

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Website sering disalah artikan menjadi situs web yang mana sebenarnya memiliki 2 arti yang berbeda. *Website* adalah kumpulan halaman *website*, tetapi *website* itu sendiri adalah *domain* atau *subdomain* di *World Wide Web* (WWW)[1]. Sementara itu situs web lebih familiar dengan kata *Web Page*, kegunaan dari situs web ini sangat banyak untuk suatu organisasi bisa berisikan informasi atau apa saja yang dapat mereka kerjakan bahkan kampus juga menggunakan *website* untuk kebutuhan *repository* kampus. *Website repository* kampus sering dikunjungi oleh pengguna yang membutuhkan referensi karya ilmiah yang ada di *repository* kampus dan bisa dari user manapun yang dapat melihat *website repository* kampus ini [2]. Oleh sebab itu identitas dari kampus harus ditonjolkan di *website repository* kampus agar terlihat lebih menarik dan identik dari kampus tersebut. *Website* telah banyak membantu individu maupun kelompok secara *online*.

Arti *repository* kampus itu sendiri adalah perpustakaan secara digital milik kampus. Pada dasarnya pengumpulan data kedalam *repository* kampus ini cukup mudah dengan adanya *website repository* kampus yang nantinya akan ke dalam database. Manfaat dari penggunaan *repository* kampus ini sangat luar biasa besar, terutama bagi mahasiswa tingkat akhir untuk mencari contoh skripsi, *repository* kampus ini selain digunakan oleh pihak perpustakaan untuk dikelola, namun juga dapat dikunjungi oleh siapapun untuk melihat beberapa skripsi alumni. Namun tidak hanya sampai disitu kegunaan yang lain tentu skripsi para alumni baik dari angkatan 1 sampai ke atas akan dapat kita lihat. Dan biasanya untuk *website repository* kampus juga memiliki wajah yang berbeda disetiap kampus. Untuk dapat terhubung kedalam *repository* kampus perlu adanya *website* khusus agar dapat diakses oleh banyak pengguna dan dapat dilihat kapan saja[3].

Berdasarkan penjabaran diatas mengenai pentingnya dari sebuah *website repository* kampus yang menjadi wajah bagi sebuah kampus dikarenakan tidak hanya mahasiswa kampus saja yang dapat melihat *website repository* kampus

namun masyarakat umum dapat masuk dan melihat *repository* tersebut. Dikarenakan alasan tersebut tentu menjadi sebuah permasalahan jika *website repository* kampus belum diubah dari bentuk template dan tetap memiliki tampilan yang *simple*, menjadi salah satu alasan kenapa ingin mendesign ulang *website repository* kampus ITTP karena berdasarkan *survey* awal yang telah dibuat oleh peneliti pada tanggal 18 mei 2022 secara online melalui media social whatsapp dengan menggunakan *google form* kepada 14 orang dengan metode *random sampling* sebagai data penelitian, menyatakan 11 orang (78,6%) sangat setuju diadakannya perubahan *website repository* kampus ITTP dan 3 orang (21,4%) setuju diadakannya perubahan *website repository* kampus ITTP. Lalu dari hasil *survey* awal tersebut dilanjutkan dengan wawancara kepada kepala unit kerja perpustakaan terkait *survey* awal yang telah dilakukan. Terdapat 3 hasil inti dari hasil wawancara dengan kepala unit kerja perpustakaan. Pertama telah dilakukannya sosialisasi dengan mahasiswa ketika perilisan *website repository* kampus ITTP pada tahun 2017-2018 dan penjelasan penggunaan *website* pada kelas literasi untuk Angkatan 2020-2021 telah dijelaskan pada ospek fakultas namun masih adanya beberapa permasalahan pada penggunaannya, Kedua setelah dilakukannya sosialisasi apakah masih ada kendala dalam penggunaa *website* jawaban mahasiswa masih kebingungan saat menggunakan fitur-fitur didalam *website repository* kampus ITTP dan mempertanyakan bagaimana cara *login*, Ketiga apakah ada keinginan dari unit kerja perpustakaan ITTP untuk melakukannya perubahan tampilan jawabannya ada keinginan untuk dilakukannya perubahan tampilan *website repository* kampus ITTP. *Website repository* kampus ITTP sudah jauh tertinggal jaman dan sedang menggunakan template, yang kurang menarik untuk tahun ini. Sehingga dengan harapan penelitian ini akan berguna kedepannya bagi Kampus ITTP untuk mendesign ulang tampilan *website repository* kampus ITTP menjadi lebih baik dari tampilan sekarang.

Berdasarkan penjabaran diatas mengenai permasalahan yang muncul maka ditentukannya metode metode yang dapat mengukur pengalaman pengguna dengan memakai *method usability testing* dan *user experience questionnaire (UEQ)*. *Usability testing* yang sebenarnya lebih kepada metode yang dipergunakan untuk

menilai *user experience* tentang produk yang sudah ada [4]. *Usability testing* sering dipergunakan perusahaan startup untuk mengetahui apakah produk mereka telah berjalan baik dimata pengguna atau masih memiliki beberapa celah yang dapat di improve melalui pandangan dari *user experience* [5],[6]. *Usability testing* tidak hanya berfokus pada fungsionalitas dari produk dan juga dapat ke segi *design* produk apakah sudah sesuai dengan harapan pengguna terhadap produk [7]. *Usability testing* ini telah banyak dipergunakan masyarakat luas dan tentu sangat bermanfaat tinggi bila ingin melakukan *improvement* kedalam suatu produk [8],[9]. Tentu dengan menggunakan *usability testing* besar kemungkinan pengguna akan memberikan masukan selama ini yang dirasakan oleh pengguna melalui produk tersebut [10].

Penelitian kali ini juga memakai *method user experience questionnaire (UEQ)* karena UEQ ini adalah sebuah pertanyaan dipergunakan buat melakukan tingkat pengukuran apakah pengguna tertarik dengan produk dengan penerapan pertanyaan di beberapa aspek dan nantinya akan adanya penghitungan dari pertanyaan pertanyaan kuisisioner tersebut [11]. Pertanyaan Pertanyaan ini akan bersifat mandatory mengisi jawaban namun jawaban telah dibuat tipe skala linear. Fungsi dari *UEQ* untuk melihat apakah user memiliki ketertarikan di beberapa aspek tersebut dan menjadi improve bagi produk [12]. Tujuan penggunaan *UEQ* tentu melakukan pengukuran melalui kuisisioner kuisisioner tersebut. Diharapkan mampu mengetahui tingkat analisis melalui *Data Analysis Tool* yang menjadi tolak ukur penghitungan baik *UEQ benchmarking* untuk mendapatkan gambaran dari analisis *website repository* kampus ITTP[13].

1.2. Persamaan Masalah

Penelitian ini, memiliki permasalahan yang diidentifikasi adalah keinginan pengguna untuk melakukan perubahan tampilan *website repository* kampus ITTP. Oleh karena itu, diperlukan pengujian non-fungsional dari segi *user experience* (UX) pada *website* yang direnovasi tersebut. Evaluasi pengalaman pengguna dilakukan dengan *method Usability testing* dan *User experience Questionnaire*

(UEQ) untuk memahami tingkatan kepuasan pengguna kepada *website* yang direnovasi tersebut.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, penulis mempersamakan beberapa pertanyaan terkait yang akan diteliti, antara lain :

- 1.3.1 Bagaimana penerapan metode *Usability testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna dan *performance metrics website repository* Kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto dari sisi pengguna?
- 1.3.2 Apa rekomendasi untuk meningkatkan user Interface berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode tersebut?

1.4. Tujuan Penelitian

Dari persamaan masalah yang telah ditentukan, dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Dalam penelitian ini, *method* pengujian *Usability testing* dengan *Moderated remote & User Experience Questionnaire* (UEQ) akan diterapkan untuk mengukur tingkatan pengalaman *user* dan metrik kinerja (*performance metrics*) dari *website repository* Kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto dari sisi *user*.
- 1.4.2 Mendesign ulang saran responden untuk hasil saran perbaikan terkait sistem untuk meningkatkan *user Interface* pada situs *web repository* kampus ITTP.

1.5. Batasan Masalah

Dalam rangka untuk memastikan penelitian yang konsisten dengan pertanyaan yang ada, batasan ditetapkan pada pertanyaan penelitian berdasarkan susunan pertanyaan dan tujuan penelitian:

- 1.5.1 Metode pengujian yang akan digunakan dalam riset ini yaitu *usability testing* dengan *moderated remote* dan *user experience questionnaire* (UEQ).
- 1.5.2 Subjek dari riset ini yaitu Mahasiswa dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Fakultas IF dari S1 prodi rekayasa perangkat lunak 50%, S1 prodi informatika 30%, S1 sistem informasi 10%, dan S1 data sains 10% dengan total responden 30 orang.
- 1.5.3 Fitur yang diujikan adalah fitur yang terkait fungsi utama dalam penggunaan *website repository* kampus ITTP .

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini untuk kedepannya adalah sebagai berikut:

- 1.6.1 Riset ini diharapkan bisa memberikan wajah baru untuk tampilan *user interface* dari *website repository* kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto terutama masukkan bagi ITTP khususnya pada unit kerja perpustakaan ITTP dalam hal performasi dari sisi pengguna dan rekomendasi perbaikan untuk tampilan *User Interface* dari *website repository* Kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
- 1.6.2 Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut terkait *design* ulang UI dan penelitian tentang *website repository* Kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto.