pengembangannya.