

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Qema Farm merupakan sebuah Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang didirikan pada tahun 2021 dengan fokus utama di bidang peternakan. Layanan utama yang ditawarkan meliputi pembelian hewan ternak seperti kambing dan domba, serta investasi jasa *breeding* (pemiakan). Melalui *website* Qema Farm, investor dapat mengakses layanan investasi, portofolio, dan *breeding*.

Fitur investasi memungkinkan pengguna untuk memiliki hewan ternak sebagai aset dengan potensi peningkatan nilai ekonomi setiap tahunnya. Proses ini didukung oleh sistem perawatan dan pemantauan profesional. Fitur portofolio menyediakan *dashboard* untuk mengelola dan memantau aset ternak, termasuk laporan perkembangan hewan, informasi penjualan, serta potensi keuntungan. Sementara itu, layanan *breeding* bertujuan untuk membantu pengguna meningkatkan jumlah ternak melalui proses reproduksi alami.

Qema Farm berlokasi di Bojonegoro dan melayani penjualan di wilayah Jawa Timur, mencakup Bojonegoro, Surabaya, Sidoarjo, dan Malang, serta di Jawa Tengah, khususnya Blora. Penjualan rata-rata mencapai 250 ekor per tahun, terutama meningkat menjelang Hari Raya Kurban. Dengan mengedepankan teknologi modern, Qema Farm mempermudah masyarakat dalam berinvestasi di sektor peternakan secara transparan, praktis, dan berkelanjutan, sekaligus mendukung pemberdayaan peternakan lokal.

Meskipun saat ini operasional Qema Farm masih terbatas di wilayah tertentu, terdapat peluang besar untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan jumlah pesanan. Dengan melihat peluang tersebut serta perkembangan teknologi yang semakin pesat, Qema Farm menyediakan *website* yang dapat diakses melalui <https://qema-farm.netlify.app>. Sebagai platform digital, *website* ini berfungsi sebagai sarana pemasaran dan pemesanan yang dilengkapi dengan informasi terkait layanan yang disediakan. Tujuan utama dari *website* ini adalah untuk memungkinkan masyarakat berbisnis dalam bidang peternakan kambing dan domba tanpa harus memiliki keterampilan beternak maupun lahan untuk perawatannya, sehingga pada dasarnya merupakan investasi di sektor riil peternakan.

Website merupakan salah satu platform digital yang menyajikan beragam konten, termasuk teks, gambar, video, dan berkas digital lainnya. Pesatnya perkembangan teknologi membuat keberadaan *website* semakin lazim di masyarakat. *Website* memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari kebutuhan secara fleksibel. Dalam pengembangannya, faktor kepuasan dan pengalaman pengguna menjadi aspek penting yang harus dipertimbangkan karena dapat digunakan sebagai dasar dalam mengevaluasi kualitas *website* [1].

Website Qema Farm, yang telah dibuat sejak tahun 2021, berfungsi sebagai sarana informasi dan pemasaran terkait peternakan kambing dan domba serta sebagai media informasi dan bisnis. Data yang disediakan dalam *website* ini dikategorikan secara sistematis untuk memberikan kemudahan pada pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Menurut wawancara dengan pihak Qema Farm, *website* ini belum pernah dievaluasi sejak pertama kali dikembangkan, sehingga diperlukan evaluasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Dari hasil wawancara dengan *owner* atau admin, dan investor, ditemukan beberapa keterbatasan yang memerlukan perbaikan. Salah satu kendala utama adalah kurangnya optimalisasi untuk perangkat *mobile*, yang menyebabkan pengalaman pengguna belum maksimal. Dari sisi admin, masih terdapat keterbatasan fitur, seperti belum adanya pencatatan waktu transaksi yang dapat meningkatkan akurasi data. Investor juga mengusulkan penambahan informasi mengenai berat badan hewan serta kode kepemilikan dalam portofolio, serta perbaikan navigasi agar lebih intuitif. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dan *redesign* (perancangan ulang) *website* untuk meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan transparansi, sehingga dapat memberikan pengalaman investasi yang lebih nyaman dan terstruktur. Dengan demikian, evaluasi dan *redesign website* menjadi langkah penting untuk meningkatkan aspek *usability* (kegunaan) *website* Qema Farm.

Pelaksanaan evaluasi dimaksudkan untuk mengkaji apakah sistem informasi yang diterapkan benar-benar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pelayanan organisasi [2]. Evaluasi memiliki dua karakteristik utama, yaitu sebagai suatu proses serta sebagai pemberian nilai atau arti [3]. Sebagai proses, evaluasi melibatkan serangkaian tindakan untuk menilai suatu sistem, sedangkan sebagai pemberian nilai, evaluasi bertujuan untuk menentukan kualitas suatu objek yang dinilai [4]. Melalui evaluasi, *developer* dapat mengidentifikasi keunggulan serta

kelemahan sistem yang dirancang, sehingga dapat melakukan pembaruan guna mengoptimalkan layanan. Selain evaluasi, *redesign* juga diperlukan, yaitu proses pengembangan kembali suatu sistem atau produk berdasarkan sistem yang telah ada sebelumnya [5]. Melalui *redesign*, pengembang dapat mengidentifikasi kekurangan desain yang ada dan melakukan pembaruan yang lebih efektif.

