

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Di era digital seperti sekarang ini, kita dihadapkan pada tantangan untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif [1]. Internet memungkinkan penyampaian dan akses informasi yang lebih cepat dan mudah. Seiring dengan itu, muncul banyak produk digital untuk memenuhi kebutuhan dan pelayanan masyarakat, salah satunya adalah website. *Website* adalah sebuah *platform* yang menyajikan informasi dengan menggunakan konsep *hyperlink*. Web dapat diartikan sebagai salah satu aplikasi yang berisi dokumen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan video, yang dapat diakses melalui perangkat lunak yang disebut *browser* [2].

KOMA, yang merupakan singkatan dari Komunitas Multimedia Amikom, merupakan salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa yang berfokus pada bidang multimedia di Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam rangka memperkenalkan, menyampaikan informasi, serta melakukan promosi, KOMA menggunakan sebuah situs dengan alamat URL [koma.or.id](http://koma.or.id). Berdasarkan hasil wawancara, pada tahun 2023, KOMA berhasil menerima 264 anggota baru. Selain anggota, website KOMA juga dapat diakses oleh masyarakat umum. Namun, jumlah pengunjung website rata-rata per bulan pada tahun 2023 hanya sekitar 183 orang, dengan rata-rata durasi kunjungan sekitar 107 detik. Bulan Juni mencatat jumlah kunjungan tertinggi, yang terjadi karena adanya kegiatan open recruitment kepanitiaan dan registrasi seminar yang diselenggarakan oleh KOMA.

Dalam penggunaan website KOMA saat ini, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi. Pertama, kinerja website sering kali lambat dan tidak responsif, mengakibatkan pengalaman pengguna yang kurang memuaskan. Kedua, dalam desain antarmuka, di mana terdapat kekurangan informasi pada fitur-fitur, navigasi yang kompleks, dan tata letak yang tidak teratur, sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam menjelajahi website. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah melakukan redesain antarmuka website

KOMA. Redesain merupakan tindakan untuk melakukan perubahan dan pembaruan dengan mempertimbangkan desain yang sudah ada sebelumnya, dengan tujuan menciptakan desain baru yang dapat mencapai kemajuan dan mencapai tujuan-tujuan yang positif [3]. Dengan melakukan redesain, diharapkan dapat meningkatkan kinerja, responsivitas, dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Selain itu, tampilan antarmuka yang lebih efisien dan menarik juga akan mempermudah pengguna dalam menggunakan dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada.

Dengan mengacu pada informasi di atas, ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam penelitian ini. Contohnya adalah metode *Design Thinking*. *Design Thinking* sendiri meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test* [4]. Kemudian metode lain yang dapat digunakan adalah *Activity Centered Design* (ACD). ACD merupakan suatu pendekatan yang menitikberatkan pada interaksi dan partisipasi pengguna dalam menggunakan produk. Metode ini meliputi empat tahap utama, yaitu *Requirement*, *Design*, *Implementation*, dan *Evaluation* [5]. Metode ini menitikberatkan pada pemahaman tentang aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dan bagaimana desain dapat mendukung dan memfasilitasi aktivitas tersebut.

Dalam penelitian ini, metode yang akan digunakan adalah *User Centered Design* (UCD). UCD menggambarkan proses desain di mana pengguna mempengaruhi bagaimana sebuah desain terbentuk [6]. Dibandingkan dengan kedua metode di atas, UCD memiliki kelebihan yaitu dengan menerapkan *user* atau pengguna dalam melakukan penelitian. Dengan kata lain, kelebihan menggunakan metode UCD dengan melibatkan pengguna dalam penelitian adalah dengan hasil lebih fokus kepada pengguna, pembuatan solusi yang lebih tepat, dan tentu saja meningkatkan kepuasan pengguna. Dengan menerapkan UCD, penelitian ini akan melibatkan pengguna dalam setiap tahap desain, mulai dari pengumpulan data kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka, hingga pengujian dan evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengevaluasi tingkat fungsionalitas website KOMA dan mengusulkan perbaikan antarmuka pengguna terutama anggota KOMA guna

meningkatkan pengalaman pengguna. Evaluasi akan dilakukan untuk mengukur *usability* website, seperti aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*, yang dapat menjadi dasar pengembangan website di masa yang akan datang. Evaluasi ini akan dilakukan menggunakan metode *Usability Testing*. Yang mana *Usability Testing* mengukur efisiensi, kemudahan dalam menggunakan, dan kemampuan untuk mengingat cara berinteraksi tanpa mengalami kesulitan atau kesalahan [7].

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang masalah, maka dapat diambil rumusan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana merancang website KOMA dengan metode *User Centered Design*?
2. Bagaimana hasil perancangan *user interface* desain solusi website KOMA dan perbandingan hasil evaluasi berdasarkan pengujian *Usability Testing*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian kali ini adalah :

1. Penelitian dilakukan dengan menerapkan metode *User Centered Design*.
2. Objek penelitian adalah Website Komunitas Multimedia Amikom.
3. Penelitian ini dilakukan dengan sudut pandang pengguna, yaitu anggota Komunitas Multimedia Amikom.
4. Rekomendasi perbaikan didasarkan pada temuan permasalahan yang diidentifikasi dari hasil evaluasi desain awal dan bentuk *high-fidelity prototype*.
5. Evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan *usability* yang meliputi aspek *Usability Testing*
6. Evaluasi dilakukan dua kali, pertama dengan fokus pada evaluasi desain awal, dan kedua dengan fokus pada evaluasi solusi untuk Website KOMA.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan *usability* pada website KOMA menggunakan metode *User Centered Design*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan *usability* website melalui solusi desain interface baru yang telah dievaluasi.
2. Memberikan rekomendasi perancangan *user interface* dan *user experience* untuk pengembangan website KOMA.
3. Memaksimalkan *user interface* pada website KOMA agar dapat mudah digunakan.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini ditulis dengan sistematika seperti ini :

##### BAB I PENDAHULUAN

Berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

##### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan untuk memperkuat atau mendukung landasan untuk melakukan penelitian.

##### BAB III METODE PENELITIAN

Didalamnya terdapat tinjauan umum tentang metode yang digunakan dalam penelitian.

##### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tahapan yang dilakukan dalam penelitian mulai dari analisis pengujian awal, perancangan desain solusi, analisis evaluasi desain solusi, serta perbandingannya dengan desain awal.

## BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang diambil selama proses penelitian, dan saran untuk pembaca maupun untuk pengembangan penelitian kedepannya.

