

# BAB 1

## LATAR BELAKANG

### 1.1 Latar Belakang

Keberadaan antarmuka *website* yang tidak dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan *user* dapat membuat aktivitas pengguna menjadi terganggu. Halaman *website* yang membingungkan berpotensi pengguna untuk melakukan kesalahan saat memasukkan data. Selain itu pengguna yang telah melakukan kesalahan dapat menjadi frustrasi dan memberikan kerugian bagi organisasi [1]. Halaman yang tidak sesuai dengan juga dapat memberikan persepsi yang buruk bagi *user* dalam mencerminkan organisasi. Pada dasarnya bagaimana orang memandang sesuatu akan dicerminkan dari pengalaman mereka saat mengalami sesuatu [2]. Kualitas pada suatu *website* dicerminkan pada tingginya nilai *usability* [2]. Kualitas *website* dapat dilihat dari beberapa faktor, seperti *system availability, ease of use, usefulness, navigational challenge, website design, content quality, trust, and enjoyment* [3]. Tingkat *usability website* yang tinggi dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengguna dalam mengerjakan tugasnya.

Semproa SIP adalah suatu lembaga pengajaran matematika dengan bantuan alat semproa. Dalam melakukan kegiatan pengadaan, pendataan dan akutansi mereka menggunakan sistem berbasis *website* yang beralamat [bo.semproasip.com](http://bo.semproasip.com). Pembuatan sistem dilakukan oleh Direktur Pusat dengan bantuan perusahaan Indo Mega Byte. Dalam melakukan proses bisnisnya seluruh anak cabang pada seluruh wilayah diwajibkan untuk menggunakan sistem ini. Kegiatan komputerisasi *website* dipaparkan oleh Semproa SIP Yogyakarta berawal pada tahun 2018.

Penggunaan *website* sistem informasi pada Semproa SIP Yogyakarta masih menghasilkan banyak komplain pada beberapa halaman *website*. Komplain yang ditemukan terdapat pada halaman pengadaan. Menurut *user* halaman pengadaan pada *website* cenderung membingungkan karena tidak terorganisir dan informatif. Halaman yang membingungkan dapat mendorong *user* untuk melakukan kesalahan dan membuat frustrasi [1]. Dalam penggunaan sistem ini bukanlah perihal yang baru. Seluruh *user* telah melakukan *training* dan pengarahan dalam mengoperasikan sistem, namun sampai saat ini masih ditemukan kesalahan yang sama pada halaman pengadaan. Kesalahan pada pengadaan dapat memberikan dampak negatif pada cabang dan organisasi. Dampak tersebut bisa berupa materil maupun immaterial. Materil berupa biaya yang dikeluarkan

menjadi berlipat dan imaterial berupa tingkat kepercayaan *customer* terhadap organisasi. Kesalahan dalam pengadaan barang merupakan kesalahan yang sangat menghabiskan waktu. Karena sesuai proses pengadaan, pengadaan akan dilakukan setelah cabang berhasil membayar pengadaan. Pesanan yang berhasil dibayar perlu ditunggu selama 3 hari untuk sampai pada penerima. Sehingga kesalahan yang tidak disadari dalam waktu dekat dapat merugikan waktu dan biaya. Selain itu *user* yang melakukan kesalahan juga merasa dirugikan akibat kesalahan yang dibuat. Sehingga dengan memperbaiki antarmuka halaman pengadaan dapat mencegah kesalahan yang timbul akibat kesalahan *user* dengan kesalahan antarmuka.

Berdasarkan komplain dan saran dari Direktur Sempoa SIP Yogyakarta, antarmuka pada halaman *dashboard* yang dimiliki oleh sistem informasi *website* Sempoa SIP kurang informatif dan perlu dievaluasi. Komplain yang diberikan berawal dari konten *dashboard* yaitu berupa *quick access* ke halaman lainnya. Kenyataannya fungsi navigasi halaman konten dapat diakses oleh *user* di bagian *sidebar menu* pada setiap saat. *Sidebar* dapat ditemukan di bagian kiri *website* di setiap halaman. *Sidebar* sendiri memberikan 11 fungsi konten utama yang pada akhirnya setiap konten memiliki sub konten lainnya. Hal tersebut dikatakan bahwa halaman *dashboard* yang digunakan di Sempoa SIP Yogyakarta sangat tidak efektif dalam memberikan informasi ke pengguna. Pada dasarnya fungsi *dashboard* adalah menyederhanakan data menjadi potongan informasi secara visual dengan sederhana. Halaman *dashboard* seharusnya dapat memberikan suatu informasi yang relevan bagi penggunanya baik secara operasional, analitis, maupun secara strategis [4]. Dashboard seharusnya memberikan kejelasan dan alasan ke pengguna tentang informasi yang akan didapat [5]. Informasi dapat berupa grafik laporan bulanan, penambahan data murid, maupun informasi identitas pengguna. Namun, halaman yang terpapar pada *dashboard* hanya memberikan kejelasan navigasi yang tidak perlu. Secara ideal, *dashboard* yang baik dapat memberikan bantuan ke pengguna dalam membuat keputusan yang lebih baik dan lebih tepat [4][5].

