

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Berdasarkan laporan Indonesia *Website Awards* 2020 yang diadakan oleh *Exabytes* Indonesia, tercatat ada 1057 *website* yang terdaftar sepanjang 2020. Angka tersebut naik 61,6% dibandingkan laporan tahun sebelumnya. [1] Maka dapat diartikan, seiring berjalannya waktu perkembangan *website* semakin pesat sesuai kebutuhan pengguna. *Website* memiliki peran penting dalam penerapan pada berbagai bidang mulai dari bidang ekonomi, hiburan, kedokteran hingga pendidikan. Pada bidang pendidikan, peran *website* yang dapat dirasakan pengguna baik secara individu maupun instansi adalah dengan adanya *Website* Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) UIN SGD Bandung yang merupakan salah satu sistem terintegrasi yang memberikan layanan untuk mahasiswa, dosen dan umum. *Website* FDK memiliki fungsi layanan untuk melihat berita terbaru, profil, visi-misi, tujuan, program fakultas, *link-link website* yang diperlukan seperti *web* perpustakaan, *web* sistem akademik dan lainnya dan juga kotak pengaduan untuk kritik dan saran.

Namun, 30 pengguna yang penulis temui mengeluhkan ketidaknyamanannya menggunakan *website* Fakultas Dakwah dan Komunikasi di komputer terutama *handphone*. Penulis menganalisis *website* tersebut juga masih memiliki kekurangan yaitu memiliki tampilan yang kurang menarik, *up to date*, responsif dan kurang secara fungsionalitas jika diakses di *handphone* walaupun masih dapat akses di komputer.

Nilai dari sistem *website* tersebut dapat diketahui dari reaksi dari pengguna dalam menggunakan produk atau sistem tersebut. Mengetahui kelayakan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna dari produk atau sistem *website* yang digunakan. Sistem *website* yang baik adalah yang memenuhi kebutuhan dan sesuai dengan keinginan *customer*. [2] Dengan kata lain, sistem *website* harus ramah pengguna, yakni perangkat lunak yang mudah digunakan untuk mencapai tujuan. Saat ini sudah banyak metode untuk menerapkan *user experience* yang baik dan layak contohnya ialah *User Centered Design*, *Activity Centered Design*, *Keep It Simple Stupid*, *Goal Directed Design*, *Gestalt Principles*, *Heuristic Evaluation*, *WEBUSE* dan lain-lain.

Di antara banyak metode evaluasi *user experience* yang tersedia saat ini, akan digunakan gabungan dari dua metode yaitu *Heuristic Evaluation* dan *Webuse*. *Webuse (Web Usability Evaluation Tool)* merupakan metode pengukuran *usability* yang dikembangkan oleh *Chiew* dan *Salim*. Alasan menggunakan metode *Webuse* adalah dikarenakan dapat mengumpulkan informasi tentang kepuasan pengguna terhadap aplikasi *web* dengan *tool* yang terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode *Webuse* sebagai alat untuk mengevaluasi penilaian responden terhadap pelayanan *website*.

Kemudian, metode *Heuristic Evaluation (HE)* yang dikembangkan oleh *Jacob Nielsen* juga akan digunakan untuk mendukung hasil dari metode *Webuse*. *HE* adalah salah satu metode untuk menemukan lebih banyak kesalahan dan mengevaluasi fungsionalitas dari sebuah desain *interface* dengan *cost* terendah dibandingkan dengan metode lain. Dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* juga bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan perbaikan dari

perangkat lunak yang sudah ada dan membuat rekomendasi untuk perbaikan. [3]

Dari beberapa jurnal yang dibaca oleh peneliti, beberapanya akan menjadi acuan dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir ini. Peneliti mengambil sampel 5 jurnal untuk menjadi acuan dalam penulisan tugas akhir, yaitu yang pertama penelitian yang diteliti oleh Helmi Previanto Firmansyah, Sulistiowati, Puspita Kartikasari [4] terdapat metode lain yang digunakan selain *heuristic webuse*, namun desain yang dihasilkan kurang baik dengan yang sebelumnya sudah ada. Penelitian yang kedua yaitu penelitian yang diteliti oleh Mumtaz Haya Waralalo, Husni Teja Sukmana, Luh Kesuma Wardhani [5] menggunakan lebih dari satu metode dan menghasilkan output yang lebih baik daripada sebelumnya, namun hanya fokus pada desain tidak dengan implementasinya. Penelitian yang ketiga ialah penelitian yang diteliti oleh Iunike Kartika Dewi, Yusi Tyroni Mursityo, Rekyan Regasari Mardi Putri [6] menghasilkan output yang lebih dari sebelumnya, namun hanya terbatas pada tabel-tabel rekomendasi saja tidak dengan desain atau implementasinya. Penelitian yang keempat ialah penelitian yang diteliti oleh Moch Arif Zamzami Munawir, Diena Rauda Ramdania, Cecep Nurul Alam [7] menghasilkan desain baru yang lebih baik dari sebelumnya, namun metode yang digunakan lebih condong pada *Heuristic Evaluation* saja. Penelitian yang kelima ialah penelitian yang diteliti oleh Boy Alfitri, Tengku Khairil Ahsyar [8] menghasilkan output yang lebih baik dari sebelumnya, namun hanya terbatas pada tabel-tabel rekomendasi saja tidak dengan desain atau implementasinya.

