

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Web merupakan ruang informasi yang berisikan sumber-sumber daya yang berguna mengidentifikasi *Uniform Resource Identifier* (URL) (Ayuningtyas dan Ashari, 2016:36). Informasi pada *website* diolah dan dimanfaatkan sebagai media penyebaran informasi, sehingga lebih memudahkan dalam mendapatkan informasi dan penyebaran informasi tersampaikan secara luas serta dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Salah satunya adalah Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang memanfaatkan *website* sebagai media penyebaran informasi terkait promosi produk-produk yang dihasilkan, menjadi sebuah kebutuhan dalam menunjang proses bisnis UMKM.

Berdasarkan suatu riset yang dilakukan oleh Kementrian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (Kemenkop UKM) pada tahun 2017 menyatakan bahwa sebanyak 3,79 juta UMKM sudah memanfaatkan *platform online* dalam memasarkan produknya. Jumlah tersebut sekitar 8% dari total pelaku UMKM yang berada di Indonesia mencapai 59,2 juta usaha. Pemerintah menggagas program 8 juta UMKM *Go Online* pada 2019. Namun demikian, dalam pembuatan *website* seringkali tidak dapat memenuhi target awal mengapa *website* tersebut dibuat dan bahkan membingungkan pengguna yang mengaksesnya.

Menurut Nielsen (1994) *usability* sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs *web* sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Faktor-faktor penyebab pentingnya *website* memiliki aspek *usability*, diantaranya adalah kebiasaan atau perilaku pengguna yang mengakses *website*. Banyak pengguna yang tidak dapat menerima desain *website* yang buruk dan mau meluangkan waktu untuk mempelajari suatu *website* atau dengan kata lain, pengguna sangat ingin segera mengerti dengan seketika (instant), atas apa yang disajikan dalam suatu *website*.

Sidik dan Alfah (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis *Website* Sistem Informasi Akademik (SIA) UNISKA MAB dengan Menggunakan

Metode *Usability Heuristic Evaluation*” menggunakan tiga instrumen saat melakukan penelitian, yaitu kuesioner, observasi, dan wawancara. Namun, pengambilan sampel menggunakan proses pemilihan sampel secara acak atau random sampling, dengan responden mahasiswa Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari (UNISKA MAB), sehingga membuat sebaran sampel belum merata dan pemilihan responden tanpa melibatkan *experts* dalam penilaian *User Interface*. Hal tersebut, belum memenuhi teknik pengukuran *Heuristic Evaluation*, seperti yang dikemukakan Ependi, dkk (2019) bahwa *Heuristic Evaluation* secara umum merupakan pengujian dengan cara melibatkan ahli dalam proses pengerjaannya.

Pada penelitian Krisnayani, dkk (2016) yang berjudul “Analisis *Usability* pada *Website UNDIKSHA* dengan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*” memaparkan hasil analisis datanya dari kuesioner dengan populasi responden adalah dosen dan mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA). Sampel terdiri dari 176 orang dosen dan 385 orang mahasiswa, menggunakan beberapa metode pengambilan data, yaitu *probability sampling*, *simple random sampling*, dan *proportionate stratified random sampling*. Berikut ini tabel rerata presentase hasil analisis data penulis berdasarkan 10 variabel *Heuristic Evaluation*.

Tabel 1.1 Rerata Presentase Hasil Analisis
(Sumber: Krisnayani, 2016)

No.	Variabel	Responden	
		Dosen	Mahasiswa
1.	<i>Visibility of System Status</i>	62%	50,5%
2.	<i>Match Between System and The Real World</i>	61%	57%
3.	<i>User Control and Freedom</i>	55%	61%
4.	<i>Consistency and Standard</i>	71%	66%
5.	<i>Recognition Rather Than Recall</i>	55%	56%
6.	<i>Prevention Error System</i>	56%	56%
7.	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	69%	41%
No.	Variabel	Responden	

		Dosen	Mahasiswa
8.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	71%	64%
9.	<i>Recovery and System</i>	61,5%	51%
10.	<i>Help and Documentation</i>	64%	47%

Dari hasil perhitungan rerata presentase 10 variabel metode *Heuristic Evaluation* pada Tabel 1.1 mendapatkan hasil rata-rata dari tiap variable pada responden dosen sebesar 63% yang masuk kedalam kategori tinggi dan responden mahasiswa sebesar 50% yang masuk dalam kategori sedang. Namun, pada penelitian Ependi, dkk (2019) menyatakan bahwa semakin tinggi jumlah responden sebagai evaluator (penilai) maka akan memiliki tingkat kegagalan yang tinggi juga dan peluang untuk menemukan *usability problem* semakin rendah. Sedangkan bila jumlah evaluator rendah maka tingkat kesuksesan pengujian *Heuristic Evaluation* semakin tinggi dan tingkat penemuan *usability problem* lebih mudah.

