

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penyebaran virus covid 19 di Indonesia membawa perubahan besar bagi masyarakat Indonesia. Covid 19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2, virus ini menyerang saluran pernafasan pada manusia. Awal mula ditemukan virus ini di kota Wuhan, Cina pada Desember 2019. Virus ini menyebar dengan cepat melalui udara ketika manusia tidak sengaja menghirup atau menyentuh droplet yang terinfeksi covid 19. Salah satu negara yang terkena virus tersebut yaitu Indonesia, orang yang terinfeksi virus ini berasal dari kalangan anak kecil hingga lansia. Karena hal itu Indonesia menerapkan lockdown untuk mencegah penyebaran virus covid 19 [1].

Indonesia menerapkan lockdown yang berdampak pada sektor ekonomi. Karena lockdown, masyarakat tidak bisa mencari nafkah seperti biasanya dan dengan adanya lockdown pergerakan masyarakat menjadi terbatas. Hal itu memicu revolusi industri 4.0 yang membawa banyak perubahan di Indonesia. Revolusi industri 4.0 adalah penggabungan antara informasi dengan teknologi komunikasi pada bidang industri. Dengan adanya revolusi 4.0 terdapat banyak perubahan di berbagai sektor[2]. Pada kegiatan jual beli konvensional biasanya dilakukan dengan tatap muka dan memberikan barang secara langsung, namun dengan industri 4.0 kegiatan tersebut bisa dilakukan lewat aplikasi atau website.

Sejak tahun 2019 kegiatan jual beli berubah, yang biasanya dilakukan secara tatap muka saat ini pemesanan dilakukan melalui aplikasi atau website kemudian barang akan dikirim langsung menuju rumah pembeli. Salah satu perusahaan yang menerapkan hal itu yaitu perusahaan percetakan. Saat ini banyak perusahaan percetakan membangun website untuk mendukung

kegiatan penjualan produknya. Selain penjualan produk, pada website tersebut biasanya mencantumkan berbagai informasi yang dapat dibaca oleh pembeli. Informasi tersebut berisi cara membeli, lokasi toko, katalog produk dan lain lain. Website yang digunakan untuk jual beli biasanya dibuat semenarik mungkin dan mudah digunakan, hal ini berguna untuk menarik pengguna dan memudahkan pengguna dalam menggunakan website. Agar sebuah website mudah digunakan, perlu dilakukan perancangan desain antar muka atau yang biasa disebut *user experience*. Selain mudah digunakan sebuah website memerlukan tampilan yang menarik, maka dari itu perlu dilakukan perancangan pada *user interface*.

Perancangan *user interface* dan *user experience* yang akan dilakukan berfokus pada website Digibook promotion. Digibook promotion merupakan perusahaan percetakan yang memiliki website untuk menunjang promosi dan jual beli, perusahaan ini terletak di Gunung Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah. Digibook promotion melayani pembuatan merchandise, printing dan jasa digital marketing. Semua kebutuhan pelanggan baik dari desain, pembuatan dan pengiriman dapat dilakukan di website tersebut[3]. Perancangan ini dilakukan agar pengguna dapat menggunakan website Digibook Promotion lebih mudah dan penggunaanya beralih dari yang sebelumnya menggunakan cara konvensional menjadi melalui website Digibook Promotion. Perancangan website Digibook dilakukan dengan melakukan perubahan pada desain *user interface* dan *user experience*.

Perancangan *user interface* dan *user experience* ini menggunakan metode *system usability scale* dan *goal directed design*. *System usability scale* merupakan alat yang digunakan untuk mengukur tingkat *usability* sebuah aplikasi atau website. *System usability scale* dapat digunakan untuk mengukur tingkat *usability* produk *hardware*, *software*, *mobile app*, dan *website*. *System usability scale* menggunakan skala likert 1 hingga 5 yang mana 1 berarti sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju dan 5 sangat setuju [4]. Metode lain yang digunakan untuk memperbaiki *user interface* dan *user*

experience yaitu *Goal directed design* (GDD). *Goal directed design* (GDD) merupakan suatu model perancangan atau pengembangan antarmuka yang mana lebih fokus kepada pengalaman pengguna. Dalam perancangan atau pengembangan metode ini pengidentifikasian dilakukan secara langsung pada perilaku pengguna dan diterjemahkan ke dalam desain[5].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tentang UI/UX pada website Digibook Promotion terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana mengukur dan mengevaluasi website Digibook menggunakan *System Usability Scale* dan *Goal Directed Design* ?
2. Bagaimana merancang *user interface* dan *user experience* website Digibook yang lebih mudah digunakan menggunakan *System Usability Scale* dan *Goal Directed Design* ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam perancangan *user interface* dan *user experience* ini yaitu :

1. Perancangan ini dilakukan di perusahaan Digibook.
2. Perancangan ini dilakukan sebatas *user interface* dan *user experience*, yang mana tidak adanya implementasi langsung terkait dengan website yang dibuat.
3. Data yang digunakan merupakan hasil kuesioner yang didapatkan dari 30 responden yaitu *customer* Digibook.

1.4. Tujuan Penelitian

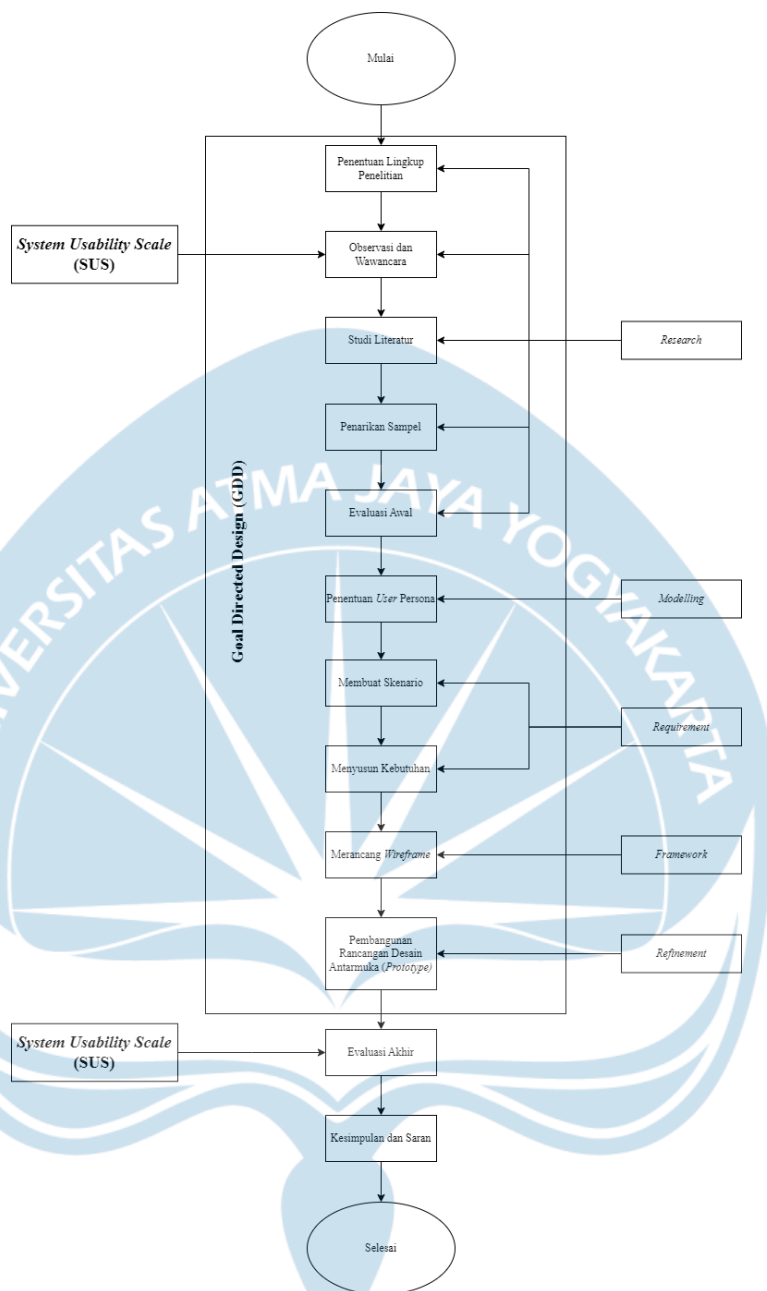
Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Melakukan pengukuran dan evaluasi usability menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
2. Merancang *user interface* dan user experience desain antarmuka web Digibook menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD).

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Goal Directed Design* (GDD) dan *System usability scale* (SUS). Penulis melakukan beberapa tahapan yang sesuai dengan alur penelitian ini. Tahapan ini dibuat dalam bentuk diagram flow dari awal sampai akhir. Berikut ini merupakan tahapan penelitian :





Gambar 1. 1 Tahapan Penelitian

1.5.1. *Research*

merupakan proses pertama dalam metode *goal directed design*. Hal pertama yang dilakukan yaitu memahami masalah yang ada dengan cara menentukan lingkup penelitian yang akan digunakan sebagai batasan dari

penelitian. Selanjutnya yaitu observasi dan wawancara. Dalam observasi ini menggunakan metode *system usability scale* (SUS) yang bertujuan untuk mengukur tingkat usability dari sebuah produk digital sebelum dilakukannya perancangan ulang. Setelah melakukan observasi dan wawancara selanjutnya melakukan studi literatur dan kemudian penarikan sampel penelitian yang dapat membentuk pola penggunaan pada produk digital yang akan dibangun. Pola ini nantinya akan di jadikan evaluasi awal yang menghasilkan personafikasi dari produk.

1.5.2. Modelling

Tahap *modelling* dilakukan analisis dari data yang sudah didapatkan pada tahap sebelumnya. Dari hasil analisis akan menghasilkan model pengguna / persona yang mempresentasikan sikap, perilaku dan tujuan pengguna. Persona ini didapatkan dari hasil analisis pada tahap research. Aspek dari persona akan digunakan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh pengguna ketika menggunakan website.

1.5.3. Requirement

Proses penentuan kebutuhan yang diperuntukkan pada setiap persona dengan data yang sudah ada. Data untuk penentuan kebutuhan didapatkan dari gambaran ketika persona beraktivitas pada suatu produk digital. Penentuan kebutuhan tersebut berupa skenario yang menggambarkan persona. Setelah memiliki skenario atau gambaran, dilakukan penyusunan kebutuhan pengguna, bisnis dan teknis dari perancangan desain yang diperlukan untuk produk digital.

1.5.4. Framework

Proses perancangan yang dilakukan antar kerangka dengan alat visual yang berguna untuk menggambarkan bagaimana cara pengguna

berkomunikasi dengan sistem pada produk digital. Hasil dari proses ini yaitu konsep desain namun masih dalam bentuk kasar.

1.5.5. Refinement

Proses ini dilakukan perancangan desain produk digital pada tampilan antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, dan informasi yang lain. Pada *refinement* dilakukan peningkatan desain dalam implementasinya. Mendefinisikan icon, ukuran, dan elemen lain yang dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih menarik. Hasil dari *refinement* adalah menghasilkan tampilan dalam *high fidelity prototype* sebuah produk.

1.5.6. Design support

Design support merupakan proses terakhir pada *goal directed design*. Pada proses ini dilakukan evaluasi dan pengujian pada antarmuka yang telah dirancang.

1.5.7. Kesimpulan dan saran

Kesimpulan dan saran merupakan tahap terakhir dalam penelitian. Penulisan ini dilakukan agar hasil akhir dari penelitian tersimpulkan.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penelitian - penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Terdapat table perbandingan antara penelitian yang telah dilakukan sebelumnya

dengan penelitian yang sedang dilakukan saat ini. Penelitian terdahulu berasal dari jurnal yang tersedia di Google Scholar.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori yang bersangkutan dengan penelitian yang akan dilakukan. Teori ini berguna untuk menentukan gagasan dan mendukung keputusan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN EKSPERIMEN

Bab ini berisi deskripsi masalah, analisis kebutuhan eksperimen (meliputi analisis kebutuhan responden, kuesioner, dan alat), dan perancangan eksperimen (meliputi tujuan, tugas atau aktivitas, dan pengukuran eksperimen).

BAB V HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi deskripsi eksperimen terkait metode yang digunakan, hasil eksperimen, dan pembahasan eksperimen (meliputi tujuan dan pembahasan hasil).

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi hasil akhir dari analisis dengan menggunakan 2 metode berbeda dan menuliskan permasalahan yang ada serta perbaikan yang diterapkan pada desain.