

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persebaran corona virus di Indonesia telah meningkat secara drastis sejak pertama kali diumumkan kasus pada tanggal 2 Maret 2020 di Indonesia dan terus meningkat hingga pada bulan April virus corona telah menyebar di Indonesia dengan korban lebih dari 5000 orang. Indonesia termasuk ke dalam negara dengan tingkat kematian tinggi akibat corona virus, yaitu 582 korban pada 19 April 2020. Persentase kematian yang diakibatkan karena corona virus mencapai 5.85% pada bulan April dan terus bertambah setiap harinya. Peningkatan kematian oleh corona virus di Indonesia meningkat dari 25 Maret 2020 hingga 19 April 2020. Data menunjukkan bahwa setidaknya kurang lebih 100 individu terpapar oleh corona virus setiap harinya^[1].

Virus corona telah memberi banyak dampak pada berbagai aspek kehidupan masyarakat di Indonesia. Penyebaran virus yang sangat massif tersebut memaksa pemerintah untuk mengadakan kebijakan *social distancing* dan *physical distancing* guna meminimalisir penyebaran corona virus yang semakin meluas. Hal tersebut tentunya berdampak pada berbagai aktivitas masyarakat seperti sekolah dan bekerja. Contohnya proses belajar mengajar dilakukan di rumah secara online, dan bekerja juga dilakukan dari rumah (*work from home*). Untuk menyikapi berbagai aktivitas yang dilakukan secara online tersebut maka dibutuhkan teknologi yang memadai sehingga aktivitas belajar mengajar dan bekerja dapat dilakukan di rumah. Media aplikasi yang terhubung dengan jaringan internet dapat

digunakan untuk pembelajaran dalam *social distancing* dan *physical distancing*. Selain dalam hal pembelajaran dan pekerjaan, berbagai media aplikasi juga tentunya dapat dimanfaatkan untuk mengamati perkembangan virus corona di Indonesia. Beberapa website dapat digunakan untuk mengamati data corona virus di Indonesia. Website yang digunakan sebagai media informasi mengenai data corona virus diantaranya yaitu web [covid19.go.id](https://www.covid19.go.id). Website tersebut berguna bagi masyarakat untuk mengetahui data corona virus di Indonesia setiap harinya^[2].

Kansei engineering merupakan suatu teknologi yang menggabungkan *kansei* ke ranah rekayasa dalam rangka mewujudkan suatu produk yang cocok dengan konsumen sesuai kebutuhan dan keinginan mereka. Hal ini merupakan disiplin ilmu dimana pengembangan produk yang menyenangkan dan memuaskan konsumen dilakukan dalam teknologi tersebut. *Kansei* adalah kata dari bahasa Jepang yang menyatakan tentang perasaan atau kesan dari konsumen suatu produk, *kansei engineering* sebagai alat pendukung untuk menghubungkan para desainer dengan perasaan dan desain yang sesuai dengan keinginan pelanggan. Tujuan dari alat tersebut adalah untuk menganalisis perilaku konsumen dan kemudian menerjemahkan kedalam bentuk 2 desain produk dari *kansei* juga menargetkan untuk meningkatkan kesejahteraan manusia dengan melihat aspek fisiologis dan psikologis yang memberikan kontribusi besar terhadap kepuasan pelanggan^[3].

Evaluasi website adalah salah satu dari sekian cara untuk meningkatkan kualitas layanan penyedia informasi yang menggunakan web sebagai media penyebaran informasi. Tujuan dan fungsi evaluasi adalah untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai dalam organisasi, untuk

memberikan objektivitas pengamatan terhadap perilaku hasil, untuk memberikan kemampuan dan menentukan kelayakan, serta untuk memberikan umpan balik bagi kegiatan yang dilakukan. Khususnya bagi web layanan penyedia informasi seperti covid19.go.id, web ini harus bisa menampilkan informasi yang jelas kepada pengguna, dengan memberikan tampilan data yang jelas pengguna dapat menerima informasi secara mudah. Kurangnya kontrol pada web berdampak kepada pengguna sehingga pengguna akan kesulitan untuk mendapatkan informasi yang diberikan pada web tersebut. Apabila pengguna kesulitan dalam melihat informasi yang diberikan maka kegunaan dari web penyedia layanan informasi akan tidak efektif^[4].