Usability adalah aspek yang mengevaluasi sejauh mana suatu produk dapat dipelajari dan digunakan dengan mudah oleh pengguna untuk mencapai tujuan mereka, sekaligus menilai tingkat kepuasan yang dirasakan selama proses penggunaan [6]. Pendekatan *usability* sering digunakan dalam analisis *user experience* (pengalaman pengguna) pada aplikasi berbasis *website* [7]. *User Experience Lifecycle* (UXL) merupakan salah satu metode yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan aplikasi berbasis web. Metode ini terdiri atas serangkaian tahap terstruktur, meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi [8]. Metode ini membantu dalam menciptakan serta menyempurnakan desain guna meningkatkan pengalaman pengguna [9].

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan metode *User Experience Lifecycle* (UXL), *Heuristic Evaluation* (HE), *usability testing*, dan *System Usability Scale* (SUS) dalam proses evaluasi dan perancangan ulang situs web. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Langgawan Putra *et al.* (2021) dengan judul "Evaluasi dan *Redesign Website* Pendidikan Tinggi dengan Menerapkan *User Experience Lifecycle*" menggunakan metode UXL untuk meningkatkan kualitas *website* Institut Teknologi Kalimantan (ITK). Evaluasi dilakukan untuk mengatasi keluhan mahasiswa terkait *website* ITK. Metode *usability* yang digunakan dalam penelitian ini mencakup *heuristic evaluation* dan *usability testing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek *learnability* meningkat dua kali lebih cepat dibandingkan dengan *website* ITK sebelumnya, sementara aspek *efficiency* menunjukkan bahwa 94.40% pengguna berhasil mencapai tujuan mereka. Aspek *memorability* menunjukkan penurunan jumlah klik dibandingkan *website* sebelumnya, dan kemungkinan terjadinya *error* sebesar 1.61%.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, evaluasi dan *redesign website* Qema Farm sangat diperlukan untuk meningkatkan aspek *usability* guna memberikan kemudahan bagi pengguna. Penelitian ini menerapkan metode *heuristic evaluation* berdasarkan 10 prinsip heuristik untuk evaluasi *website* serta metode *User Experience*

Lifecycle (UXL) untuk perancangan ulang, yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *analyze, design, prototype dan evaluation*. Pada tahap evaluasi desain, digunakan metode *usability testing* dan *System Usability Scale* (SUS). *Usability testing* bertujuan untuk memastikan bahwa desain produk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, sedangkan metode SUS digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap *website*. Metode ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang efektif dalam pengembangan produk.

Kombinasi metode yang diterapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif terkait keberhasilan evaluasi dan *redesign website* Qema Farm. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan evaluasi serta *redesign website* Qema Farm guna meningkatkan aspek *usability*, sekaligus mendukung pencapaian tujuan bisnis yang lebih luas dan efektif serta memperluas jangkauan penjualan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan mengangkat judul “**Evaluasi dan Redesign Website Qema Farm Menggunakan Metode User Experience Lifecycle**” untuk meningkatkan *usability* dan kinerja *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dikaji yaitu:

1. Bagaimana tingkat *usability* pada *website* Qema Farm berdasarkan evaluasi menggunakan *Heuristic Evaluation* (HE)?
2. Bagaimana *redesign website* Qema Farm dengan metode *User Experience Lifecycle* (UXL) dapat meningkatkan pengalaman pengguna berdasarkan hasil evaluasi *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS).

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Partisipan pada penelitian ini berjumlah 9 orang.
2. Kriteria partisipan mencakup orang-orang yang pernah melakukan transaksi di *website* Qema Farm dan berusia antara 23 sampai 57 tahun.
3. Metode yang dipilih untuk evaluasi awal yaitu metode *Heuristic Evaluation* (HE).
4. Metode yang digunakan dalam proses *redesign* yaitu metode *User Experience Lifecycle* (UXL), disertai dengan metode *usability testing* dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi *redesign* tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, skripsi ini memiliki dua tujuan utama, yaitu:

1. Melakukan evaluasi terhadap *user experience* pada website Qema Farm dengan menerapkan metode *Heuristic Evaluation* untuk mengidentifikasi aspek *usability* yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kemudahan bagi pengguna.
2. Melakukan *redesign website* Qema Farm dengan metode *User Experience Lifecycle* (UXL) serta mengukur peningkatan *usability* melalui *usability testing* dan *System Usability Scale* (SUS) guna meningkatkan kemudahan, efisiensi, dan pengalaman pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemudahan penggunaan *website*, sehingga pengguna dapat mengakses fitur dan layanan dengan lebih efisien.
2. Mengurangi potensi kesalahan dalam navigasi dan interaksi dengan *website*, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih nyaman, sehingga pengalaman berbisnis dan berinvestasi melalui Qema Farm menjadi lebih efektif.
3. Memudahkan peternak dan investor dalam memahami serta memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan bisnis dan investasi mereka.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun ke dalam lima bab utama sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat gambaran umum mengenai penyusunan Skripsi Tugas Akhir, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta penjelasan mengenai sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori dasar dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang diangkat dalam penyusunan tugas akhir

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan alur penelitian serta metode yang digunakan, mulai dari identifikasi masalah, studi literatur, teknik pengumpulan data, analisis kebutuhan, hingga proses penulisan laporan.

BAB IV DESIGN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menyajikan hasil dari setiap tahapan yang dilakukan sesuai metodologi penelitian. Penjelasan meliputi keberhasilan dalam pengembangan sistem, hasil pengujian dan temuan *error* beserta analisis kemungkinan penyebabnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, sebagai jawaban atas rumusan masalah. Selain itu, memuat refleksi peneliti mengenai potensi pengembangan sistem maupun penelitian di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat daftar literatur dan sumber referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN

Bagian ini memuat data tambahan atau dokumen pendukung yang membantu dalam proses penyusunan skripsi.