

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa modernisasi seperti saat ini, teknologi membuat manusia sangat bergantung kepadanya. Akibatnya, setiap orang menjadikan teknologi sebagai kebutuhan dasar. Dari anak muda hingga orang tua serta orang awam hingga para pakar juga menggunakan teknologi dalam segala aspek di kehidupannya. Teknologi pada saat ini dalam perkembangannya sudah sangat pesat [1]. Teknologi memiliki beberapa contoh, salah satunya adalah *internet*. *Internet* juga merupakan salah satu kebutuhan penting dalam rutinitas sehari-hari, terutama dalam pertukaran informasi. Sehingga untuk mengetahui informasi, semua kalangan masyarakat dapat dengan metode menjelajahi *internet*. Dalam pemanfaatan *internet* tidak lepas dari suatu jasa layanan *website* yang digunakan untuk memperoleh informasi bagi *user*. Tampilan yang *user friendly*, menarik serta komunikatif merupakan salah satu fasilitas untuk membuat *user* tertarik mengunjungi *website* [2].

Website merupakan salah satu wujud fasilitas penyampaian informasi dalam bentuk digital yang mudah diakses melalui fitur desktop maupun *mobile*. Sehingga, membuat *website* menjadi semakin marak untuk digunakan dalam berbagai macam institusi atau instansi dengan bermacam-macam kebutuhan yang didukung dengan pertumbuhan teknologi yang mempermudah dalam proses pembuatan serta pengelolaannya [3].

Institut Teknologi Telkom Purwokerto merupakan salah satu institusi yang mengimplementasikan *Information and Communication Technology* (ICT) dengan menggunakan *website*. Institut Teknologi Telkom Purwokerto terus berupaya meningkatkan kualitas efektivitas perguruan tinggi, termasuk kinerja strategi teknologi informasi, dalam menghadapi tantangan *global*. Ini semua terjadi mengingat perkembangan teknologi yang mempengaruhi perkembangan di Institut Teknologi Telkom Purwokerto [4].

Institut Teknologi Telkom Purwokerto sudah selayaknya mengaplikasikan penggunaan *website* atau situs untuk mendukung berbagai kegiatan yang ada di dalamnya. Salah satu layanan yang ada di Institut Teknologi Telkom Purwokerto adalah Kampiun. Kampiun merupakan salah satu layanan situs di Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang digunakan dalam menampilkan informasi mengenai seminar, pelatihan, serta lainnya secara gratis. Situs ini terbuka untuk umum, sehingga dapat diakses oleh selain dosen ataupun mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Bagi peserta seminar atau pelatihan di situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto akan memperoleh sertifikat setelah selesai acara [5].

Dalam memperoleh dan mempermudah *user* situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto, maka diperlukan *user interface* yang efektif, efisien serta *user friendly*. Situs yang efektif dan efisien dapat diketahui *usability*-nya dengan melakukan evaluasi. *User interface* dapat dievaluasi menggunakan empat cara, yaitu ada cara formal dengan melakukan analisis dimana saat ini jadi objek riset ekstensif namun belum sampai tahap diterapkan secara *universal* pada proyek pengembangan fitur lunak nyata, cara otomatis dengan mengikuti prosedur yang ada pada program terkomputerisasi dan sama sekali tidak bisa kecuali sebagian pengecekan yang sangat primitif, cara empiris dengan melakukan percobaan *test user* dimana melakukan penilaian antarmuka *user* yang baik serta merata tetapi dalam keadaan yang praktis orang tidak melakukannya, karena mereka kekurangan kecenderungan, kemampuan, waktu, ataupun semata-mata tradisi untuk melaksanakannya, dan yang terakhir yaitu cara *heuristic* dengan melihat sekilas tampilannya yang dilakukan oleh *user* serta meminta kepada *user* mengenai penilaiannya serta dipercaya bahwa strategi untuk meningkatkan kegunaan yang baik pada sebagian besar situasi di industri yaitu untuk menyelidiki metode kegunaan dengan aplikasi yang lebih praktis [6].

Pada penelitian analisis *user interface* pada situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto menggunakan cara yang keempat, yaitu

Heuristic atau metode *Heuristic Evaluation*. Penelitian ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation* karena metode *Heuristic Evaluation* dinilai yang terbaik dalam menentukan *severity problems* dengan menggunakan ahli (*expert*) sebagai responden dan lebih cepat dalam mendapatkan umpan balik, sedangkan dengan metode yang lain seperti *System Usability Scale* (SUS) yang menggunakan responden berupa pengguna terakhir (*end user*) dari suatu perangkat lunak atau sistem yang akan diuji, walaupun dapat dengan jumlah sampel yang sedikit tetapi sedikit lebih rumit dalam proses perhitungan menentukan hasil [7][8].

Oleh karena itu, penelitian pada tugas akhir ini diberi judul “Analisis *Usability* pada *User Interface* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*, Studi Kasus: Situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pokok-pokok permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Dalam mengetahui tingkat *usability user interface* pada situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto maka dilakukan analisis pengujian *usability*.
2. Dalam analisis pengujian *usability* untuk mengetahui adanya rekomendasi perbaikan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka diperoleh pertanyaan-pertanyaan yang akan dibahas pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara melakukan *usability* pada situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*?
2. Bagaimana cara mengetahui adanya rekomendasi perbaikan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* pada situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Penelitian ini hanya membahas analisis *usability* pada *user interface* dari situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Metode yang digunakan hanya menggunakan metode *Heuristic Evaluation*, tidak menggunakan metode yang lain.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengukur tingkat *usability* terhadap *user interface* pada situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Untuk merekomendasikan perbaikan berdasarkan hasil pengukuran dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* pada situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ada diatas, maka manfaat penelitian ini adalah:

Dapat mengetahui tingkat *usability* pada situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto dengan mengetahui nilai *severity ratings*, serta dapat mengetahui apakah adanya rekomendasi perbaikan pada *user interface* situs Kampiun Institut Teknologi Telkom Purwokerto atau tidak.