Untuk melakukan penelitian ini, analisa digunakan untuk mengetahui *user experience* dalam *user interface* web covid19.go.id sehingga bisa menyimpulkan pengalaman pengguna dalam mengakses web tersebut. Data yang didapatkan dari hasil analisa dapat menyimpulkan bahwa adanya penyusutan minat pengguna terhadap web covid19.go.id yang diakibatkan oleh tampilan website sehingga website tersebut membutuhkan perbaikan dari segi *user interface* untuk meningkatkan *user experience*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil penilaian *user experience* website covid.19go.id dengan menggunakan metode UEQ dan *kansei engineering*?
2. Bagaimana hasil rancangan prototipe website covid.19.go.id berdasarkan perhitungan dari metode UEQ menggunakan UEQ *tools*?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan metode UEQ dan *kansei engineering* sebagai perhitungan dalam penilaian *user experience*. *User interface* yang akan dianalisa diakses melalui tampilan *desktop* (berbasis web).
2. Evaluasi *user interface* dekstop website covid19.go.id tahun 2020.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Menganalisa *user interface* untuk mengetahui *user experience* pada web covid19.go.id menggunakan metode UEQ dan *kansei engineering*.

1.5 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang di tetapkan, manfaat yang diharapkan adalah :

1. Manfaat Penulis.

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mensosialisasikan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan.

2. Manfaat Pembaca.

Untuk memperoleh pengetahuan lebih lanjut mengenai ilmu yang diterapkan dalam skripsi ini sehingga mampu merealisasikan pengetahuan skripsi ini serta membuka peluang untuk menerapkan pengetahuan yang lebih baik lagi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam susunan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan manfaat penulisan. Latar belakang penelitian menjelaskan tentang nilai penting penelitian untuk dilakukan. Rumusan masalah merupakan suatu landasan penelitian yang berbentuk kalimat tanya. Tujuan penelitian menyajikan hasil yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan, sedangkan manfaat penelitian merupakan kemanfaatan hasil penelitian untuk pengembangan keilmuan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori yang dapat digunakan untuk membantu penelitian yang akan dilakukan. Landasan teori ini dapat berarti membandingkan, mengontraskan, meletakkan tempat kedudukan masing-masing dalam masalah yang sedang diteliti dan menyatakan pendirian peneliti beserta alasannya. Bagian landasan teori berisi teori, bukti-bukti empiris dan atau pemikiran logis dari peneliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang ruang lingkup penelitian, alat pengumpulan data, teknik pengumpulan data, alat dan bahan, serta langkah penelitian. Ruang lingkup penelitian merupakan batasan dalam peneliti untuk melakukan penelitian. Alat pengumpulan data dan teknik pengumpulan data berisi informasi cara peneliti

mengumpulkan data-datanya. Langkah penelitian dituliskan secara sistematis dan terstruktur.

BAB IV : ANALISA HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang analisis dan evaluasi pada masalah awal, perhitungan hasil penelitian serta prototipe rancangan yang dibuat oleh peneliti. Hasil penelitian berisi pelaporan atas hasil penelitian yang telah dilakukan meliputi ringkasan hasil analisis data dalam bentuk tabel, diagram, gambar, atau grafik. Pembahasan meliputi analisis hasil penelitian yang dihubungkan dengan kajian teoritis yang mendukung.

BAB V : PENUTUPAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan pemaknaan peneliti secara terpadu terhadap semua hasil penelitian yang telah diperoleh berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat. Saran pada penelitian ditujukan kepada pembuat kebijakan, para pengguna hasil penelitian, dan para peneliti berikutnya yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut.