

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital saat ini semakin cepat, dengan arus globalisasi dan digitalisasi yang tidak bisa dihentikan, sehingga perilaku manusia atau kebiasaan manusia juga ikut berkembang, muncul kebutuhan-kebutuhan baru yang bersifat digital, seperti kebutuhan akan internet, kebutuhan untuk berkomunikasi melalui digital, dan sebagainya. Kemajuan teknologi berkembang seiring berjalannya waktu, Sejak dimulainya era teknologi pertanian, kemudian berlanjut ke era teknologi industri, diikuti dengan era teknologi informasi, dan saat ini era teknologi komunikasi dan informasi, telah membawa beragam dampak terhadap kehidupan sosial, kehidupan berbangsa, dan kehidupan bernegara, dan setiap individu mempunyai kepentingan masing-masing untuk memanfaatkan setiap perkembangan yang ada di tiap zamannya [1].

Kebutuhan akan internet seakan menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian besar manusia, kehidupan masyarakat modern tidak bisa lepas dari Internet. Internet merupakan sistem jaringan yang memungkinkan satu perangkat terhubung ke perangkat lainnya [2]. Perusahaan-perusahaan juga harus mengikuti perkembangan zaman ini untuk memenuhi permintaan atau ekspektasi pasar yang ikut berkembang. Digitalisasi menjadi hal yang wajib dilakukan di beberapa sektor pasar untuk tetap dapat bersaing dan tetap eksis di pasar. Oleh karena itu, PT Liputan Enam Dot Com juga berevolusi seiring perkembangan zaman. PT Liputan Enam Dot Com pada awalnya hanya merupakan perusahaan yang bergerak di acara berita televisi di SCTV, kemudian bergerak atau memperlebar unit bisnisnya ke ranah berita online yang dapat diakses di desktop dan mobile melalui website, aplikasi, dan sosial media untuk memasarkan berita onlinenya, PT Liputan Enam Dot Com berfokus pada berita-berita politik dan berita terbaru tetapi juga mengpublish berita-berita seputar sepakbola, lifestyle, showbiz, teknologi dan sebagainya.

Website adalah salah satu alat yang paling efektif dan efisien untuk membagikan dan menyebarkan informasi kepada khalayak yang luas di seluruh dunia. [3]. Website sangat berperan penting bagi PT Liputan Enam Dot Com, website menjadi salah satu pemasukan terbesar bagi perusahaan melalui iklan-iklan yang dipasang di website. Oleh karena itu, pengoptimalan website harus digunakan untuk meningkatkan nilai usability dari website serta kenyamanan dan kesetiaan pelanggan, pengoptimalan website bisa berupa fungsi-fungsi dalam website, kecepatan halaman, user interface dan lain lain. Website yang baik harus mudah diakses dan memiliki waktu buka halaman yang singkat sehingga pengguna dapat dengan cepat mendapatkan apa yang mereka butuhkan [4]. Website yang baik dan bagus akan mendapatkan rekomendasi dari google sehingga dapat ditampilkan di halaman utama sehingga menghasilkan *traffic* yang lebih banyak dan berujung pada perusahaan mendapatkan pendapatan yang lebih dari hasil *traffic* tersebut.

Penulis melalui studi awal yang berupa kuisisioner dan wawancara menemukan bahwa halaman website Liputan 6 diperlukan evaluasi, beberapa diantaranya adalah tampilan yang terlalu ramai atau konten yang terlalu banyak di dalam halaman utama, desain yang tidak konsisten, tampilan yang kurang lebar, terlalu banyak iklan yang mengganggu, hal tersebut dapat berpengaruh kepada nilai usability dari website itu sendiri. Sehingga penulis beranggapan perlu adanya evaluasi *user interface* dan *user experience* dari website Liputan 6. *User Interface* merupakan media penghubung antar pengguna dalam berinteraksi dengan suatu sistem sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya, dengan mempertimbangkan berbagai pertimbangan agar sistem tersebut dapat digunakan secara cepat dan tepat [5]. Desain *user interface* atau desain antar muka website memiliki peran yang besar dalam memberikan kenyamanan bagi pembaca, desain yang baik tidak hanya memikirkan estetika dari website melainkan juga desain yang efektif, efisien, dan konsisten serta memikirkan apa yang diharapkan oleh pengguna untuk memberikan pengalaman membaca yang terbaik bagi pembaca. Sebuah *interface* harus bersifat efektif, mudah digunakan, dan mudah dipahami [6]. *User Experience* adalah tentang bagaimana pengalaman user dalam menggunakan system atau website, juga tentang apa yang mereka

cari atau apa yang mereka perlukan dalam sistem. *User Experience* bertujuan untuk menilai tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap produk, sistem, atau layanan yang mereka gunakan [7].

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dituliskan di atas maka muncullah rumusan masalah yang adalah terdapat beberapa kekurangan-kekurangan pada website Liputan 6 seperti tampilan yang kurang lebar, konten yang terlalu padat dan iklan yang terlalu banyak dan mengganggu *user* sehingga perlu adanya perbaikan *user interface* sehingga menciptakan *user experience* yang lebih baik.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dituliskan terlebih dahulu, pertanyaan yang timbul adalah sebagai berikut:

1. Langkah-langkah apa saja yang dapat dilakukan untuk melakukan perancangan ulang pada website yang sudah ada, agar tampilannya dapat diperbarui atau dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana hasil pengalaman pengguna dalam menggunakan tampilan desain solusi yang sudah dibuat?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka dibuatnya tujuan penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan desain antarmuka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan pengguna website Liputan 6.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang sudah dijabarkan, batasan penelitiannya adalah:

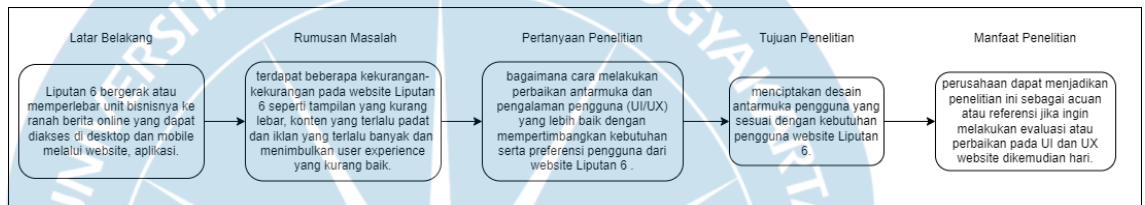
1. Penelitian ini terbatas hanya pada perancangan ulang website dan tampilan antarmuka saja, tidak memasukkan fitur-fitur yg melibatkan sistem backend.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada website desktop Liputan6.com

3. *Best-practice* yang digunakan adalah *Human-Centered Design*, akan tetapi hanya sampai tahap *evaluating the design solutions*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah perusahaan dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan atau referensi jika ingin melakukan evaluasi atau perbaikan pada UI dan UX website dikemudian hari.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1 Bagan Keterkaitan