Penelitian yang berkaitan dengan pengujian perangkat lunak dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan *Webuse* memang pernah dilakukan dan beberapa penelitian sudah disebutkan di paragraf sebelumnya.

Akan tetapi penelitian tentang pengujian perangkat lunak terhadap *Website* Fakultas Dakwah dan Komunikasi khususnya di UIN Sunan Gunung Djati Bandung belum pernah ada, dengan mengacu pada kelebihan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan lebih dari satu metode dan menghasilkan output yang lebih baik dari sebelumnya, maka dari itu penulis tertarik mengambil judul “Evaluasi *UI/UX* Pada Website Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN SGD Bandung Dengan Metode *Heuristic Webuse*”. Hasil yang telah didapat dari *Heuristik Webuse* akan digunakan sebagai dasar perancangan *UI/UX* website FDK yang akan diserahkan kepada pihak fakultas sebagai rekomendasi untuk meningkatkan *usability* pelayanan website FDK.

### 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tadi, maka dapat ditemukan atau dipaparkan beberapa perumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana mengevaluasi *UI/UX* pada *website* Fakultas Dakwah dan Komunikasi dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan *Webuse*?
2. Bagaimana membangun kembali *UI/UX* baru pada *website* Fakultas Dakwah dan Komunikasi dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan *Webuse*?

### 1.3. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan penelitian yang dipaparkan dalam tugas akhir penelitian ini antara lain sebagai berikut :

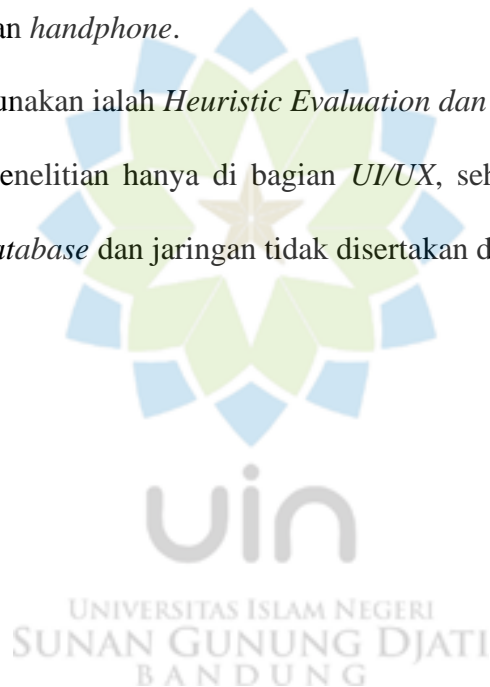
1. Mengevaluasi *UI/UX* pada *website* Fakultas Dakwah dan Komunikasi metode *Heuristic Evaluation* dan *Webuse* .
2. Membangun kembali *UI/UX* baru pada *website* Fakultas Dakwah dan

Komunikasi metode *Heuristic Evaluation dan Webuse* yang kemudian akan diberikan kepada pihak Fakultas sebagai rekomendasi untuk meningkatkan *usability website* Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