Berdasarkan permasalahan yang timbul pada *website* sistem informasi Sempoa SIP, *user* mengatakan bahwa permasalahan muncul pada antarmuka setiap halaman. Penelitian mengenai perancangan antarmuka telah dilakukan pada banyak penelitian. Salah satu penelitian tersebut menggunakan pendekatan metode *User Centered Design* (UCD). UCD merupakan salah satu metode yang menggunakan pendekatan *user* menjadi sumber utama masukan dan penilaian pada desain antarmuka [1]. UCD memiliki penilaian akan

sebuah sistem seharusnya dapat melayani penggunaannya. Sehingga antarmuka merupakan faktor yang utama dalam merancang sebuah sistem [1][2]. Dalam pengevaluasian suatu *website* dapat dilakukan dengan metode seperti *usability testing* dan WEBUSE. Pengevaluasian dengan metode *usability testing* dan WEBUSE bertujuan untuk memberikan nilai efektifitas, efisiensi dan *usability* pada sistem [18][30]. Sehingga dengan persamaan penilaian sesuai metode akan memberikan tingkat kualitas pada setiap halaman sistem.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah halaman antarmuka pengadaan dan *dashboard* pada sistem informasi berbasis *website* Sempoa SIP Yogyakarta belum sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *user*.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka pertanyaan penelitian yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara membuat halaman sistem informasi *website* yang digunakan Sempoa SIP Yogyakarta menjadi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *user*?

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. *Website* yang digunakan sebagai acuan studi kasus adalah *website* sistem informasi yang digunakan Sempoa SIP Yogyakarta pada tahun 2020-2021 yang beralamat <http://bo.sempoasip.com/>.
2. Penelitian berfokus pada analisis antarmuka *website* <http://bo.sempoasip.com/> pada bagian *dashboard* dan halaman fungsi pengadaan barang yang pada akhirnya menghasilkan *prototype* desain antarmuka baru sesuai dengan hasil evaluasi yang ditemukan.
3. Responden dalam penelitian ini adalah *user* yang menggunakan sistem informasi <http://bo.sempoasip.com/> yaitu *admin* dan *director*.
4. Perangkat yang digunakan untuk pengujian adalah *PC Desktop* dan *Laptop* dengan *browser* Google Chrome.

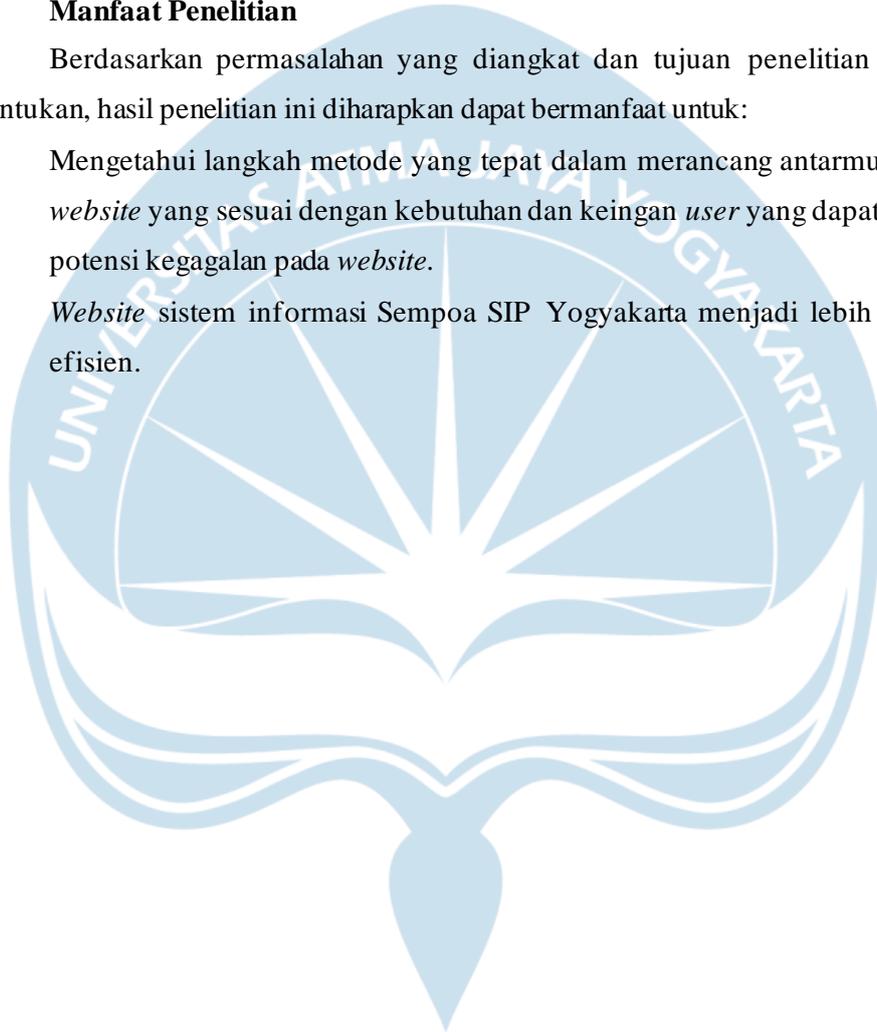
### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan rancangan antarmuka halaman *website* yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *user* pada sistem informasi berbasis *website* Sempoa SIP Yogyakarta.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dan tujuan penelitian yang telah ditentukan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Mengetahui langkah metode yang tepat dalam merancang antarmuka halaman *website* yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *user* yang dapat memitigasi potensi kegagalan pada *website*.
2. *Website* sistem informasi Sempoa SIP Yogyakarta menjadi lebih efektif dan efisien.



## 1.7 Bagan Keterkaitan

Berikut merupakan bagan keterkaitan yang menghubungkan latar belakang penelitian, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang dapat dilihat pada gambar 1.7.1.



Gambar 1.7.1 Diagram Keterkaitan