

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era globalisasi ini terutama bagi generasi-generasi milenial pasti tidak asing lagi dengan *website* hingga aplikasi-aplikasi untuk berbelanja secara *online*. Berbelanja secara *online* menjadi salah satu cara mudah untuk mencari barang yang diinginkan melalui *website* ataupun aplikasi yang disediakan organisasi atau perusahaan untuk mempromosikan barang dan jasa mereka. Maka dari itu menampilkan *website* yang bagus akan menjadi daya tarik dan mempermudah pengguna menggunakan *website* tersebut.

Salah satu tahap awal dalam pembuatan maupun memperbaharui sebuah aplikasi adalah dengan melakukan perancangan antarmuka atau biasa disebut *User Interface (UI)*. Menurut Jesse James Garrett, *User Interface* adalah cara pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan digital[1]. Perancangan ini bertujuan untuk menampilkan *prototype* dalam bentuk yang hampir mirip dengan aslinya dan dapat di uji coba terlebih dahulu sebelum masuk ke tahap pengkodean (*coding*). Hasilnya akan menjadi acuan dalam perancangan *website* Mirota Kampus kedepannya. Selain itu, mengetahui bagian-bagian yang dibutuhkan pengguna dan yang tidak dibutuhkan pengguna. Perancangan antarmuka suatu aplikasi sangat penting dalam proses awal dan hasil yang diharapkan pun akan maksimal dan terkonsep secara baik.

Pada penelitian ini berfokus pada *website* PT. Mirota Nayan atau Mirota Kampus (mirotakampus.com) dalam merancang *website* berbelanja yang nyaman dan menarik. Sebelum terbentuknya PT. Mirota Nayan adalah perusahaan perseorangan yang telah didirikan sejak tahun 1950 oleh Bapak & Ibu Hendro Sutikno dan pada 1952 mengembangkan usaha lain yaitu toko P&D (Proviton & Dranken) di Yogyakarta [2]. Mirota Kampus adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibagian ritel [3]. Pada *website* mirotakampus.com ini menampilkan berbagai promo, informasi terkait Mirota Kampus, hingga

kontak yang bisa dihubungi melalui *contact person*. Penelitian ini bertujuan agar penggunaan *website* Mirota Kampus dapat digunakan lebih mudah dan menarik oleh pengguna.

Usability Testing merupakan salah satu metode yang digunakan banyak industri dalam mengembangkan berbagai produk ataupun jasa yang digunakan sebagai acuan untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna tentang produk tersebut. Pada pengujian dengan menggunakan metode *Usability Testing* memiliki kelebihan yaitu Pengembang (*Developer*) bisa mengetahui letak masalah yang mungkin dimiliki sebelum mengembangkan produk mereka lebih lanjut, dan juga masalah yang dihadapi pun dapat diselesaikan lebih awal sehingga menghemat biaya yang dikeluarkan [4]. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dalam meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan *website* Mirota Kampus.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di latar belakang, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ingin dibahas adalah bagaimana membentuk antarmuka dengan menerapkan metode *Usability Testing* sesuai dengan standar pengguna/pembeli di Manna Kampus (Mirota Kampus).

C. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Terkait dengan masalah yang dihadapi diatas, maka dalam pengembangan ini akan dibatasi dengan ruang lingkup masalah dalam beberapa hal berikut, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan hanya sebatas perancangan antarmuka (*User Interface*) saja, sehingga tidak adanya implementasi secara langsung terkait aplikasi yang dibuat.
2. Hasil yang didapat adalah rancangan (*prototype*) untuk *website* Mirota Kampus.

3. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna *website* Mirota Kampus (Manna Kampus).

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan meningkatkan kualitas *website* Manna Kampus dan juga merancang rekomendasi dalam perbaikan antarmuka agar dapat membantu proses pengembangan *website* kedepannya.

E. Metode Penelitian

Pada bagian Metode penelitian ini memiliki beberapa tahapan-tahapan yang akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini. Berikut adalah beberapa tahapan tersebut:

1. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan dasar dari sebuah penelitian. Bagian ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan yang terjadi pada objek penelitian.

