

			Dinas Pemuda Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Landak dengan menggunakan metode <i>user-centered design</i> .		Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Landak.	res Par
--	--	--	---	--	--	------------

### BAB III. LANDASAN TEORI

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa teori dasar yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan serta penyusunan penelitian. Teori dasar yang akan digunakan penulis adalah:

#### A. Website

Website adalah kumpulan halaman yang berisi data tertentu dan dapat diakses oleh banyak orang melalui web. Situs dapat dibuka dengan menulis URL atau alamat situs dalam program. Situs juga merupakan mode untuk menampilkan data. Pada awalnya, data yang ditampilkan di situs itu jelas melalui komposisi. Saat ini website juga dapat menampilkan gambar, suara, dan video. Terdapat 2 jenis umum website yaitu, jenis website yang hanya bisa menampilkan informasi tetap alias bersifat tidak berubah disebut website statis. Sedangkan, kalau website menampilkan informasi yang berubah-ubah disebut dengan website dinamis[15].

#### B. User Interface

*User Interface* merupakan bagian dari sistem informasi yang perlu interaksi dari pengguna untuk membuat input dan output. Menjelaskan bahwa sebuah sistem informasi baru mempengaruhi banyak dari sistem informasi yang ada lainnya, dan analisis harus memastikan bahwa

semua bekerja. Sistem juga harus berinteraksi dengan pengguna baik di dalam maupun di luar organisasi[16].

Dari penjelasan tersebut *User Interface* mempunyai peran yang penting dalam efektivitas suatu sistem informasi. Pembuatan *User Interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna. Pengguna berinteraksi dengan desain antarmuka di banyak tempat, termasuk:

- a. *Graphical User Interface (GUI)*: Representasi *visual* berinteraksi dengan pengguna. Desktop adalah contoh GUI.
- b. *Voice-controlled interface (VUI)*: Pengguna berkomunikasi melalui suara mereka. Asisten Google adalah contoh VUI, yang memungkinkan pengguna untuk menanyakan pertanyaan langsung seperti "rekomendasi tempat wisata di Yogyakarta" ke asisten Google.
- c. *Gesture-based Interface*: Gestur digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi. *Game virtual* adalah contoh antarmuka berbasis gerakan[17].

### C. User Experience

*User Experience* atau UX merupakan proses pengembangan produk untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan relevan bagi pengguna dikenal sebagai pengalaman pengguna atau *user experience*. Saat mengembangkan produk, tim desain harus: Agar pengalaman yang dikembangkan berfokus pada pengguna, tim desain harus:

- a. Mempertimbangkan apa yang akan dilakukan individu dibandingkan dengan apa yang dapat dicapai oleh teknologi.
- b. Melibatkan pengguna dalam proses desain.
- c. Menciptakan hubungan antara dua orang atau lebih.
- d. Menciptakan keragaman dalam Desain.

Pengalaman pengguna yang sukses memerlukan integrasi berbagai disiplin ilmu, termasuk teknik, pemasaran, desain grafis, industri, dan desain antarmuka. Jadi hanya memberikan apa yang diinginkan

pengguna tidak cukup untuk menawarkan pengalaman pengguna yang baik. Contoh pengalaman pengguna atau *user experience* adalah betapa menyenangkannya sebuah program untuk digunakan dan betapa sederhananya untuk dipelajari dan digunakan[18].

#### D. User Centered Design

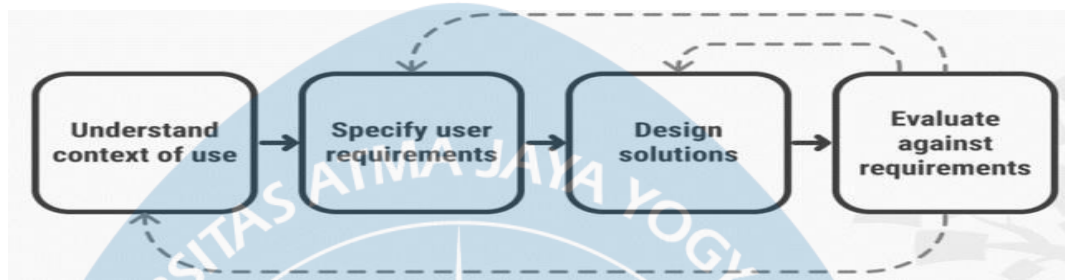
Metode *User Centered Design* (UCD) merupakan sebuah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan user. Dalam kaitannya dengan Sistem Informasi, *User Centered Design* merupakan bagian dari SDLC (*System Development Life Cycle*), sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokus pada kebutuhan end-user sehingga diharapkan aplikasi yang akan mengikuti kebutuhan user dan user tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi. *User Centered Design* memiliki tahapan-tahapan desain antarmuka yang berfokus pada kegunaan, kebutuhan pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja pada desainnya.

Untuk menjalankan UCD dengan baik dibutuhkan eksperimen, iterasi dan pengalaman saat mengalami kegagalan. Oleh karena itu ada prinsip dalam UCD yang dapat digunakan sebagai panduan dalam menjalankan UCD, antara lain :

- Mengerti *user* dengan jelas, beserta dengan pekerjaan yang dilakukan dan juga lingkungan di mana user tersebut berada.
- Desain dibuat berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada setiap iterasi.
- Mengutamakan pengalaman penggunaan.
- Melibatkan *client* dalam pembuatan dan perancangan desain.

