

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan web telah menjadi perhatian banyak kalangan, mulai dari pengusaha, peneliti, pemasar, pelaku media, korporasi hingga instansi pemerintah. Banyak orang menggunakan website ini sebagai alat periklanan, sebagai alat penjualan, untuk memberikan materi informasi yang menggambarkan organisasi secara detail, tidak terkecuali UKM, bahwa ada banyak orang yang bersaing di situs tersebut untuk dapat mempromosikan. Situs web adalah kumpulan halaman web yang ditautkan dan file yang terkait satu sama lain [1].

Sebuah website terdiri dari halaman atau page dan kumpulan halaman yang disebut *home page*. Halaman utama ada di atas dan halaman terkait ada di bawah, halaman di bawah halaman utama disebut subhalaman, yang berisi *hyperlink* ke situs web lain. Situs adalah halaman web sistem informasi yang dapat diakses dengan cepat Website ini dibuat berdasarkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi Perkembangan teknologi informasi telah menciptakan jaringan komputer yang saling berhubungan [2].

Jaringan yang dikenal sebagai internet terus mengubah komunikasi elektronik, termasuk email, transfer file, dan komunikasi dua arah antara orang atau komputer. Internet adalah jaringan longgar dari ribuan jaringan komputer yang dapat menjangkau jutaan orang di seluruh dunia. Selama ini internet telah menjadi sarana komunikasi yang sangat cepat dan efektif, karena internet digunakan sebagai sarana untuk bertukar informasi dan berkomunikasi secara langsung dengan setiap orang di berbagai tempat. Kehadiran internet telah melahirkan media baru yang dapat menjangkau semua kalangan dengan cepat, tepat dan sekaligus murah Internet adalah alat yang sangat berguna yang menjadikan dunia maya sebagai bentuk komunikasi baru bagi masyarakat dunia [3].

Website juga merupakan teknologi yang berkembang pesat pada era saat ini, kemajuan teknologi dalam pembuatan website yang tersedia dapat berlangsung secara cepat dan efisien serta membawa berbagai dampak pada berbagai pihak [4]. Kemajuan website sebagai sumber informasi dapat dilihat dari fungsinya yang memudahkan penggunaanya dalam membantu pihak yang memiliki website tersebut. Salah satu website yang menjadi studi kasus dalam penelitian ini adalah Website Kerupuk Socah <https://kerupukikansocah.com/> sebuah website yang menjual krupuk ikan di kecamatan Socah Bangkalan.

Website Kerupuk Socah merupakan website yang dibuat oleh UMKM Lamora di daerah Socah, Kab. Bangkalan, Madura. UMKM Lamora merupakan sebuah industri kerupuk, berbagai macam kerupuk yang diproduksi antara lain Kerupuk Bandeng Payus, Kerupuk Udang, Kerupuk Sempeng, Kerupuk Kerang, Kerupuk Tiram, dan Kerupuk Lorjuk, selain itu UMKM Lamora juga memproduksi Rengginang dan Petis Udang khas Madura [5].

Pada kuesioner yang telah disebarkan sebelumnya kepada responden, sebagai identifikasi awal alasan melakukan penelitian ini ada beberapa kendala yang didapatkan diantaranya, pada website tersebut telah memiliki beberapa sistem yang dapat digunakan dengan baik dan memaparkan informasi tentang produk yang dijual oleh UKM tersebut tetapi pada website kerupuk Socah tersebut terdapat fitur yang menjadi kendala oleh beberapa pengguna mulai dari pencarian informasi produk hingga pembayaran, pengguna seringkali merasa kesulitan apabila hendak mencari informasi tentang produk yang dijual oleh UKM tersebut, kualitas serta kepercayaan saat hendak membeli hingga terbatasnya metode pembayaran yang disediakan oleh website. Pengukuran kualitas aplikasi penting dan harus dipertimbangkan dalam setiap implementasi. Pengukuran kualitas aplikasi dapat dikatakan berhasil jika menguntungkan dan terukur [6]. Ini juga menyangkut pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi interaktif.

Aspek pengalaman pengguna mencukupi seperti konten aplikasi tidak familiar, tidak memenuhi harapan pengguna sebelum menggunakan aplikasi, dan pengguna tidak tertarik untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, maka user akan dapat berhenti menggunakan aplikasi padahal mereka membutuhkan System Usability Scale (SUS) adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan dengan cepat dan mudah. SUS memiliki 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna setelah menggunakan sistem yang akan dievaluasi. Metode SUS menggunakan skala likert yang dapat mengindikasikan pendapat pengguna terhadap sistem mulai dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju [7].

Melihat keberhasilan pada penelitian sebelumnya dalam meningkatkan user experience suatu aplikasi, maka dari itu pada penelitian ini dilakukan desain perbaikan pada tampilan antarmuka pengguna pada Website UMKM Krupuk Ikan Socah menggunakan System Usability Scale (SUS). Metode pendekatan yang berpusat pada pengguna akan menghasilkan suatu website yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Dengan harapan hasil penelitian ini dapat meningkatkan user experience pada Krupuk Ikan Socah yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.

1.2 Perumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu untuk melakukan desain perbaikan pada antar muka website krupuk ikan Socah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

1.2.2 Metode Usulan

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS)

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka didapatkan pertanyaan penelitian yang di lakukan yaitu bagaimana hasil desain Perbaikan Tampilan Antarmuka Pengguna pada Website Krupuk Ikan Socah menggunakan *System Usability Scale* (SUS) ?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil desain Perbaikan Tampilan Antarmuka Pengguna pada Website Krupuk Ikan Socah menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk memberikan wawasan kepada peneliti khususnya terutama terkait penelitian tentang desain perbaikan antarmuka Pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Studi kasus pada website krupuk ikan socah
2. Pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)
3. Rancangan yang dihasilkan berupa *prototype High Fidelity*
4. Aplikasi perancangan *prototype* menggunakan *Figma*
5. Responden yang digunakan adalah masyarakat umum terutama di wilayah Socah Bangkalan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan membahas tentang teori yang berhubungan dengan penelitian terdahulu dan penelitian yang diteliti.

BAB III METODE USULAN

Dalam bab ini akan membahas tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam mengerjakan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGUJIAN

Dalam bab ini akan membahas tentang desain Perbaikan Tampilan Antarmuka Pengguna pada Website Krupuk Ikan Socah menggunakan *System Usability Scale* (SUS) serta pengujian dan evaluasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan membahas tentang kesimpulan tentang penelitian yang sudah diterapkan dan berisi saran bagi pengembang berikutnya.