

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kita berada di era disrupsi teknologi dimana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terus berkembang dengan kecepatan yang tak terbayangkan sebelumnya. Istilah "Revolusi Industri 4.0" menjadi pusat perbincangan, tidak hanya mencakup otomatisasi teknologi, tetapi juga membawa dampak besar pada cara manusia berinteraksi dengan teknologi, bertukar informasi, dan melakukan proses produksi barang. Dikutip dari (Dito & Pujiastuti, 2021) ciri khas dari revolusi industri 4.0 ditandai dengan pemanfaatan teknologi seperti *big data*, *iCloud data*, digitalisasi, *internet of people*, kecerdasan buatan, *internet of things* (IoT). Kemajuan baru ini telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, seperti sektor pendidikan yang mendapatkan dampak signifikan. Kemampuan beradaptasi dan penguasaan terhadap teknologi sangat penting di zaman ini dalam menghadapi berbagai hambatan dan meraih peluang yang baru. Internet dan teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Hampir semua aspek kehidupan, mulai dari pekerjaan, pendidikan hingga dunia hiburan kini bergantung dengan teknologi. Internet merupakan media yang memiliki banyak sisi. Internet dapat digunakan untuk komunikasi antarpribadi, dan juga menawarkan manfaat

berupa panggilan video tatap muka dan komunikasi audio-visual secara *real-time* (Sadikin & Hakim, 2019).

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah bagian penting dalam kurikulum SMK yang bersifat otonom yang dilaksanakan melalui praktik kerja dengan rentang waktu yang telah ditentukan oleh kurikulum dan kebutuhan di dunia kerja. Didasari Permendikbud Nomor 50 Tahun 2020 tentang Praktik Kerja Lapangan bagi Peserta Didik Tahun 2020. Melalui program PKL, siswa SMK dapat memperoleh pengalaman praktik di dunia kerja atau industri yang terkait dengan jurusan atau bidang studi yang dipilihnya. Di Sekolah Menengah Kejuruan, praktik kerja lapangan dimaksudkan untuk memberi siswa pengalaman nyata di lapangan sehingga di tempat kerja mereka bisa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Siswa dapat menyaksikan dan berpartisipasi dalam berbagai operasi yang terkait dengan bidang studi mereka selama masa praktik kerja lapangan, termasuk produksi, perakitan, pemeliharaan, dan layanan pelanggan. Sekolah menengah kejuruan menawarkan praktik kerja lapangan yang membantu siswa mengembangkan keterampilan nonteknis seperti tanggung jawab, komunikasi, dan kerja sama, serta kesadaran yang lebih lengkap tentang harapan dan kebutuhan dunia kerja. Diharapkan melalui pengalaman ini, siswa akan lebih siap memasuki dunia kerja setelah lulus dari SMK/MAK.

SMK Negeri 1 Abang semula bernama STM (Sekolah Teknologi Menengah) Abang. Sekolah ini berdiri pada tahun 1999 tepatnya pada tanggal 5 Januari 1999 berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 001a/O/1999 di atas tanah seluas 15.000 m². SMK Negeri 1 Abang berlokasi di Jalan Batumadeg, Tista, Kec. Abang, Kabupaten Karangasem, Saat

pertama kali berdiri, STM Abang membuka dua jurusan, yaitu jurusan Bangunan dan Otomotif. Namun SMK Negeri 1 Abang, saat ini sudah memiliki tujuh jurusan, yaitu (1) Teknik Kendaraan Ringan. (2) Teknik Konstruksi dan Perumahan. (3) Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. (4) Akuntansi. (5) Bisnis Digital. (6) Teknik Komputer dan Jaringan. (7) Desain Komunikasi Visual. SMK Negeri 1 Abang tentunya memiliki program praktik kerja lapangan. Sesuai kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan lulusan SMK diharapkan siap memasuki dunia kerja, baik di dunia usaha maupun di dunia industri, dan sebagai tenaga kerja mandiri melalui kegiatan wirausaha. Sesuai kurikulum SMK, siswa wajib mengikuti dan menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di dunia industri/dunia usaha yang relevan sesuai bidang keahliannya untuk memenuhi persyaratan program ini.. Dalam pelaksanaan PKL dilaksanakan selama (enam) 6 bulan yaitu : 3 bulan di semester genap kelas XI (April) dan berakhir 3 bulan di semester ganjil kelas XII (September).