2. Studi Literatur

Studi Literatur ini dilakukan guna memperoleh berbagai referensi yang digunakan sebagai rujukan dalam tahapan pembuatan penelitian ini. Sumbernya berasal dari jurnal, buku, hingga melalui penelusuran internet yang berkaitan dengan pembahasan dan penelitian sebelumnya. Tujuannya adalah membantu dan mempermudah pemecahan masalah yang ada dalam penelitian ini.

3. Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan untuk memastikan kebutuhan apa saja yang digunakan dalam membangun rancangan antarmuka nantinya. Kebutuhan ini bisa berupa software maupun hardware (bila diperlukan). Selain itu,

analisis ini juga untuk menentukan kebutuhan aplikasi yang diinginkan oleh pengguna. Dalam metode *User Centered Design*, maka terdapat dua hal yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Memahami dan menentukan konteks pengguna.
- b. Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi.

4. Perancangan

Perancangan ini adalah tahapan penting dan merupakan lanjutan dari analisis kebutuhan, dimana setelah mengetahui hal yang dibutuhkan *user* dalam perancangan ini maka akan dilakukan desain *interface*, pembuatan *wireframe*, dan memastikan apakah aplikasi dapat berjalan lancar. Pada bagian perancangan ini juga terdapat dua hal pada metode UCD yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Solusi perancangan yang dihasilkan.
- b. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna.

5. Pengujian

Pengujian dilakukan pada rancangan *website* yang telah selesai dan siap diuji oleh responden. Pengujian ini juga berguna untuk meningkatkan kualitas rancangan yang telah dibuat sesuai dengan keinginan *user* melalui saran dan kritik yang diberikan. Selain itu juga memastikan bahwa rancangan telah berhasil dibuat sesuai dengan tujuan dari penelitian ini. Pengujian ini tak lepas dari perancangan yang dilakukan dan bisa kembali tahapan sebelumnya sampai kebutuhan pengguna tercapai.

Responden yang dibutuhkan untuk mendapatkan dasar evaluasi desain berjumlah 30 orang responden menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Jumlah 30 orang disini sudah cukup memenuhi selama responden dipilih secara cermat dan ingin untuk berpartisipasi. Selanjutnya responden yang dibutuhkan untuk mengkaji rancangan perbaikan *website* sebanyak 125 responden dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Usability Testing*.

6. Hasil dan Kesimpulan

Hasil dan kesimpulan merupakan tahapan terakhir dalam pengerjaan penelitian ini. Menjelaskan tentang hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh.

F. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini terbagi menjadi enam bab dalam bentuk eksperimen, terdiri dari pendahuluan, tinjauan pustaka, landasan teori, analisis dan perancangan eksperimen, hasil eksperimen dan pembahasan, dan penutup. Berikut ini rincian singkat terkait enam bab tersebut.

1. BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup dan batasan, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

2. BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang penelitian-penelitian yang telah dibuat sebelumnya sebagai referensi dalam penelitian ini. Referensi yang dicari disesuaikan dengan metode, objek, hingga tujuan penelitian terkait dengan penelitian ini.

3. BAB 3

LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan dari pelaksanaan penelitian ini, termasuk dalam teori dasar dalam desain *UI/UX* pada sebuah *website*, teori pengukuran kualitas *website*, metode pengumpulan data responden, teknik dalam pengambilan sampling, teori terkait pengukuran kualitas *website* Manna Kampus (Mirota Kampus) yang menjadi dasar penelitian ini, dan pengembangan hipotesis dan model penelitiannya.

4. BAB 4

ANALISIS DAN PERANCANGAN EKSPERIMEN

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum terkait masalah yang akan diselesaikan dengan eksperimen, analisis kebutuhan eksperimen (analisis kebutuhan responden, analisis kebutuhan kuisisioner, dan analisis kebutuhan alat), dan perancangan eksperimen (perancangan tujuan, perancangan tugas atau aktivitas dan perancangan pengukuran eksperimen).

5. BAB 5 HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan gambaran umum tentang eksperimen yang dilakukan, hasil eksperimen (analisis hasil eksperimen), dan pembahasan eksperimen (deskripsi tujuan eksperimen, dan pembahasan hasil eksperimen).

6. BAB 6 PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang didapat setelah melakukan penelitian ini sesuai dengan tujuan, hasil yang diperoleh, hingga saran-saran dengan bagaimana penelitian lanjutan dapat dilakukan.