Kurniawan dan Widiyanto (2016:109) Aplikasi *Web Server Stress Tool* (WSST) dapat digunakan untuk mengetahui *performance web server*, kecepatan *loading time website* dan simulasi *virtual user* pada kestabilan *web server* di kondisi *under stress (down)*. Aplikasi WSST memberikan simulasi jumlah maksimal *user* yang bisa dilayani secara simultan. Pengujian bisa dilakukan secara mudah dan cepat untuk memberikan gambaran kapabilitas *performance* dari infrastruktur *web server* saat menghadapi kondisi *under stress*.

Pada penelitian yang telah dilakukan Indrianingsih, dkk (2020) yang berjudul "*Promotion System for Promotional Products and Tourist Object in Patuk Gunungkidul District*" mempunyai tujuan merancang dan membuat sebuah sistem promosi produk unggulan dan obyek wisata berbasis *web* yang dapat memudahkan Kecamatan Patuk dalam mengenalkan produk-produk unggulan yang dimiliki masing-masing desa serta memudahkan masyarakat umum mendapatkan informasi produk unggulan di Kecamatan Patuk. Pembuatan *Website* promosi produk UMKM dan objek wisata di kecamatan Patuk Gunungkidul telah selesai. Untuk mengetahui apakah *website* tersebut sudah

mempunyai tampilan antarmuka yang mudah digunakan (*user-friendly*), maka perlu menganalisis faktor kemudahan penggunaan (*usability*). Salah satu metode yang akan digunakan dalam menganalisis kualitas *usability*, yaitu *Heuristic Evaluation* (HE). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Dix *et al.* (2004, 324) *Heuristic Evaluation* (HE), yaitu sebuah metode evaluasi *usability* untuk memperbaiki sebuah rancangan secara efektif dengan menggunakan sekumpulan heuristik sederhana yang berhubungan. Proses dari HE memungkinkan evaluator yang secara independen untuk melakukan evaluasi dan menilai sistem dari setiap heuristik yang menunjukkan masalah *usability*. Selain kualitas *usability*, juga dilakukan *testing* menggunakan alat pengukur (*analyser tool*), yaitu *Websserver Stress Tool* versi 8.

Berdasarkan titik tolak permasalahan yang sudah diuraikan maka diperlukan menganalisis *usability* dan *testing* menggunakan *Websserver Stress Tool* versi 8. Sehingga, pengguna dapat mencapai kepuasan dalam mengakses *Website* promosi produk UMKM dan objek wisata di Kecamatan Patuk Gunungkidul.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana menerapkan metode *User Testing* dan teknik *Heuristic Evaluation* untuk mengetahui kualitas *usability* pada *Website* promosi produk UMKM dan objek wisata di kecamatan Patuk Gunungkidul.
2. Bagaimana hasil *testing* menggunakan *Websserver Stress Tool Website* promosi produk UMKM dan Objek Wisata di kecamatan Patuk Gunungkidul dengan menerapkan *type Ramp test*.
3. Bagaimana membuat tampilan hasil analisis *usability* dan *testing* menggunakan *Websserver Stress Tool* berupa grafik berbasis *web*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan, maka permasalahan akan lebih dibatasi pada:

1. *Website* yang akan dianalisis dalam tugas akhir ini adalah *Website* promosi produk UMKM dan objek wisata di kecamatan Patuk Gunungkidul (<https://jelajahipatuk.com/>).
2. Pengujian pada *website* yang akan dilakukan, yaitu menguji kualitas *usability* dan *testing* menggunakan *Websserver Stress Tool*.
3. Metode yang digunakan dalam menganalisis kualitas *usability*, yaitu menggunakan *User Testing* dan divalidasi dengan teknik *Heuristic Evaluation*.
4. Pengujian pada tingkat performa menggunakan alat pengukur (*analyser tool*), yaitu *Websserver Stress Tool* versi 8.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari analisis pengujian *website* ini adalah:

1. Mengetahui hasil analisis kualitas *Website* promosi produk UMKM dan objek wisata di kecamatan Patuk Gunungkidul terhadap kenyamanan akses pengguna, khususnya kualitas *usability* dan *testing* menggunakan *Websserver Stress Tool*.
2. Menerapkan *User Testing* sebagai metode evaluasi *usability* lalu divalidasi oleh *expert* menggunakan teknik *Heuristic Evaluation* serta menerapkan penggunaan alat pengukur (*analyser tool*), yaitu *Websserver Stress Tool* versi 8.
3. Membuat grafik berbasis web untuk menampilkan hasil analisis *usability* dan *testing* menggunakan *Websserver Stress Tool*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan di atas, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Hasil analisis yang dilakukan pada *Website* promosi produk UMKM dan objek wisata di kecamatan Patuk Gunungkidul ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan yang berhubungan dengan pengujian *software*.
2. Memberikan referensi dan pembandingan yang dapat digunakan mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan pengujian selanjutnya menggunakan metode berbeda.
3. Pengujian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada *developer Website* promosi produk UMKM dan objek wisata di kecamatan Patuk Gunungkidul sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan jika ditemukan masalah *usability* dan tingkat perform pada *website*.