BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara atau gabungan semuanya dalam bentuk statis maupun dinamis yang saling terkait satu sama lain dalam jaringan internet merupakan pengertian dari *website* [1]. Menurut Tonni Limbong Sriadhi, *website* adalah kumpulan situs internet dalam jaringan komputer yang berisi teks, grafik, suara dan sumber daya animasi melalui protokol transfer *hypertext* [2]. Suatu *website* haruslah memiliki desain antarmuka yang baik untuk memudahkan orang-orang dalam mencari informasi pada *website* tersebut. Faktanya, berdasarkan penelitian Huff Industrial Marketing, 46% pengguna meninggalkan *website* karena tidak mengerti isi konten *website* tersebut, 44% pengguna meninggalkan *website* karena tidak terdapat kontak yang bisa dihubungi dan 37% pengguna meninggalkan *website* karena desainnya yang buruk [3].

Website XYZ merupakan sebuah *website company profile* yang dibuat untuk memudahkan orang-orang dalam mencari informasi mengenai *website* XYZ. Namun, belum ada evaluasi terkait *user interface* pada *website* XYZ. Berdasarkan hasil kuesioner yang penulis buat dengan menggunakan *google form* dan disebarkan kepada pengguna *website* XYZ melalui sosial media pada 29 Maret 2022 sampai 04 April 2022, didapatkan responden sebanyak 20 orang. Penentuan jumlah responden mengacu pada buku yang ditulis oleh Jonathan Lazar, Jinjuan Heidi Feng dan Harry Hochheiser yang menjelaskan bahwa setidaknya diperlukan ukuran *sample* sebanyak 15 sampai 20 orang [4]. Pemilihan jumlah responden juga mengacu pada penelitian [5] yang menggunakan 20 orang sebagai respondennya. Salah satu contoh kritik dan saran yang diberikan oleh responden melalui kuesioner adalah “Saran saya agar bagian bagian / *section* diurutkan dan dipisahkan dengan bagus dengan judul yang mencolok agar mudah ditemukan (termasuk fitur-fitur

lain). Selain itu, laporan yang muncul di layar saat mengakses lebih baik dijadikan *slide* (saya lupa namanya, kalau di *bootstrap* namanya *carousel*). Posternya kalau bisa jangan *warped*, jadi biarpun gambar tidak terlalu "aneh". Mungkin itu saja, yang penting *layout* & susunannya di-*improve*". Maka, perlu dilakukan evaluasi dengan cara melibatkan pengguna agar desain *website* yang dikembangkan sesuai dengan masukan dari pengguna. Salah satu metode yang melibatkan pengguna dalam proses perancangan desain adalah *User Centered Design*.

Metode *User Centered Design* sudah diterapkan pada penelitian "Evaluasi dan Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Aplikasi *Golden* Rama" yang dilakukan oleh Mohammad Reza Saputra dkk pada tahun 2022. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada rata-rata desain baru. Rata-rata desain lama adalah 0.406, sedangkan rata-rata baru adalah 1,333 [6]. Metode *User Centered Design* juga diterapkan pada penelitian "Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang *Front-End Web Smart-SITA* dengan Metode UCD dan UEQ" oleh Destiara Kirana Safitri dkk pada tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada rata-rata desain baru. Rata-rata desain lama adalah 0,20, sedangkan rata-rata desain baru adalah 1,28 [7]. Metode User Centered Design juga diterapkan pada penelitian "Pengembangan Aplikasi *E-commerce* Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Berbasis *Web* (Studi Kasus: Rumah Lemon Pekanbaru)" oleh Alpredo Pandiangan dkk pada tahun 2020. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan *User Centered Design* menunjukkan bahwa *web e-commerce* yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna [8]. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang sudah penulis sebutkan sebelumnya adalah pada penelitian ini penulis mengevaluasi *user experience website* XYZ dan menggunakan metode *User Centered Design* untuk mengembangkan *website* XYZ. Metode *User Centered Design* dipilih agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan keinginan pengguna.

User Centered Design adalah suatu metode yang melibatkan pengguna dalam proses perancangan desain agar desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan

pengguna [8]. Tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi *user experience website* XYZ dan mengembangkan *website* XYZ menggunakan metode *User Centered Design*. Manfaat penelitian ini adalah mendapatkan hasil evaluasi *user experience website* XYZ. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "**EVALUASI DAN PENGEMBANGAN *WEBSITE* XYZ MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN***".

1.2 Rumusan Masalah

1. Berapa peningkatan skor *user experience website* XYZ sebelum dan sesudah dilakukan evaluasi menggunakan metode *User Centered Design*?
2. Bagaimana proses pengembangan *website* XYZ menggunakan metode *User Centered Design*?

1.3 Batasan Masalah

1. Data evaluasi yang digunakan untuk evaluasi *website* XYZ adalah data yang didapatkan dari hasil kuesioner yang penulis buat dengan menggunakan *google form* dan disebarkan melalui sosial media sejumlah 20 orang.
2. Desain *user interface* yang dievaluasi adalah seluruh halaman *website* XYZ mulai dari *header* sampai *footer*.
3. Pengembangan *website* XYZ yang dilakukan hanya berfokus pada sisi *front end* menggunakan *template Constra* yang menggunakan *library boostrap* 4.
4. Pengukuran *user experience* menggunakan kuesioner *User Experience Questionnaire*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengevaluasi *user experience website* XYZ menggunakan kuesioner *User Experience Questionnaire.*
2. Mengembangkan *website* XYZ menggunakan metode *User Centered Design*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah mendapatkan hasil evaluasi *user experience website* XYZ.