

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia *e-commerce* pada saat ini telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat. Kemudahan dalam bertransaksi serta tidak perlu menggunakan banyak tenaga membuat bisnis *e-commerce* semakin dipilih banyak orang. Kebutuhan masyarakat yang beragam, menciptakan banyaknya potensi di segala bidang melalui *e-commerce*. Dengan kemudahan dalam membuka lapak atau toko *online*, kini pelaku bisnis dapat menawarkan jasa atau produk secara digital dengan jangkauan konsumen yang lebih luas. Pelaku industri saat ini perlu untuk memanfaatkan *e-commerce* dalam mempromosikan produknya karena keterlambatan dalam proses adaptasi teknologi dapat berakibat lumpuhnya usaha tersebut [1].

Di Indonesia, masih jarang ditemui penjual kayu berbagai jenis ditemui dalam dunia *e-commerce*. Misalnya saja untuk produsen *furniture* yang membutuhkan banyak bahan kayu. Penghasil kayu yang masih bermodal kecil, terkadang kesulitan dalam memasarkan kayu mereka. Hal ini dikarenakan produsen pengolah kayu biasanya hanya memesan kayu di tempat yang sama. Selain hal tersebut, transaksi *online* untuk industri kreatif kayu dapat membantu memperluas wilayah pemasaran sehingga konsumen di luar kota dapat memperoleh informasi tentang produk yang dijual [1].

Jejati merupakan sebuah *website* yang akan dirancang untuk menjadi tempat para penjual kayu dapat memasarkan produknya. Dalam

sebuah *website*, sangat penting untuk memberikan kesan pertama yang baik. Kesan pertama tersebut dapat dipengaruhi oleh rancangan *User Interface* nya. *User Interface* adalah konsep desain visual dari suatu *website* atau *device* yang menampilkan informasi secara langsung. Desain yang baik harus dapat menyampaikan informasi secara jelas terutama untuk pemasaran [2]. Karena hal ini, peneliti ingin merancang *User Interface* yang baik untuk *website* Jejati menggunakan metode *Heuristics Evaluation* dari Jacob Nielsen.

Heuristics Evaluation merupakan metode yang diperkenalkan oleh Jacob Nielsen untuk mengevaluasi desain dengan menggunakan sepuluh prinsip *heuristic* dan dilakukan oleh ahli dalam bidang *Human Computer Interaction*. Metode ini sudah sering digunakan untuk menilai *User Interface* dari suatu *website* [3]. Pemilihan *Heuristics Evaluation* sebagai metode dalam penulisan ini dikarenakan metode tersebut telah memiliki sepuluh aspek *heuristic* yang telah mencakup *usability* keseluruhan masalah pengguna. Sebuah perangkat lunak yang tidak memenuhi *usability* Jacob Nielsen tidak akan mudah dipelajari oleh awam [3]. Penggunaan metode *Heuristics Evaluation* juga menjadi pedoman dalam perancangan *User Interface website* Jejati untuk meminimalisir masalah. Salah satu keunggulan dari metode ini secara tidak langsung juga dapat meningkatkan nilai *User Experience*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana cara untuk

merancang desain *User Interface* pada *website* Jejati agar sesuai dengan prinsip *Heuristic* sehingga lebih memudahkan pengguna?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang berupa *prototype User Interface website*.
- Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
- Metode yang digunakan adalah *Heuristics Evaluation*.
- Uji coba *prototype* hanya pada ahli bidang *Human Computer Interaction* dan serumpunnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Membantu industri kreatif kayu yang masih sulit dalam memasarkan kayunya, khususnya dalam usaha yang masih kecil.
- Meningkatkan kemampuan dalam bidang *User Interface* yang ilmunya sudah didapat selama di Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Terciptanya *prototype* untuk rancangan *User Interface* dari *website* Jejati yang sudah tervalidasi oleh pengguna ahli.
- Memahami lebih mendalam metode *Heuristics Evaluation* dalam perancangan sebuah *User Interface*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

- a. Penjual kayu dengan usaha yang masih kecil dapat menjual dengan jangkauan yang lebih luas yakni melalui *website*.
- b. Dengan adanya *User Interface website Jejati*, nantinya dapat dikembangkan sistem dalam bentuk *website*, sehingga penjual kayu memiliki tempat untuk mempromosikan dagangannya dengan lebih mudah.
- c. Memudahkan pengembang sistem *Jejati* untuk merancang *website* dengan desain *User Interface* yang telah sesuai dengan prinsip *Heuristics Evaluation*.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan *User Interface website Jejati* adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dari dokumentasi penelitian yang telah ada sebelumnya. Media sumber data dokumentasi dapat dikumpulkan melalui media internet dan buku untuk referensi.

2. Metode Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengamati dan menganalisis objek yang berkaitan dengan penelitian. Hasil dari observasi akan

digunakan sebagai penentuan perancangan yang dicocokkan dengan sepuluh aspek *Heuristics Evaluation*.

3. Metode Kuesioner

Metode ini mengumpulkan data dengan menyebarkan kuesioner kepada *evaluator* ahli.

1.6.2 Metode Analisis

1. *Evaluator*

Evaluator adalah pengguna yang mengevaluasi hasil perancangan untuk mengetahui kebutuhan dan masalah yang ada.

2. *User Flow*

User Flow adalah proses untuk memetakan alur bagaimana cara *user* mencapai tujuannya dalam menggunakan aplikasi.

3. *Severity Ratings*

Severity Ratings untuk menilai pengalaman pengguna terhadap aplikasi dengan rentang nilai 0-4.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahapan-tahapan yang digunakan untuk merancang objek dan menghasilkan perancangan berupa *wireframe*. Pada metode ini terdapat tahapan untuk mengimplementasikan *wireframe* yang telah dirancang menjadi desain *prototype website*.

1.6.4 Metode Testing

Pada metode ini, desain *User Interface* telah siap diujikan kepada *evaluator* ahli yang memiliki ilmu dibidang *usability*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kuesioner masalah untuk penentuan nilai *Severity*

Ratings. Uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan untuk menjamin hasil dari kuesioner.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut adalah urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan dalam penelitian ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab pertama ini membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian yang dilakukan, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab kedua membahas tentang landasan dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN DESAIN

Bab ini berisi tentang metode peneliti dan perancangan desain *website* dari penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab keempat ini, berisi penjelasan implementasi dari perancangan *User Interface* yang telah dibuat oleh peneliti serta menjelaskan hasil dari penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab terakhir berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang diberikan peneliti untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA