

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Untuk mendukung tri dharma perguruan tinggi, perpustakaan perguruan tinggi harus senantiasa mampu memberikan pelayanan kepada pengguna secara cepat dan tepat. Salah satunya dengan membuat *website digital library* yang dapat memenuhi kebutuhan para penggunanya. Pembuatan sebuah *website digital library* perlu memperhatikan aspek *usability* sebagai kunci keberhasilan dan syarat penerimaan pengguna terhadap keberadaan *website*. Kebiasaan yang umumnya dilakukan oleh *user* suatu *website* merupakan cerminan dari *usability* itu sendiri. Sebuah *website* harus *user-friendly* agar tetap bertahan dan terhindar dari pengabaian pengguna. Situs web dengan *usability* tinggi berpotensi menerima lebih banyak kunjungan [1]. *Usability* adalah sebuah atribut sebagai pengukuran kualitas untuk menilai pada sebuah sistem sejauh mana kemudahan pada penggunaan antarmuka sistem oleh pengguna untuk mencapai tujuannya yang dapat menghasilkan nilai kepuasan pengguna ketika menggunakannya [1]. Supaya suatu *website* dapat menjadi *usable*, maka aplikasi tersebut harus berhasil memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menuntaskan aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan *goals* atau tujuannya pada aplikasi tersebut sebaik mungkin.

Usability didefinisikan oleh *International Standards Organization* (ISO 9241-11) sebagai sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kesenangan pengguna. *Usability* mengacu pada memastikan sesuatu berfungsi secara efektif untuk tujuan tertentu tanpa membuat penggunanya menjadi putus asa [2]. Sejalan mana *task scenario* diselesaikan oleh responden untuk mencapai tujuan saat menggunakan situs web adalah ukuran efektivitas. Efisiensi didasarkan pada persyaratan waktu responden dan kesalahan yang dibuat saat mencoba menyelesaikan *task*. Tingkat kesalahan ini dapat digunakan untuk menentukan peringkat masalah dan mengukur seberapa tingkat kesulitan *task scenario* dibandingkan dengan *task scenario* yang lainnya [3]. Hasil tes *usability* berfungsi

sebagai alat pengambilan keputusan dan memungkinkan kemajuan signifikan dalam meningkatkan *user experience*.

Responden pada penelitian ini adalah pengguna Digilib UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Menurut Nielsen jumlah penguji dapat mempengaruhi identifikasi masalah *usability website*. Satu penguji memungkinkan untuk dapat mengidentifikasi sekitar 25 persen masalah uji *usability*, sedangkan 15 penguji memungkinkan kita dapat mengidentifikasi 100 persen masalah [4]. Jumlah penguji dapat memengaruhi deteksi masalah *usability* situs web. Kita dapat mendeteksi sekitar 25% masalah uji *usability* dengan bantuan satu penguji, dan 100% masalah dengan bantuan 15 penguji [4].

Seiring berjalannya waktu, tantangan baru bagi pengguna akan muncul karena kemajuan teknis atau kebutuhan pengguna. Maka sangat penting untuk mempertimbangkan *user experience* situs web karena kebutuhan pengguna akan terus berkembang dari waktu ke waktu dan inovasi teknologi akan terus berkembang. Berdasarkan hal tersebut, peneliti kali ini akan melakukan uji *usability* dengan menggunakan metode *think aloud* dengan 10 variabel penilaian dari *heuristic evaluation*, ini dilakukan untuk menganalisis dan mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi *user* ketika menggunakan *website* Digilib UIN Sunan Gunung Djati. Karena itu membuat *interface* yang memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan kepuasan pengguna saat menggunakan situs web, penting untuk melakukan uji *usability*. Sebelumnya telah dilakukan penelusuran lebih lanjut terkait *website* Digilib Universitas Sunan Gunung Djati Bandung dan ditemukan beberapa fakta penting terkait *website* tersebut seperti:

1. User merasa rumit ketika melakukan pencarian pada halaman *advanced search*, dan kebingungan ketika melakukan upload karya tulis ilmiah pada halaman *manage deposit*.
2. Layanan fasilitas *digital library* sangat penting bagi pihak perpustakaan perguruan tinggi mengingat hal tersebut mengacu pada peraturan Pendidikan Tinggi Pedoman, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 1994, hal. 3 dan Pemerintah dalam Undang – Undang No 2 Tahun 1989, No. 43 Tahun 2007.

3. Karena *website* ini sangat penting, maka *website* ini harus dievaluasi agar mahasiswa bisa lebih mudah dalam menggunakannya.

Metode *Think aloud* dipilih untuk penelitian ini karena merupakan tes *usability* yang efektif yang menggambarkan pengamatan situs web berdasarkan evaluasi *usability* aktual atau menyajikan informasi komprehensif tentang proses evaluasi *usability* [5]. Untuk menilai *usability* produk, pengguna diberikan *task scenario* dan diminta untuk membagikan pemikiran, perasaan, dan pendapat mereka [6]. Berdasarkan hal tersebut, *user interface* dan *user experience website* Digilib UIN Sunan Gunung Djati Bandung akan dianalisis dan dievaluasi dalam penelitian ini dengan menggunakan metode *Think aloud*. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengambil judul “Evaluasi *Usability* Menggunakan Metode *Think aloud* Pada *Website Digital library* (Digilib) Uin Sunan Gunung Djati Bandung”.



1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

- a. Bagaimana mengevaluasi *usability* pada *Website* Digilib Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dengan menggunakan metode *Think aloud*?
- b. Bagaimana tingkat *usability Website* Digilib Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung?
- c. Bagaimana melakukan perancangan ulang terhadap *Website* Digilib Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung pada halaman pada halaman *advanced search* dan *manage deposits* agar pengguna dapat lebih mudah dalam melakukan pencarian dan *upload* karya tulis ilmiah?

1.3. Tujuan Penelitian

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

- a. Menerapkan metode *Think aloud* untuk mengevaluasi *usability Website* Digilib Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- b. Mengetahui tingkat *usability Website* Digilib Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- c. Melakukan perancangan ulang *Website* Digilib Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung pada halaman *advanced search* dan *manage deposits*.

1.4. Batasan Masalah

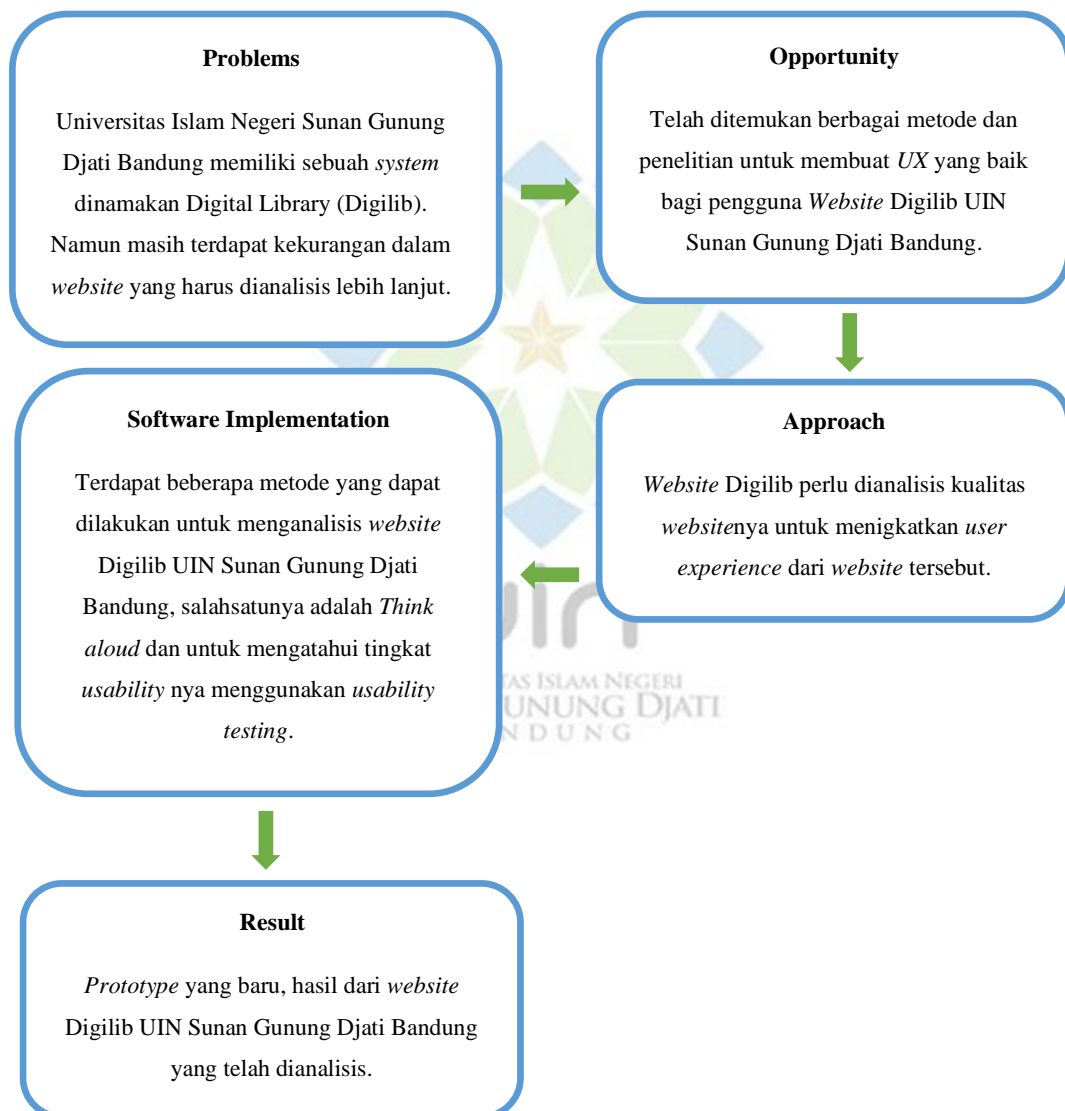
Berdasarkan rumusan masalah, agar topik dalam tugas akhir ini tidak melenceng, maka harus ada batasan masalah, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Website* yang diteliti yaitu Digilib UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- b. Halaman yang dievaluasi yaitu *advanced search* dan *manage deposits*.
- c. *Tools* yang digunakan yaitu *Whimsical*, dan *Figma*.

- d. Ruang lingkup penelitian di bagian *UX*, sehingga pemrograman, *database* dan jaringan tidak disertakan dalam penelitian ini.
- e. Pengujian *prototype* digilib menggunakan *Usability Testing*.

1.5. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini memiliki kerangka pemikiran, diantaranya dijelaskan pada gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

1.6. Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir

1.6.1. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Studi literatur bertujuan mengumpulkan beberapa sumber referensi yang berhubungan dengan tema yang dibahas seperti buku, jurnal, makalah, atau bahan lain yang mendukung penyusunan laporan akhir ini.

b. Observasi

Untuk melakukan observasi terhadap hal yang akan diteliti dan menggunakannya sebagai data mentah untuk analisis, peneliti melakukan peninjauan dan pengamatan langsung di lapangan.

c. Wawancara

Pengumpulan data yang akan digunakan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

- 1) Wawancara dengan admin Digilib akan dilakukan dengan cara tanya jawab langsung.
- 2) Wawancara dengan 5 evaluator akan dilakukan dengan metode *think aloud*, yaitu evaluator akan melakukan verbalisasi ketika mengerjakan *task scenario* dan peneliti akan mencatatnya.
- 3) Wawancara dengan 20 responden untuk *usability testing* akan dilakukan dengan cara pengisian lembar kuesioner SEQ dan SUS setelah selesai mengerjakan 10 *task scenario*.

1.6.2. Metode Pengembangan *Prototype*

Metode yang digunakan peneliti adalah *User Experience Design* yang iteratif, dimana pengulangan bergantung pada tingkat kebutuhan pada sebuah *website* dengan melakukan *usability testing* selama penelitian. Strategi ini memudahkan untuk mengevaluasi situs web dan tingkat kebutuhan pengguna berdasarkan pengalaman pengguna. Keuntungan dari metode *User Experience Design* ini adalah:

- a. *User* dapat memberikan rekomendasi terhadap *website*.
- b. Keluhan terhadap situs web dari pengguna akan diubah menjadi saran untuk perbaikan situs web.

Berikut tahap dalam melakukan iterasi *User Experience Design Process*, yaitu:

a. *UX Research*

UX Research adalah tahapan melakukan riset dengan menggunakan metode *think aloud*, yang nantinya peneliti akan mendapatkan *negative finding* pada suatu *website*. Penulis memulai penelitian ini dengan observasi mengenai alur proses *website Digilib*, kemudian mengevaluasinya dengan menggunakan metode *think aloud*.

b. *UX Testing*

Tahap ini merupakan pengujian *website* yang diberikan langsung kepada *user*. Pengujian ini menggunakan *usability testing* yang nantinya akan diketahui tingkat kemudahan *website* dan keinginan *user*.

c. *UX Build/Evaluate*

UX Build/Evaluate ini merupakan bagian penggabungan hasil yang telah dilakukan dari tahap *research* dan *testing*. Hasil yang telah digabungkan akan menjadi sebuah laporan yang berisi rekomendasi-rekomendasi perbaikan.

1.7. Sistematika Penulisan

Setelah melakukan beberapa tahapan pengambilan data serta informasi terhadap objek penelitian kemudian dituliskan dalam laporan sebagai tugas akhir. Berikut sistematika penulisan laporan tugas akhir:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Studi Pustaka

Bab ini membahas konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik masalah yang diambil dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir

Bab ini membahas tentang alur metodologi penelitian dari tahap awal sampai akhir. Yang di dalamnya terdiri dari pembahasan analisa produk dan perencanaan eksekusi aplikasi.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

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

BAB V Penutup

Bab kelima ini berisi tentang beberapa kesimpulan dan saran yang nantinya akan menjadi masukan pengembangan penelitian sejenis untuk kedepannya.