

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Website* merupakan platform penting bagi masyarakat di era modern untuk berbagi informasi. *Website* merupakan kumpulan dari berbagai macam informasi dan file yang dapat kita akses melalui komputer dan server [1]. *Website* tidak hanya menyediakan akses ke berbagai sumber daya, tetapi juga menciptakan ruang bagi interaksi sosial yang mendukung dan memperkuat organisasi dan komunitas. *Website* dapat dimanfaatkan untuk memperluas jangkauan bisnis, menyediakan informasi tanpa batas, serta dapat digunakan untuk mencari dan mendapatkan komunitas sesuai dengan keinginan pengguna [2]. Seiring dengan meningkatnya peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari, kualitas dan efektivitas *website* menjadi krusial untuk memastikan bahwa penggunanya dapat memanfaatkan fitur dan layanan yang disediakan dengan mudah dan efektif.

Sebuah *website* harus memenuhi tingkat *usability* yang baik untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Tingkat *usability* yang baik didapatkan dengan memberikan pengalaman pengguna yang optimal melalui independensi *browser*, aksesibilitas, struktur *logic website*, dan tata letak yang baik. *Website* tidak boleh memiliki konten yang membingungkan dan efek yang mengganggu. Selain itu, *website* juga harus memiliki penggunaan teks, gambar, link, grafik, dan objek multimedia, navigasi, serta struktur yang baik [3].

*Bandung Youth Entrepreneur* merupakan sebuah komunitas yang dibentuk untuk mempertemukan antara para pelaku UMKM dengan para pengusaha profesional. *Bandung Youth Entrepreneur* berusaha untuk menjadi wadah bagi para pelaku UMKM dalam menimba ilmu seputar kewirausahaan, berinteraksi, serta berbagi pengalaman dengan para pelaku UMKM maupun dengan pengusaha profesional lainnya.

*Website Bandung Youth Entrepreneur* memiliki fitur yang sangat sederhana, seperti halaman blog, dokumentasi, informasi seputar komunitas dan *founder*, dan informasi pendaftaran keanggotaan. Namun, *website* ini cukup penting untuk mendukung perkembangan UMKM di Indonesia, mengingat para pelaku UMKM sangat membutuhkan kehadiran komunitas sebagai wadah untuk edukasi dan berbagi informasi. Kesederhanaan *website* ini juga memberikan kenyamanan kepada pengguna dengan berbagai macam latar demografi dan kemampuan teknologi.

Namun, penulis menemukan bahwa *website Bandung Youth Entrepreneur* masih memiliki beberapa masalah *usability*. Beberapa hal tersebut diantaranya adalah halaman yang kurang lengkap dan sulit dicari, tombol yang kurang lengkap, dan cacat pada halaman. Untuk itu, pengujian *usability* terhadap pengguna perlu dilakukan agar *website* tersebut dapat dievaluasi untuk mencapai tingkat *usability* yang baik.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat *usability* dari *website Bandung Youth Entrepreneur*. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya dapat memberikan evaluasi nilai *usability* kepada pengembang *website*, namun juga memberikan bahan literatur kepada penelitian selanjutnya. Penulis berharap hasil penelitian ini akan memudahkan *Bandung Youth Entrepreneur* dalam mencapai tujuan komunitas serta memberikan pelayanan terbaiknya kepada para member.

## **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil analisis tingkat *usability* terhadap *website Bandung Youth Entrepreneur* menggunakan *System Usability Scale*?
2. Poin apa yang dapat menjadi bahan evaluasi dan perbaikan berdasarkan metode *System Usability Scale*?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui hasil analisis tingkat *usability* terhadap *website Bandung Youth Entrepreneur* menggunakan *System Usability Scale*.
2. Memberikan bahan evaluasi bagi pengembang berdasarkan hasil analisis tingkat *usability*.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

1. Untuk memberikan hasil analisis tingkat *usability website* kepada pengembang.
2. Untuk memberikan saran kepada pengembang agar dapat melakukan desain ulang *website Bandung Youth Entrepreneur* untuk mencapai tingkat *usability* yang baik.
3. Memberikan bahan literatur kepada penelitian selanjutnya dalam bidang penelitian terkait analisis tingkat *usability*, penggunaan *System Usability Scale*, dan perancangan *website*.

#### **1.5. Batasan Penelitian**

1. Penelitian dilakukan terhadap *website Bandung Youth Entrepreneur*.
2. Penelitian hanya menggunakan *System Usability Scale* sebagai metode pengujian tingkat *usability*.