Proses di dalam UCD menuntut desainer memadukan unsur investigatif (misal : survei dan *interview*) dan juga unsur generatif (misal :

*brainstorming*) untuk memberikan dan mendefinisikan kebutuhan dari user. Secara umum proses dari UCD berupa iterasi, yaitu pengulangan dan evaluasi yang dilakukan pada setiap proses sebelum melanjutkan ke proses selanjutnya. Secara umum ada 4 tahap yang ada pada proses UCD yaitu :



**Gambar 3. 1 Tahap alur proses UCD**

**Gambar 3. 2 Tahap Proses Evaluasi Dengan Metode WEBUSE**  
**Gambar 3. 3 Tahap alur proses UCD**

1. *Understand Context of Use*

Perancang sistem harus mengerti konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti Siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut.

2. *Specify User Requirements*

Setelah perancang mengerti konteks penggunaan dari aplikasi, maka dapat berlanjut ke proses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan *user* (*user requirements*). Pada proses ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan *user* di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

3. *Design Solutions*

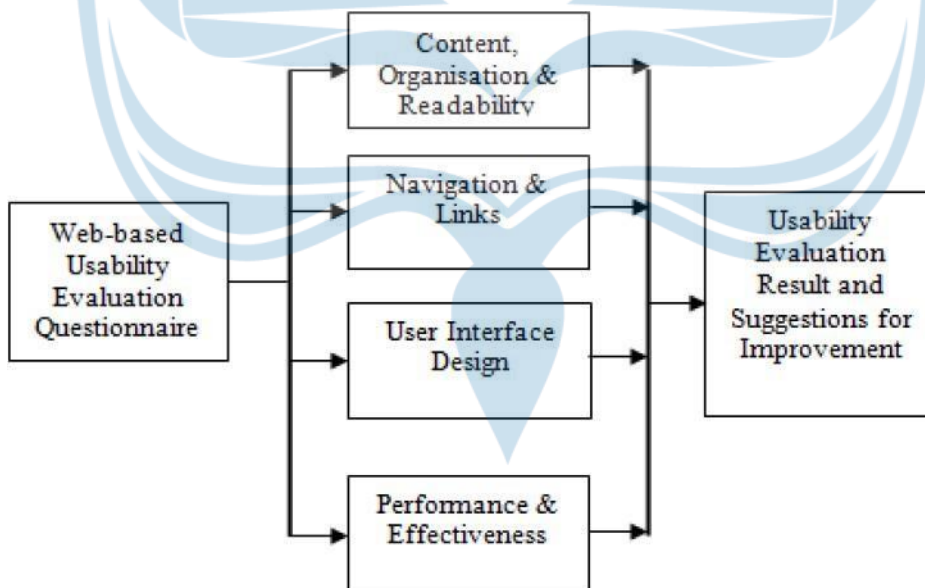
Proses berikutnya adalah merancang solusi dari *User Requirements* yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, *prototype* hingga desain lengkap.

4. *Evaluation Against Requirements*

Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan user yang akan menggunakan, evaluasi dilakukan mulai dari 1 proses dan dilanjutkan ke proses berikutnya[19].

### E. Website Usability Evaluation (WEBUSE)

*Web Usability Evaluation Tool* (WEBUSE) merupakan sebuah metode evaluasi usability metode evaluasi yaitu berupa kuesioner evaluasi *usability* berbasis *website* yang memungkinkan pengguna menilai kegunaan situs web yang dievaluasi, dan membagi kategori *usability* dalam metode WEBUSE berdasarkan kriteria evaluasi *usability*, yaitu *Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, Desain User Interface, Performance and Effectiveness*[20]. Masing-masing kategori ini memiliki 6 pertanyaan, sehingga total pertanyaan dalam kuesioner ini adalah 24 pertanyaan dan terdapat 5 pilihan jawaban untuk setiap soal.



Gambar 3. 4 Tahap Proses Evaluasi Dengan Metode WEBUSE

## F. Teori Warna

Teori warna atau *color theory* menurut *Interaction Design Foundation* didefinisikan sebagai pedoman yang digunakan oleh para desainer dalam menyampaikan sebuah pesan kepada para penggunanya melalui warna.[21] Warna adalah salah satu unsur yang penting dalam sebuah desain, karena dengan warna suatu karya desain akan memiliki arti dan nilai yang lebih (*added value*) dari utilitas karya tersebut. Warna juga bisa memberikan pengaruh emosional kepada mood atau suasana yang diciptakan. Pemilihan warna juga harus diperhatikan agar tidak salah pengertian dalam komunikasi visual. Warna memiliki arti dari masing-masing warna, misalnya warna yang peneliti pilih untuk digunakan pada desain solusi ini yaitu warna merah.

Warna merah adalah warna yang beraura kuat, memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan. Dalam psikologi warna merah memberi arti sebuah simbol keberanian, kekuatan dan energi, juga gairah untuk melakukan tindakan, serta melambangkan kegembiraan. Adapun alasan lain mengapa peneliti melakukan perubahan dari warna biru ke warna merah yaitu karena warna ini dominan digunakan pada logo dinas nya sendiri, sehingga dianggap cocok apabila diaplikasikan kedalam desain solusi.