

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat membuat semua kebutuhan manusia bergantung pada teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Semakin pesat teknologi saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun secara tidak langsung (Wiryaningrum et al., 2022). Dari suatu sistem yang manual, dapat dibuat menjadi sistem yang sesuai dengan kebutuhan user. Dengan adanya teknologi informasi, manusia dapat dengan mudah memperoleh data atau informasi dengan mudah, dimana saja dan kapan saja.

Akses internet yang mudah melalui *smartphone* membuat hidup di era globalisasi menghasilkan generasi yang sangat bergantung pada internet. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses internet, yang menjadikannya sumber utama untuk mencari informasi (Simbolon & Nasution, 2024). Karena kemudahan seluruh kalangan bergantung kepada yang namanya teknologi.

Namun, kemajuan ini tidak hanya berfokus pada kecepatan dan kecanggihan teknologi, tetapi juga pada kualitas teknologi informasi yang digunakan. Kualitas teknologi informasi menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan implementasi sistem informasi, baik di sektor publik maupun swasta. Kualitas ini mencakup aspek akurasi, relevansi, keandalan, kemudahan akses, dan ketepatan waktu informasi yang dihasilkan oleh sistem teknologi informasi.

Website merupakan salah satu media yang disediakan oleh internet, dimana pengguna dapat mengakses semua jenis informasi yang ada dimanapun dan

kapanpun. Saat ini, hampir seluruh sektor menggunakan website sebagai salah satu bentuk layanan informasi kepada masyarakat umum. Website sangatlah penting terutama pada suatu organisasi atau instansi. Peranan website pada organisasi menjadi suatu bagian penting bagi organisasi atau organisasi Mikadzuki J-Club.

Pada saat ini Mikadzuki J-Club, memanfaatkan teknologi sebagai media untuk sharing dan berbagi informasi kepada masyarakat. Mereka membangun sebuah website informasi yang bertujuan agar lebih dikenal oleh masyarakat. Saat ini, website Mikadzuki J-Club sendiri hanya memberikan informasi terkait keanggotaan, divisi yang ada, dan prestasi yang mereka dapatkan.

Dengan adanya website, diharapkan membuat organisasi ini menjadi lebih dikenali oleh masyarakat. Oleh karena itu, harus diperhatikan kualitas dari sistem yang ada pada saat ini. Untuk menjaga kualitas sistem yang ada pada organisasi, maka perlu dilakukan pengendalian dan analisa terhadap kualitas teknologi dari sistem tersebut secara terjadwal dan berkelanjutan.

*WebQual* adalah salah satu cara untuk mengukur kualitas suatu website atau sistem informasi. *WebQual* merupakan suatu pengukuran untuk mengukur kualitas dari sebuah website berdasarkan instrumen-instrumen penelitian yang dapat dikategorikan kedalam tiga variabel yaitu *usability*, *information quality*, dan *services interaction* (Suharto & Hariadi, 2021).

Mikadzuki J-Club merupakan suatu organisasi yang bergerak pada budaya Jepang dan juga *K-Pop*. Komunitas ini mengintegritaskan teknologi informasi dalam memberikan berbagai informasi ke masyarakat umum. Di era digital saat ini, website menjadi salah satu sarana utama untuk memberikan informasi kepada

penyuka budaya Jepang, *kpopers* dan masyarakat umum terkait kegiatan yang ada pada organisasi ini.

Namun, untuk memastikan efektivitas dan kualitas layanan yang diberikan, perlu dilakukan evaluasi terhadap website organisasi tersebut. Analisis kualitas website dengan menggunakan metode *WebQual* menjadi penting untuk memahami perspektif pengguna terhadap kualitas website tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin mengangkat sebuah judul, **“ANALISA KUALITAS SISTEM INFORMASI WEBSITE PADA ORGANISASI MIKADZUKI J-CLUB MENGGUNAKAN METODE *WEBQUAL*”**.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat penulis ambil adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisa kualitas website Mikadzuki J-Club dengan metode *webqual*?
2. Bagaimana bahasa pemrograman PHP dan database MySQL dapat digunakan untuk menilai kualitas website Mikadzuki J-Club?
3. Bagaimana rekomendasi untuk peningkatan kualitas website Mikadzuki J-Club?

## **1.3 Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan sebelumnya, maka dapat diambil dugaan sementara, yaitu :

1. Kualitas website Mikadzuki J-Club dapat dianalisa lebih lanjut dengan menggunakan metode *webqual*.

2. Pengguna akan mengisi kuisisioner yang disediakan, setelah itu aplikasi akan mengelola data jawaban dari kuesioner.
3. Rekomendasi peningkatan website Mikadzuki J-Club dapat diberikan berdasarkan hasil analisa menggunakan metode *webqual*.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut :

1. Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah website Mikadzuki J-Club.
2. Metode yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu metode *WebQual*.
3. Penelitian ini dinilai berdasarkan hasil dari jawaban kuesioner yang telah diisi sebelumnya.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan tadi, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Membantu Mikaduzki J-Club dalam mengetahui efektifitas dan efisiensi terhadap website sistem informasi yang mereka punya.
2. Membantu penilaian pengguna terhadap website sistem informasi Mikadzuki J-Club.
3. Membantu Mikadzuki J-Club dalam menevaluasi sejauh mana website sistem informasi yang mereka punya bermanfaat bagi anggota dan juga masyarakat umum.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Peneliti, dapat menambah wawasan terkait aspek aspek pada kualitas website dan menambah pemahaman terkait metode *WebQual*.

