

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

User Experience atau yang bisa disebut UX adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan dan atau antisipasi penggunaan produk, sistem atau layanan [1]. Dan sikap, tingkah laku dan emosi pengguna saat menggunakan suatu produk, sistem atau jasa melibatkan persepsi individu berkaitan dengan manfaat yang dirasa, kemudahan yang didapat. Untuk mendapatkan *User Experience* yang baik, sebuah produk harus memiliki kesesuaian antara fitur produk dengan kebutuhan pengguna. *User Interface* sangat penting pada sistem aplikasi karena hampir semua aplikasi memiliki antarmuka pengguna, interface yang buruk membuat frustrasi bagi pengguna dan akan mempengaruhi produktivitas.

Website yang baik adalah *website* yang memiliki desain antarmuka pengguna yang menarik serta berfungsi sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Dalam pembuatan *website*, penting untuk fokus pada kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna, terutama saat merancang antarmuka (interface) [2].

Usability testing adalah sarana untuk mengevaluasi apakah produk dapat digunakan dan bagaimana *user experience* menggunakan produk tersebut. Definisi *usability* sejauh mana pengguna tertentu dapat menggunakan sistem, produk, atau layanan untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif, efisien dan memuaskan dalam jangka waktu tertentu. Menurut Shackel (1984), penggunaan pertama istilah *usability testing* dapat ditelusuri kembali ke tahun 1842. Konsep ini telah memasuki bahasa sehari-hari dan ada di mana-mana dalam interaksi manusia-komputer [3].

Dalam hal ini Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata (Disbudporapar) Pemerintahan Kabupaten Klaten menyediakan *website* resmi yang berisi tentang informasi dan berita seputar tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Klaten, tentang berbagai macam kebudayaan di Kabupaten Klaten, dan bagaimana kegiatan pemuda serta olahraga yang berada di Kabupaten Klaten dan lainnya. Disbudporapar juga membantu Bupati Klaten dalam urusan Pemerintah Bidang Pariwisata, Kebudayaan Pemuda dan Olahraga. Untuk mengakses *website* tersebut diperlukan smartphone atau komputer serta koneksi internet yang stabil dan memadai. Dalam hal ini terdapat Dinas Komunikasi Informatika Kabupaten Klaten yang berusaha

memberikan informasi terbaru serta event yang akan datang tentang kepariwisataan, kebudayaan dan kepemudaan yang terdapat atau sedang berjalan di Kabupaten Klaten saat ini. Namun dalam hal ini belum banyak masyarakat yang mengunjungi *website* tersebut salah satunya karena terdapat beberapa keluhan tentang tampilan pada *website*, maka dari itu perlu dilakukan sebuah analisis dan evaluasi.

Melihat hal tersebut, penulis melakukan penelitian untuk membuat sebuah rekomendasi tampilan baru pada *website* Disbudporapar Kabupaten Klaten dengan cara melakukan penelitian menggunakan metode *heuristic evaluation* pada *website* tersebut. Alasan mengapa penulis ingin membuat rekomendasi tampilan baru pada *website* tersebut karena terdapat beberapa orang berpendapat bahwa *website* tersebut kurang menarik atau monoton tampilannya di bandingkan *website* kota yang lainnya, tampilan tata letak dari berbagai program kegiatan masih berantakan atau belum tersusun dengan baik. Walaupun *website* tersebut sudah bagus dan cukup menarik untuk masyarakat, tetapi akan lebih baiknya jika *website* tersebut di buat lebih menarik lagi tampilannya agar masyarakat semakin banyak yang mengunjungi, masyarakat semakin mudah dan nyaman dalam mengakses *website* tersebut. Karena tingkat *usability* dapat mempengaruhi kemudahan dan kenyamanan pengguna saat mengakses situs web, evaluasi menjadi hal yang penting untuk dilakukan [4]

Penelitian pada kali ini penulis memakai sebuah metode *Heuristic Evaluation* menggunakan 10 prinsip heuristik untuk menilai tingkat *usability* desain *user interface* pengguna pada situs *website*. Aspek-aspek ini membantu mengidentifikasi kriteria-kriteria mana yang sudah terpenuhi dan mana yang belum tercapai dalam hal tingkat *usability* sebuah situs *website* [5]. *Heuristic Evaluation* yaitu metode yang digunakan dalam pengujian pengalaman pengguna (*user experience*) untuk mengevaluasi antarmuka pengguna (*user interface*) dari suatu produk atau system.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di atas, maka dalam penelitian ini didapat sebuah rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kondisi *usability* pada *website* Disbudporapar Kabupaten Klaten ?
2. Bagaimanakah cara meningkatkan *usability* pada *website* Disbudporapar Kabupaten Klaten ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Objek penelitian dilakukan di Kabupaten Klaten.
2. Melakukan penelitian tentang *website* Disbudporapar Kabupaten Klaten.
3. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *user interface* menggunakan Figma.
4. Penelitian ini difokuskan hanya untuk tampilan antarmuka *website* Disbudporapar Kabupaten Klaten.
5. Halaman yang akan diteliti adalah halaman yang dapat diakses secara umum.
6. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Heuristic Evaluation*.
7. Penelitian ini menghasilkan rekomendasi *high prototype user interface website*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dimaksudkan untuk :

1. Mengetahui kondisi *usability* pada *website* Disbudporapar Kabupaten Klaten.
2. Memberikan rekomendasi *user interface* untuk peningkatan *usability* dari kondisi sebelumnya.

1.5 Manfaat penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memudahkan dan membantu pengguna serta pengembang dalam menggunakan atau mengakses *website* Disbudporapar Kabupaten Klaten tersebut.

1.6 Metode penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.7 Metode Pengumpulan Data

1.7.1 Metode Studi Literatur

Peneliti akan mencari informasi dengan mengumpulkan jurnal, buku – buku yang berkaitan dengan penelitian yang akan di lakukan.

1.7.2 Metode Observasi

Peneliti akan melakukan sebuah observasi terhadap objek dan sampel yang bertujuan untuk mendapatkan data yang akan di butuhkan pada penelitian ini.

1.7.3 Metode Kuesioner

Peneliti akan menyebarkan kuesioner yang berisi pertanyaan yang terkait dengan penelitian ini terhadap responden yang sudah di tentukan.

1.7.4 Metode Analisis

Di tahap ini yang dilakukan yaitu Analisa data menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

1.7.5 Metode Perancangan

Yang dilakukan pada bagian ini yaitu tahapan bagaimana sistem di rancang dengan dibuatnya *wireframe dan prototype*.

1.7.6 Metode Evaluasi

Pada metode ini yaitu tahapan evaluasi serta perbaikan pada tampilan dan saran yang diberikan dari user.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan penelitian ini diurutkan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang tinjauan Pustaka dan landasan teori yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang alur tahapan penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang rangkuman hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan dapat menjadi saran pengembang oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