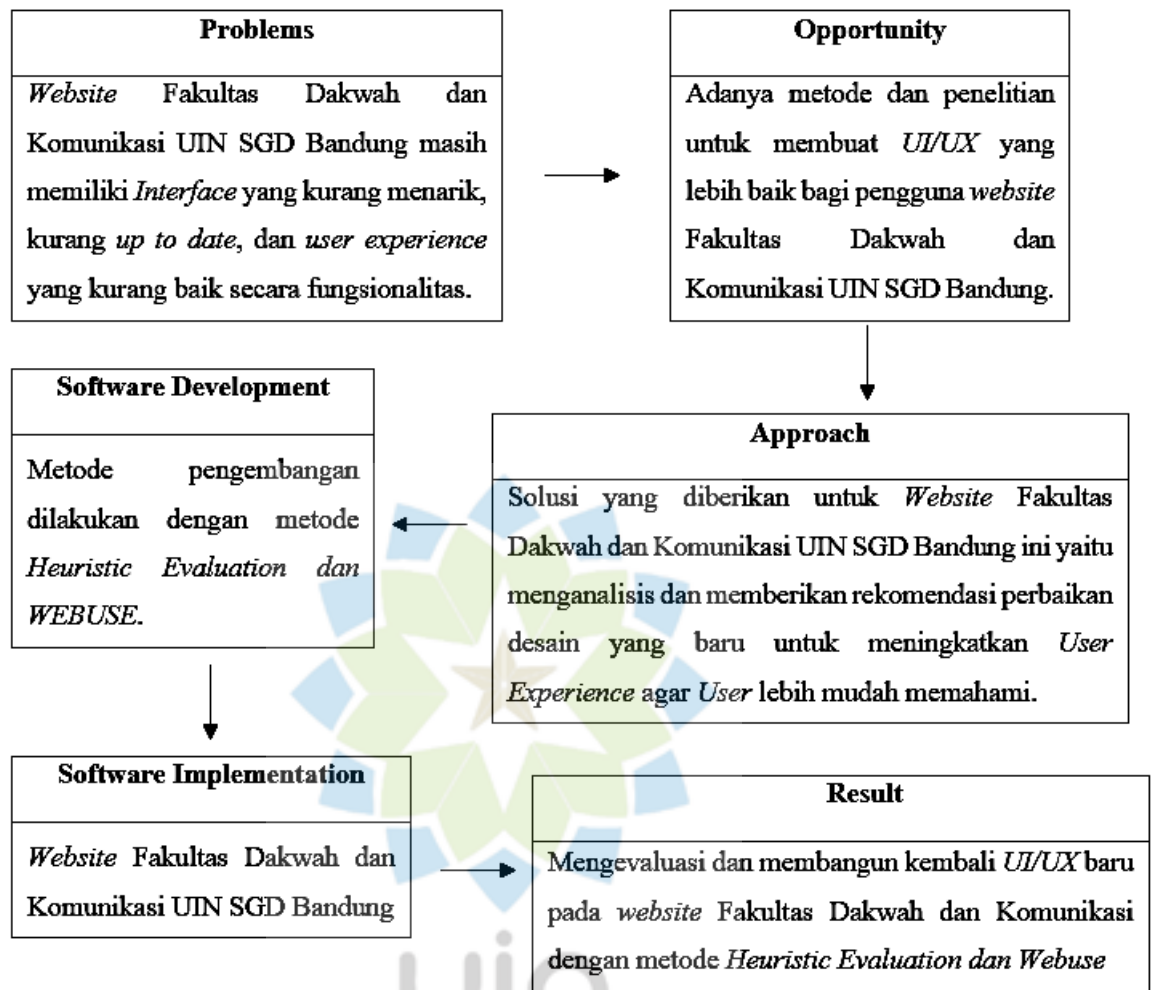
#### **1.4. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah, harus ada pembatasan masalah, agar tema yang terdapat di tugas akhir ini tidak keluar pada jalurnya, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang di teliti yaitu *website* Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada *device desktop* dan *handphone*.
2. Metode yang digunakan ialah *Heuristic Evaluation dan Webuse*.
3. Ruang lingkup penelitian hanya di bagian *UI/UX*, sehingga *back-end* seperti pemrograman, *database* dan jaringan tidak disertakan dalam penelitian ini.



## 1.5. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

## 1.6. Metodologi Penelitian

Terdapat lima tahapan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

### 1. *Establishing Requirement*

Tahap ini dilakukan untuk menemukan masalah *usability*. Pada tahapan ini, terdapat 4 sub langkah-langkah yang dilakukan yaitu evaluasi *usability* dengan *Heuristic Webuse*, perancangan pengumpulan data, *data gathering*, dan *analyzing data*.

## 2. *Design Alternatives*

Tahap ini dilakukan untuk merancang perbaikan tampilan hasil dari Evaluasi *Heuristic Webuse* yaitu masalah-masalah dan saran dari responden, yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, tahapan ini terdiri merancang desain *sketching*, *wireframe* dan *mockup* yang dapat digunakan sebagai referensi dalam merancang *prototype* pada tahap selanjutnya.

## 3. *Prototyping*

Hasil dari rancangan desain yaitu gambaran baru dari tampilan *website* yang sudah disesuaikan dengan *Heuristic Webuse*, akan dibangun kembali *prototype website* yang lebih efisien yang dapat digunakan sebagai rekomendasi untuk *website* FDK.

## 4. *Evaluating*

Mengevaluasi kembali dari hasil yang telah dibuat, untuk melihat apakah *website* Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN SGD Bandung dengan tampilan baru tersebut masih terdapat kekurangan atau tidak.

## 5. Kesimpulan.

Tahap ini merupakan tahap akhir, menyimpulkan dari hasil pembangunan *prototype* yang dihasilkan dari tahapan *Heuristic Webuse*.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II STUDI PUSTAKA**

Bab ini mencakup pembahasan konsep dasar dan teori yang berkaitan dengan topik masalah yang dibahas dan apa yang berguna dalam proses analisis masalah.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini mencakup pembahasan proses metodologi penelitian dari awal sampai akhir termasuk pembahasan analisis produk dan perencanaan implementasi aplikasi.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini meliputi pembahasan implementasi dan pengujian hasil analisis yang telah disusun pada bab sebelumnya, serta tampilan aplikasi (*print screen*).

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini memuat pembahasan kesimpulan penelitian, kritik dan saran yang penulis terima dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Intisari dari bab ini, dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan penulisan selanjutnya.