2. Organisasi Mikadzuki J-Club, dengan diadakannya pengukuran kualitas layanan informasi ini, Mikadzuki J-Club memiliki data yang berfungsi sebagai tolak ukur terhadap peningkatan website layanan informasinya tersebut.
3. Pihak lain, diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang lebih luas dan dapat mengembangkan lagi sebagai referensi bagi peneliti lainnya yang melakukan penelitian serupa.

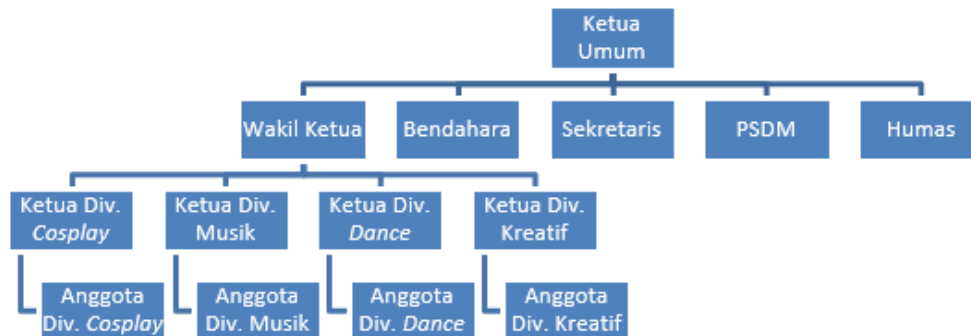
## **1.7 Gambaran Umum Mikadzuki J-Club**

### **1.7.1 Sejarah Singkat Mikadzuki J-Club**

Mikadzuki J-Club adalah organisasi atau organisasi yang berfokus kepada budaya Jepang. Organisasi ini terbentuk pada September 2022 beberapa hari setelah acara Bunkasai IX UNP. Pada awalnya, anggota dari organisasi ini hanya berisikan beberapa orang saja yang merupakan teman teman lama yang sudah tidak memiliki organisasi lagi. Awalnya para pendiri hanya ingin membuat Mikadzuki J-Club ini sebagai tempat silaturahmi teman teman lama mereka, tetapi karena perkembangan budaya Jepang yang sangat cepat untuk Kota Padang, akhirnya organisasi Mikadzuki J-Club ini menjadi tempat para pemula berkumpul dengan bantuan senior yang lainnya.

Mikadzuki J-Club merupakan salah satu organisasi budaya jepang yang ada di kota Padang ini. Selama 2023, anggota organisasi ini selalu berada pada podium juara *Cosplay Competition*, bahkan hingga 2025 ini setiap perlombaan *Cosplay* yang diikuti oleh Mikadzuki J-Club selalu meraih penghargaan.

### 1.7.2 Struktur Organisasi



*Gambar 1.1* Struktur Organisasi

(Sumber : Kokku, PSDM Mikadzuki J-Club)

### 1.7.3 Fungsi Bagian Struktur ORGANISASI

1. Ketua umum, mengkoordinasi seluruh kegiatan Mikadzuki J-Cub dan memastikan seluruh divisi berjalan dengan baik.
2. Wakil ketua, membantu ketua umum dalam menjalankan tugasnya, dan menjadi orang pertama yang bertanggung jawab terhadap seluruh divisi yang ada.
3. Bendahara, mengelola pemasukan dan pengeluaran organisasi, dan membuat laporan keuangan secara berkala.
4. Sekretaris, menjadi notulen saat rapat, mengurus segala hal terkait surat menyurat.
5. PSDM (Pengembangan Sumber Daya Manusia), mengatur perekrutan anggota dan menjadi pelatih terhadap anggota jika ada anggota yang ingin tampil.

6. Humas, menjalin hubungan baik dengan organisasi atau organisasi lain, sponsor, dan mengelola sosial media.
7. Ketua divisi *Cosplay*, mengatur segala hal terkait kegiatan cosplay, baik dari segi kostum, penampilan bahkan hingga menjaga kekompakan tim *Cosplay*.
8. Ketua divisi *dance*, membantu dan mengarahkan anggota dalam menampilkan koreografi, dan menyusun jadwal latihan.
9. Ketua divisi musik, menyusun kegiatan dari penampilan hingga jadwal latihan.
10. Ketua divisi kreatif, mengelola konten yang akan dibuat dan diupload ke sosial media.

