

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi merupakan metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis, ilmu pengetahuan terapan, atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Pada zaman ini, kemampuan untuk menyesuaikan diri dan menguasai teknologi menjadi kunci untuk mengatasi tantangan dan mengambil keuntungan dari peluang yang muncul. Dengan dukungan dari perangkat dan jaringan yang memadai, teknologi telah menjadi salah satu sarana penting dalam komunikasi dan informasi, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan berbagai perangkat lunak yang mereka butuhkan. Baik melalui aplikasi mobile maupun situs web, pengguna dapat dengan mudah mengakses layanan, melakukan transaksi, memperoleh informasi, dan terhubung dengan orang lain dengan cepat dan efisien. Sebagai hasilnya, teknologi ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan, tetapi juga meningkatkan aksesibilitas informasi dan mempermudah interaksi individu dengan lingkungan digital mereka.

Perpustakaan *online* adalah sebuah sistem atau platform yang menyediakan akses elektronik terhadap koleksi buku, jurnal, artikel, dan sumber daya informasi lainnya melalui internet. Biasanya, perpustakaan *online* ini dikembangkan oleh institusi pendidikan, perusahaan, pemerintah, atau organisasi lainnya untuk memberikan kemudahan akses informasi kepada penggunanya. Salah satu keuntungan utama perpustakaan *online* adalah memberikan akses yang lebih luas dan mudah bagi pengguna untuk mencari dan mengakses berbagai informasi tanpa harus datang langsung ke perpustakaan fisik. Ini sangat membantu terutama dalam

era digital di mana kebutuhan informasi sangat tinggi dan kemudahan akses menjadi krusial.

SMP Negeri 1 Gerogak telah berdiri pada tahun 1979 tepatnya pada tanggal 03 maret 1979 di atas lahan seluas 5.950 m². SMP Negeri 1 Gerogak berlokasi di Jalan Seririt-Gilimanuk, Gerogak, Kec. Gerogak, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Sejak tahun 2022, SMP N 1 Gerogak memiliki Perpustakaan Widya Divta yang berupaya memanfaatkan teknologi dengan menyediakan sebuah *website*. Didalam *website* tersebut sudah berisi bermacam fitur seperti, Profil, warta perpustakaan, *ebook*, opac, perpus kita, galeri. Namun, efektivitas dan kegunaan *website* tersebut perlu dievaluasi secara sistematis untuk memastikan bahwa *website* tersebut memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

Metode User Experience Questionnaire (UEQ) adalah sebuah alat atau instrumen yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap suatu produk atau layanan. UEQ biasanya digunakan dalam desain produk, pengembangan perangkat lunak, situs web, atau aplikasi untuk mengevaluasi bagaimana pengguna merespons atau merasakan produk tersebut. UEQ terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk menggali berbagai aspek pengalaman pengguna, seperti kepuasan, kegunaan, efisiensi, keterlibatan, estetika, dan kesan keseluruhan. Metode ini mencakup dimensi-dimensi tertentu yang penting dalam menilai kualitas pengalaman pengguna.

Setelah Melakukan observasi di SMP Negeri 1 Gerogak kepada 12 siswa yang sudah menggunakan situs web Perpustakaan Widya Divta. Terlihat bahwa *website* tersebut sering digunakan oleh siswa untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Namun, ditemukan beberapa tantangan atau kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam penggunaannya. Berikut beberapa temuan dari observasi tersebut: siswa sering mengakses situs web perpustakaan. Dengan tujuan untuk meminjam atau mendownload *ebook* mata pelajaran. Sebanyak 30% siswa masih merasa kesulitan dalam menggunakan *website* ini. Saat pertama kali siswa mengakses situs web perpustakaan Widya Divta, kesan pertama yang didapat adalah sedikit kesulitan dalam menggunakan situs web karena belum mengetahui dengan benar fungsi dari fitur-fitur yang tersedia. Contohnya masih ada beberapa siswa yang

belum tahu cara meminjam buku secara *online*, mengecek ketersediaan buku yang ada di perpustakaan, dan cara siswa mendownload *ebook*. Dan juga untuk mengakses menu Opac dan Perpustakaan kita harus membuat akun yang berbeda untuk login. Hal ini disebabkan karena 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.

Dengan melakukan analisis menggunakan metode UEQ terhadap *Website* Perpustakaan Widya Divta SMP N 1 Gerokgak, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* tersebut. Hasil analisis ini dapat menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya guna meningkatkan kualitas layanan yang diberikan oleh perpustakaan melalui platform digital mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari *website* Perpustakaan Widya Divta SMP N 1 Gerokgak berdasarkan perspektif pengguna menggunakan metode UEQ. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas layanan perpustakaan secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian serta permasalahan yang disampaikan, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengalaman pengguna *website* Perpustakaan Widya Divta SMP N 1 Gerokgak. Maka dari itu dibuatlah judul penelitian “**Analisis Pengalaman Pengguna Website Perpustakaan Widya Divta SMP N 1 Gerokgak Dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)**” yang nantinya diharapkan dapat memberi manfaat yang lebih baik terhadap *website* Perpustakaan Widya Divta SMP N 1 Gerokgak.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, adapun permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengalaman pengguna terhadap *Website* Perpustakaan Widya Divta SMP Negeri 1 Gerokgak?

- b. Bagaimana rekomendasi *Website* Perpustakaan Widya Divta SMP Negeri 1 Gerokgak *User Experience Questionnaire* (UEQ)?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan diatas adapun tujuan yang diharapkan, yaitu:

- a. Untuk mendeskripsikan pengalaman pengguna *Website* Perpustakaan Widya Divta Smp Negeri 1 Gerokgak.
- b. Untuk mendapatkan rekomendasi perbaikan *Website* Perpustakaan Widya Divta Smp Negeri 1 Gerokgak.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Dalam proses pengujian *Website* Perpustakaan Widya Divta Smp Negeri 1 Gerokgak, peneliti dapat memperoleh ilmu baru mengenai metode yang digunakan serta tahapan - tahapan apa saja yang terdapat pada metode UEQ.

- b. Manfaat Praktis

Dengan dilakukan pengujian terkait dengan sistem *Website* Perpustakaan Widya Divta Smp Negeri 1 Gerokgak, pengembang dan pengguna *Website* Perpustakaan Widya Divta Smp Negeri 1 Gerokgak dapat mengetahui sejauh mana *website* perpustakaan *online* dapat berperan sesuai dengan standar UEQ yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation* dan *novelty*.

1.5 RUANG LINGKUP PENELITIAN

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

- a. Batasan masalah pada penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan *Website* Perpustakaan Widya Divta Smp Negeri 1 Gerokgak dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).
- b. Responden yang ditentukan dalam penelitian ini merupakan siswa yang telah menggunakan *Website* Perpustakaan Widya Divta Smp Negeri 1 Gerokgak.

