

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) adalah lembaga pendidikan tinggi swasta yang berdiri sejak tanggal 27 September 1965. UAJY dikelola oleh Yayasan Slamet Riyadi. UAJY dan Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya Jakarta adalah satu kesatuan sebelum akhirnya pada tahun 1973 UAJY melepaskan diri dan berdiri sendiri. UAJY memiliki 4 kampus yang terletak di 2 daerah di Yogyakarta, yaitu kampus 1 Gedung Alfonsus yang terletak di Mrican Yogyakarta, kampus 2 Gedung Thomas Aquinas, kampus 3 Gedung Bonaventura, dan kampus 4 Gedung Teresa yang ketiganya terletak di Babarsari Yogyakarta [1].

Sama seperti kebanyakan universitas, UAJY memiliki perpustakaan sebagai salah satu sarana yang bisa mahasiswa gunakan untuk mencari informasi. Perpustakaan UAJY terletak di kampus 1 Gedung Alfonsus dan kampus 4 Gedung Teresa. Perpustakaan UAJY juga memiliki web dengan alamat lib.uajy.ac.id yang bisa diakses untuk mengakses layanan yang ada di perpustakaan UAJY. Web perpustakaan UAJY memiliki banyak fungsi seperti mengakses buku, *repository*, jurnal, dll. Web ini cukup sering dikunjungi terutama oleh mahasiswa tingkat akhir yang sedang mengerjakan tugas akhir.

Perancangan tampilan antarmuka suatu web merupakan hal yang cukup penting dalam pengembangan suatu web. Tampilan suatu web tidak hanya harus enak ketika dilihat tetapi juga harus mudah digunakan sehingga pengguna dapat dengan mudah dalam mencapai tujuannya. Hal ini sering juga disebut dengan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX). Perancangan UI/UX yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu sistem. Usability suatu sistem sangat penting dalam menentukan suatu web akan bertahan atau tidak. Jika sebuah web sulit digunakan, pengguna akan keluar dari web tersebut. Jika halaman utama web gagal memberi informasi tentang apa yang ditawarkan dan apa

yang pengguna bisa lakukan di web tersebut, pengguna akan meninggalkan web tersebut. Jika pengguna tersesat atau tidak tahu apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuannya di web tersebut, pengguna akan meninggalkan web tersebut. Jika informasi di sebuah web sulit dibaca dan tidak menjawab pernyataan pengguna, pengguna juga akan meninggalkan web tersebut. Pengguna tidak akan menggunakan waktunya untuk berusaha memahami antarmuka suatu web. Banyak web yang tersedia sehingga pengguna akan meninggalkan web yang sulit dipahami sebagai pilihan pertama mereka saat menghadapi kesulitan [2].

Usability Testing adalah salah satu cara yang bisa dipakai untuk mengukur *usability* suatu web dalam meningkatkan *user experience*. *Usability Testing* mengevaluasi suatu produk atau servis dengan mengetesnya ke pengguna langsung. Tujuan dilakukannya *Usability Testing* adalah untuk mengidentifikasi masalah *usability*, mengumpulkan data, dan untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap suatu produk. Keuntungan melakukan *Usability Testing* adalah tim pengembang dapat mengetahui masalah yang ada sebelum melakukan pengembangan produk mereka lebih lanjut, sehingga masalah yang ada dapat diperbaiki lebih awal dan dapat menghemat biaya pengembangan [3].

Penelitian mengambil judul “Pengujian Antarmuka Web Perpustakaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta Menggunakan Usability Testing” yang diharapkan dari penelitian ini kita dapat mengetahui apakah web perpustakaan UAJY sudah memiliki tampilan antarmuka yang baik dan *user friendly*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah antarmuka web perpustakaan UAJY sudah memiliki tingkat *usability* yang baik?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Metode yang digunakan untuk menguji antarmuka web perpustakaan UAJY adalah *usability testing* menggunakan model Nielsen.

2. Penelitian hanya membahas UI/UX saja dan tidak membahas fungsi dari web yang dibahas.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat usability web perpustakaan UAJY dan juga merancang rekomendasi perbaikan antarmuka yang diharapkan dapat membantu proses pengembangan web kedepannya.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini melewati berbagai langkah metodologi penelitian, yaitu :

1. Studi Pustaka

Pada tahap pertama penelitian ini penulis akan mencari referensi dari literatur terdahulu. Literatur yang ditinjau adalah yang memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yaitu yang berkaitan dengan usability testing.

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini penulis akan melakukan analisis kebutuhan dalam melakukan *usability testing*. Penulis akan menentukan variabel, populasi dan sampel, menyusun kuesioner, dan menyebar kuesioner.

3. Pengujian dan Analisis

Pada tahap ini penulis akan melakukan pengujian pengukuran *usability* dengan melakukan *usability testing* dengan metode Nielsen. Pada tahap ini juga akan dilakukan analisis hasil pengujian *usability*.

4. Perancangan

Pada tahap ini penulis akan melakukan perancangan antarmuka berdasarkan hasil pengujian sebelumnya sebagai rekomendasi perbaikan pada antarmuka web terkait.

5. Kesimpulan

Pada tahap ini akan diberikan penjelasan hasil yang didapat dari penelitian yang sudah dilakukan.

F. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi ringkasan mengenai penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam tugas akhir ini.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dalam pengujian *usability* dan juga proses yang dilakukan dalam pengujian web.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGUJIAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan pengujian dan perancangan pengujian.

BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan pengujian yang sudah dilakukan penulis.

BAB 6 KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pengujian yang sudah dilakukan dan juga saran untuk pengujian selanjutnya.