

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya internet yang cukup pesat hampir semua kalangan menggunakan fasilitas internet, dengan jumlah pengguna yang besar telah mewujudkan budaya internet. Perkembangan internet membawa perubahan yang sangat besar terhadap kehidupan manusia di segala bidang. Pemanfaatan internet dapat membuat kehidupan lebih maju, karena banyaknya informasi dan pengetahuan bisa diambil dari situs-situs yang ada di internet[1]. Perancangan UI merupakan proses untuk menciptakan media komunikasi yang efektif antara manusia dengan komputer atau saat ini pada web, karena UI merupakan penghubung secara langsung antara sistem dengan pengguna[2].

Untuk pengembangan website dengan menyertakan peran user agar dapat dilakukan pembuatan solusi desain yang baru pada interface web agar memberikan kepuasan terhadap user dalam menggunakannya[3]. Dalam melakukan perancangan web usability salah satu tehnik yang dapat digunakan adalah *User Centered Design* (UCD), UCD merupakan suatu metode yang dimanfaatkan untuk pengembangan sistem secara interaktif untuk membuat suatu sistem, UCD adalah tahapan desain antarmuka yang berfokus pada kegunaan, kebutuhan pengguna, lingkungan, dan alur kerja pada desainnya[4]. Kemudian *Usability* adalah tingkat kemudahan pengguna ketika menggunakan aplikasi atau sistem. *Usability* yang baik yaitu pengguna dapat menggunakan aplikasi secara cepat (*effective*), mendapatkan kepuasan (*satisfaction*), serta cara penggunaan aplikasi yang sederhana (*efficiency*) sebagai tingkat apakah aplikasi mudah untuk digunakan. Skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah diterapkan oleh peneliti[5].

Dalam wawancara singkat terhadap pengguna fasilitas wifi terdapat tidak kepuasan pengguna pada halaman wifi tersebut untuk berkoneksi dengan internet seperti tidak adanya layanan bantuan, kontak, daftar paket internet, jangkauan wifi

dan fitur *live chat* agar memudahkan pengguna untuk menggunakan fasilitas wifi tersebut. Berdasarkan latar belakang diatas maka perlu perancangan ulang halaman wifi untuk koneksi ke internet menggunakan UCD sebagai pedoman.

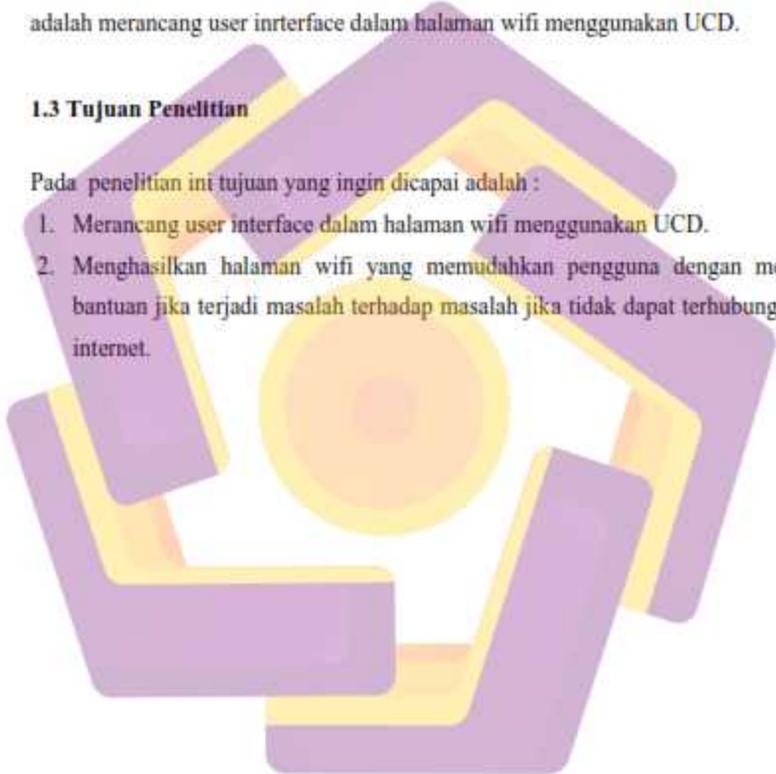
1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah merancang user interface dalam halaman wifi menggunakan UCD.

1.3 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Merancang user interface dalam halaman wifi menggunakan UCD.
2. Menghasilkan halaman wifi yang memudahkan pengguna dengan menu bantuan jika terjadi masalah terhadap masalah jika tidak dapat terhubung ke internet.



1.4 Batasan Masalah

1. Hasil uji coba dalam penelitian ini adalah pengguna wifi My.Net dalam rentang umur 10-50 tahun.
2. Implementasi halaman wifi mikrotik dipergunakan untuk dapat berkoneksi dengan wifi dan terdapat menu bantuan untuk masalah jika tidak dapat terhubung ke wifi serta pemasangan wifi di rumah.
3. Implementasi wifi area di Desa Candirenggo rt 02/05 Kabupaten Kebumen.
4. Menggunakan mikrotik RB941-2ND.
5. Menggunakan pemrograman *Css, Html dan JavaScript*.
6. Iterasi yang dilakukan hanya satu kali dikarenakan hasil dari pengujian pada level *EXCELLENT* dengan nilai 85,05%.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Mengetahui tingkat kepuasan pengguna wifi terhadap halaman wifi dan dapat di implementasikan halaman wifi tersebut.
2. Memudahkan penyedia wifi jika pengguna terdapat masalah maka pengguna dapat memanfaatkan halaman wifi untuk menyelesaikan masalah.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi *Literature Review*, Perancangan Ulang, *User Centered Design*, *Website*, *Usability*, *User Interface*, *User Experience*, *Wifi Skala likert*, *Mikrotik RouterBoard*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi Objek Penelitian, Analisa Kebutuhan, Alur Penelitian, dan Perancangan Desain.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi Implementasi dan Pengujian, Perbandingan Pra dan Paska Desain .

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi Kesimpulan dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA