

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era industri 4.0 perusahaan dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menjalankan usahanya. Pada masa serba digital seperti saat ini menjadi peluang yang bagus karena dapat menjangkau lebih banyak target pasar. Proses transaksi jual beli secara *online* saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan teknologi menghasilkan berbagai jenis media transaksi jual beli secara *online*, salah satunya adalah *website*.

Website merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan *surfer* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet). Web dapat didefinisikan sebagai salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan *protocol* HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser* [1].

ASK Rental Kamera sebagai jasa persewaan alat multimedia berdiri sejak tahun 2016 dan masih beroperasi sampai sekarang. Untuk membantu meningkatkan jangkauan *customer* yang memiliki peluang untuk sewa alat multimedia ASK Rental Kamera memanfaatkan *website* sebagai media transaksi untuk jasa sewa alat multimedia. Sejak tahun 2017 *website* ASK Rental Kamera sudah berjalan dan dapat digunakan untuk sewa alat.

Dari hasil wawancara dan observasi kepada 5 orang *customer* didapatkan masalah dalam penelitian ini yaitu: *design layout* membingungkan, informasi yang disediakan oleh *website* sulit dipahami, terjadi kebingungan dalam mengakses *pricelist* dan melakukan *booking*, hal ini tentu menjadi masalah yang spesifik jika terus menerus tanpa adanya analisis terhadap *website* tersebut. Jika masalah tidak diatasi maka dapat mengakibatkan kerugian dari pihak ASK Rental dikarenakan pengguna kebingungan untuk melakukan *booking*.

Adanya permasalahan yang ditemukan pada *Website* ASK Rental Kamera diperlukan evaluasi terhadap *website* agar pengguna nyaman saat melakukan *booking*. Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kinerja program dimana hasil evaluasi akan dipakai dalam menentukan alternatif untuk membuat keputusan agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan penjabaran permasalahan diatas dibutuhkan solusi *prototype* desain *website* yang mempunyai *user interface* yang mudah digunakan serta mudah dipahami. Dalam penelitian ini akan dilakukan analisis dan perancangan *user interface* dan *user experience* menggunakan pendekatan *User Centered Design*. *User Centered Design* dipilih dalam penelitian ini mengingat pendekatannya, pengguna dilibatkan secara langsung sebagai dasar utama atas proses pengembangan *website*. Hal ini bertujuan untuk mempertemukan hasil akhir yang diinginkan oleh pengguna sehingga cocok untuk digunakan. Keterlibatan pengguna aktif menjadikan penentu dalam proses pengembangan aplikasi kedepannya agar selalu mempermudah pengguna dalam menggunakan *website* ASK Rental Kamera. Untuk menunjang metode *User Centered Design* peneliti menggunakan metode *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* sebagai parameter pengukur. *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* suatu metode evaluasi *usability*, dapat berupa kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan hasil evaluasi untuk mengukur kualitas penggunaan suatu situs web yang akan diuji. Maka dari itu peneliti bermaksud melakukan penelitian berjudul **“Analisis Dan Perancangan UI/UX Website ASK Rental Kamera Menggunakan User Centered Design Dengan Metode WEBUSE”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, Bagaimana merancang *user interface* pada Website ASK Rental Kamera menggunakan metode *user-centered design*, sehingga dapat meningkatkan *usability* Website ASK Rental Kamera ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini adalah *website* ASK Rental Kamera
2. Metode yang digunakan adalah *User Centered Design (UCD)*.
3. Responden dari penelitian ini adalah *customer* ASK Rental Kamera
4. Responden pada penelitian ini dilakukan pada 50 *customer* ASK Rental Kamera.
5. Metode *testing* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE)*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini untuk meningkatkan *usability* pada *Website* ASK Rental Kamera menggunakan *UCD (User Centered Design)* dan metode *WEBUSE*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai rekomendasi perancangan *user interface* dan *user experience* untuk pengembangan *website* ASK Rental Kamera.
2. Memudahkan para pengguna untuk mengakses *website* ASK Rental Kamera.
3. Mengetahui kenapa masih banyak pengguna yang masih bingung mengakses *website* ASK Rental Kamera

1.6 Metode Penelitian

■ Pengumpulan Data

Pada tahap ini merupakan analisis terhadap kebutuhan sistem yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Penulis melakukan pengumpulan data dan informasi yang diperlukan untuk menunjang penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis ada 2 cara yaitu :

a. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber terkait, yang tentu menguasai permasalahan penulis. Dalam kasus ini, narasumber adalah *customer* yang menggunakan *website* dan mengalami masalah.

b. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawab, dapat diberikan secara langsung atau melalui internet. Jenis kuesioner ada dua, yaitu tertutup dan terbuka. Kuesioner yang digunakan dalam hal ini adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih dan menjawab pertanyaan yang tersedia.

Metode Analisis

Untuk mengetahui suatu sistem dapat digunakan oleh pengguna secara efektivitas, efisiensi dan kepuasan adalah dengan melakukan evaluasi *website* dari aspek *usability*. Salah satu metode untuk melakukan evaluasi *website* dari aspek *usability* adalah dengan menggunakan metode WEBUSE. Metode *Website Usability Evaluation (WEBUSE)* berfokus pada pengembangan sistem evaluasi *usability* berbasis web dengan pendekatan tindakan subyektif yang meminta pengguna untuk mengevaluasi *website*.

Desain

Proses desain akan menerjemahkan kebutuhan pengguna ke sebuah perancangan yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *prototype*-nya. Proses ini berfokus pada representasi *interface*. Pada tahap ini dilakukan desain sistem yang akan direalisasikan dalam membangun rekomendasi desain *website* ASK Rental Kamera.

■ Evaluasi Desain

Pengukuran *usability* sistem bertujuan untuk mengetahui nilai *usability* pada sistem yang telah dirancang. Identifikasi dilakukan dengan melakukan pengujian usabilitas menggunakan kuesioner WEBUSE.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun karya tulis ilmiah ini, mengenai struktur penulisan dibagi dalam beberapa bab dengan tujuan untuk mempermudah pencarian informasi yang dibutuhkan, maka penulis membuat sistematika penulisan karya tulis ilmiah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan penyelesaian masalah dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum objek penelitian (*website* ASK Rental Kamera), menguraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam perancangan UI dan UX.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan dan hasil dari proses analisis dan perancangan UI dan UX pada *website* ASK Rental Kamera menggunakan metode UCD.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran atas hasil penelitian yang sudah dilakukan..