Siswa dan guru menggunakan situs web PKL SMK N 1 Abang (sim.smkn1abang.sch.id/pkl/) sebagai portal pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran selama proses PKL. Berdasarkan hasil wawancara, *website* ini dikembangkan sejak tahun 2021 oleh bapak I Wayan Suwitna, S.Kom. (Kepala Bengkel TKJ & Guru Produktif TKJ di SMK Negeri 1 Abang) untuk memberikan akses mudah dan cepat terhadap informasi terkait proses PKL kepada siswa, guru pembimbing. Informasi seperti prosedur pendaftaran PKL, jadwal kegiatan, lokasi tempat PKL, dan persyaratan lainnya dapat diakses secara online melalui *website* ini. Terdapat 4 peran pada *website* ini yaitu, siswa, guru pembimbing, kepala program, dan admin.

Setelah melakukan observasi di SMK N 1 Abang kepada siswa sebanyak 48 orang yang telah menggunakan *website* PKL SMK N 1 Abang. Terlihat bahwa *website* tersebut memiliki peran penting dalam mendukung proses PKL. Namun, ditemukan beberapa tantangan atau kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam penggunaannya. Berikut adalah beberapa temuan dari observasi tersebut: Siswa mengakses *website* pada saat PKL. Dengan tujuan untuk mengisi jurnal harian, mengisi form data diri, mengupload laporan PKL, mengetahui informasi tentang PKL. Sebanyak 30% siswa masih merasa kesulitan dalam menggunakan *website* ini. Saat pertama kali siswa mulai menggunakan *website* kesan pertama yang didapatkan adalah menemukan sedikit kesulitan dalam menggunakan *website* karena terdapat fitur-fitur yang belum dimengerti. Contohnya masih ada siswa yang kesulitan saat mengatur jam untuk mengisi jurnal harian, dan mengisi foto untuk jurnal harian. Sehingga siswa pada akhirnya tidak mengisi jam pada jurnal hariannya. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman tentang cara menggunakan beberapa fitur yang tersedia di dalam *website*. Ini menunjukkan perlunya penyediaan bantuan atau panduan yang jelas bagi pengguna untuk membantu mereka memahami cara menggunakan fitur-fitur tersebut dengan benar. Berdasarkan hasil angket rata-rata persentase kenyamanan pengguna (siswa) *website* PKL SMK Negeri 1 Abang adalah 89%.

Selain melakukan observasi dengan siswa, dilakukan juga observasi penggunaan *website* dengan 6 orang guru pembimbing. Adapun terdapat beberapa hal yang ditemukan, yaitu: guru pembimbing sering mengakses *website* pada saat PKL. Dengan tujuan untuk memverifikasi jurnal siswa, memasukkan nilai yang diberikan oleh DUDI kepada siswa, mengawasi jalannya PKL, menambah data

bimbingan dengan siswa, dan memverifikasi laporan PKL yang dibuat oleh siswa. Saat pertama kali *website* digunakan tentunya perlu suatu proses adaptasi dari sistem yang mulanya menggunakan metode manual. Sebanyak 67% guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan *website* ini. Contohnya dalam proses memverifikasi jurnal harian siswa. Ini menunjukkan perlunya panduan yang jelas bagi pengguna untuk membantu mereka memahami cara menggunakan fitur-fitur tersebut dengan benar. Berdasarkan hasil angket awal rata-rata persentase kenyamanan pengguna (guru) pada *website* PKL SMK Negeri 1 Abang adalah 79%.

Berdasarkan permasalahan tersebut terkait penggunaan *website* PKL SMK Negeri 1 Abang perlu dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pengguna *website* PKL SMK Negeri 1 Abang bisa menggunakan *website* tersebut. Dalam penelitian ini *website* PKL SMK Negeri 1 Abang dianalisis dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Kurniawati *et al.*, 2023) dengan judul “Pengujian Pengalaman Pengguna (*User Experience*) Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ): Studi Kasus Pada *Website* Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia” menjadi dasar pemilihan metode tersebut. Menurut penelitian ini, *User Experience Questionnaire* merupakan alat yang dimanfaatkan untuk menilai pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap suatu sistem atau produk. Terdapat enam aspek yang diukur yaitu : (1) daya tarik (*attractiveness*) dari produk, (2) kejelasan (*perspicuity*) untuk menentukan seberapa mudah sistem digunakan oleh pengguna, (3) efisien (*efficiency*) untuk menentukan seberapa mudah sistem bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas pada sistem, (4) ketepatan (*dependability*) dimana pengguna terlibat dengan sistem dan merasa memegang kendali, (5) stimulasi

