

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman teknologi informasi dalam kondisi yang serba cepat dan modern membuat kebutuhan user experience juga ikut berkembang, tidak hanya dari sisi user experience nya saja namun dari sisi user interface juga mengalami sebuah perubahan konsep desain yang mengikuti suatu tren pada setiap zamannya. Dengan kondisi yang serba cepat membuat setiap orang tidak memiliki waktu yang cukup banyak untuk menunggu informasi, ataupun berita yang terjadi di berbagai belahan dunia. Melalui web portal berita ini, setiap orang dapat lebih dekat dengan sebuah berita yang mereka minati, salah satunya berita tentang film.

Dengan hadirnya web portal berita ini sangatlah membantu dalam memberikan informasi secara online yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Berikut statistik negara dengan jumlah pengguna internet terbanyak dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Statistik 10 Negara Asia dengan Jumlah Pengguna Internet Terbanyak

Sumber : internetworldstats.com

Berdasarkan data dari situs internet world stats didapatkan jumlah pengguna internet di Indonesia berada pada urutan ketiga di wilayah Asia dengan jumlah mencapai 212,35 juta jiwa pada bulan Maret 2021. Sesuai dengan data tersebut sudah bisa dipastikan setiap tahun akan terus bertambah jumlah penggunanya. [1]

Seiring berkembangnya zaman dan jumlah pengguna internet dari berbagai segmentasi yang ada, menjadikan user experience sendiri sangatlah penting untuk dipertimbangkan dalam pembuatan sebuah product nantinya. Berikut statistik data yang ditampilkan pada gambar 1.2.



Gambar 1.2 Website yang Paling Sering Dikunjungi Masyarakat Indonesia

Sumber : databoks.katadata.co.id

Berdasarkan data riset tahun 2017, Google menempati urutan pertama dan urutan kedua yang dimana merupakan sebuah website search engine. Mengesampingkan jenis websitenya, user experience yang diberikan oleh google sudah tidak diragukan lagi ditambah dengan user interface yang mempunyai konsep minimalis. [2]

Tujuan utama adanya *user experience design* adalah menyelesaikan suatu *users problem* dengan memberikan suatu kemudahan dalam penggunaan sebuah product nantinya. Terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan saat membuat sebuah design product digital yaitu dengan meliputi aspek *user experience*, *aesthetic*, dan juga aspek *development*. Dengan mengatasi ketiga aspek tersebut

seiring dengan perubahan perilaku dan kebutuhan user, dapat digunakan lah metodologi yang disebut *Agile*.

Agile sendiri mempunyai arti yang cepat dan lincah, yang dimana dilakukan secara bertahap dan mempunyai sifat iterasi yang berulang. *Agile* memiliki beberapa *framework* yang salah satunya ialah *framework Scrum*. Dijelaskan di dalam *Scrum Guide Indonesian*, Scrum sendiri adalah sebuah kerangka yang dapat mengatasi sebuah permasalahan kompleks adaptif yang dimana mempunyai tujuan dalam menghantarkan product secara produktif dan juga kreatif. Scrum sendiri memiliki sebuah batasan waktu 2 hingga 4 minggu, satuan waktu dalam scrum ini disebut dengan Sprint. [3]

Sprint juga memiliki sebuah penerapan didalam *Design Process* yang biasa disebut Design Sprint. Sebuah metode untuk mempersingkat waktu proses pengerjaan ide yang pada umumnya membutuhkan waktu *research* yang cukup lama [4]. Design sprint hadir setelah design thinking, namun untuk efisiensi dan efektivitas waktu design sprint lebih optimal yang dikarenakan prosesnya lebih singkat dan praktis dari design thinking. Pada tahapan *validate* didalam design sprint terdapat sebuah metodologi riset yang bernama *usability testing*.

Usability Testing merupakan sebuah metode riset yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah product yang dinilai berdasarkan *user experience*.

Why Usability Test?



Metode penilaian dengan menggunakan *system usability scale* ini mempunyai beberapa pertimbangan (*ISO 9241-11 (1998)*) yang meliputi Efektivitas dari fitur ataupun product kita, Efisiensi waktu yang diperlukan selama

menyelesaikan tiap *task* saat menggunakan *prototype*, dan Kepuasan user selama menggunakan product.

Berdasarkan latar belakang dan efektivitas metode yang dipakai selama perancangan, maka penulis dapat menyimpulkan sebuah judul “Perancangan Design User Interface dan User Experience Menggunakan Design Sprint pada Portal Web Berita Film dengan Metode Evaluasi Usability Testing”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas dapat dirumuskan sebuah permasalahan Bagaimana merancang design user interface dan user experience secara efisien serta efektif menggunakan design sprint dengan metode evaluasi usability testing sehingga terciptalah user experience pada portal web berita yang dapat menyelesaikan permasalahan dan kebutuhan user.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini :

1. Perancangan Design menggunakan design sprint sampai ke tahap hand off design.
2. Tampilan berbasis Desktop sehingga belum memiliki responsive design.
3. Penilaian menggunakan system usability scale (SUS).
4. Website masih dalam tahap pengembangan oleh tim developer.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini memuat mengenai :

1. Perancangan user interface dan user experience pada portal web berita.
2. Penerapan Design sprint selama UX Process berlangsung.
3. Melakukan penilaian dengan metode system usability scale untuk memenuhi ketiga aspek mulai dari efektivitas, efisiensi dan kepuasan user.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang penulis harapkan sebagai berikut :

1. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan materi pada penelitian selanjutnya.
2. Memberikan gambaran bagaimana proses design sprint dilakukan.
3. Mengetahui dan menyelesaikan permasalahan serta kebutuhan pengguna.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

1. User Interview

Pada pengumpulan data ,penulis melakukan user interview dengan metode kualitatif melalui google form yang sudah dibuatkan dengan delapan pertanyaan untuk diberikan ke beberapa user.

2. Literatur

Pada metode ini penulis mengumpulkan bahan materi berupa jurnal, e-book dan laporan skripsi yang akan digunakan sebagai referensi pada penelitian ini.

1.6.2 Evaluasi

Usability Testing

Pada tahap metode ini, penulis melakukan *Pilot test* terhadap beberapa tim developer dengan menggunakan Task dan Skenario sebelum melakukan testing kepada user.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis laporan ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang , rumusan masalah , Batasan masalah dan juga Tujuan penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas tentang teori dasar terkait user interface dan user experience serta beberapa teori penunjang ataupun referensi yang digunakan oleh penulis dalam membuat laporan ini.

3. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pembahasan pada bab ini mengenai metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan dan memahami data yang akan digunakan selama penelitian.

4. **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tentang penjelasan proses selama penelitian berlangsung mulai dari tahap awal sampai tahap akhir evaluasi.

5. **BAB V PENUTUP**

Tahap ini berisikan tentang kesimpulan dan juga saran terhadap hasil keseluruhan selama penelitian dilakukan.