(*stimulation*) atau tingkat dimana sistem dapat memotivasi pengguna, dan (6) kebaruan (*novelty*) atau tingkat di mana sistem memiliki kreativitas dan inovasi yang baru atau tidak. Pengguna mungkin tidak merasa senang dengan kondisi *website* saat ini meskipun informasi tersedia secara aktif di dalamnya. Pengguna tertentu mungkin menghadapi tantangan, kegelisahan, atau kebingungan saat mencoba memperoleh informasi dari situs web. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengalaman pengguna melalui penggunaan *user experience questionnaire* (UEQ). Pemanfaatan UEQ telah menunjukkan kemandirian dalam menilai pengalaman pengguna di berbagai platform digital, seperti situs web. Hasil pengujian dapat berfungsi sebagai landasan dan serangkaian pedoman untuk pengembangan situs web di masa mendatang yang akan lebih memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Putra *et al.*, 2021) dengan judul “Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)” didapatkan hasil yaitu dua aspek dengan nilai *Above Average* yaitu aspek stimulasi dan juga kebaruan. Oleh karena itu, STMIK STIKOM Indonesia harus memberikan penyegaran pada antarmuka pengguna sistem informasi eksekutif. Di setiap level pengembangan sistem atau produk, dari prototipe awal hingga barang jadi, UEQ sangat membantu untuk analisis UX. Pengembang dan desainer dapat memanfaatkan UEQ untuk menilai kelebihan dan kekurangan desain mereka dari sudut pandang pengguna, lalu menerapkan perubahan yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Didukung juga dengan pernyataan Santoso pada (Wicaksana *et al.*, 2022) bahwa *user experience questionnaire* (UEQ) memiliki kelebihan yaitu UEQ dari aspek kegunaan sederhana hingga elemen pengalaman pengguna, UEQ

menawarkan gambaran menyeluruh tentang pengalaman pengguna. Selain itu, UEQ menawarkan alat analisis untuk interpretasi hasil yang tepat dan sederhana dan tidak ada biaya yang terkait dengan penggunaan UEQ. Kemudian menurut (Juniantari *et al.*, 2021) dibandingkan dengan pendekatan lain, metode UEQ sangat tepat, efisien, dan mudah digunakan. Karena metode *user experience questionnaire* dapat dihitung menggunakan alat yang tersedia di situs web resmi UEQ, metode ini memiliki keunggulan *Data Tools Analysis*, yang memudahkan untuk membandingkan tingkat pengalaman setiap responden. Oleh karena itu, karena pendekatan UEQ tidak perlu melakukan perhitungan manual, sehingga peneliti yang menggunakannya dapat menghemat waktu.

Berdasarkan uraian serta permasalahan yang disampaikan, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengalaman pengguna *website* PKL SMK Negeri 1 Abang. Maka dari itu dibuatkanlah judul penelitian “**Analisis Penggunaan *Website* Praktik Kerja Lapangan SMK Negeri 1 Abang dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)**” yang nantinya diharapkan dapat memberi manfaat yang lebih baik terhadap *website* PKL SMK Negeri 1 Abang.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, adapun yang menjadi masalah yaitu:

- a. Bagaimana tingkat pemahaman pengguna *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang?
- b. Bagaimana pengalaman pengguna *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang dengan menggunakan *User Experience Questionnaire*?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas adapun tujuan yang diharapkan, yaitu:

- a. Untuk mendeskripsikan tingkat pemahaman pengguna *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang.
- b. Untuk menganalisis pengalaman pengguna *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang dengan menggunakan *User Experience Questionnaire*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari analisis penggunaan *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat teoritis

Dalam proses pengujian *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang, peneliti dapat memperoleh ilmu baru mengenai metode yang digunakan serta tahapan - tahapan apa saja yang terdapat pada metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

- b. Manfaat praktis

Dengan dilakukan pengujian terkait dengan *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang, pengembang dan pengguna *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang dapat mengetahui sejauh mana *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang dapat berperan sesuai dengan standar *User Experience Questionnaire* (UEQ) yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation* dan *novelty* sehingga dapat digunakan sebagai referensi

bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas dan kinerja *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang.

1.5 RUANG LINGKUP PENELITIAN

Adapun ruang lingkup penelitian yang ditentukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ruang lingkup pada penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).
- b. Responden yang ditentukan dalam penelitian ini merupakan siswa dan guru pembimbing yang telah menggunakan *website* praktik kerja lapangan SMK Negeri 1 Abang.

