

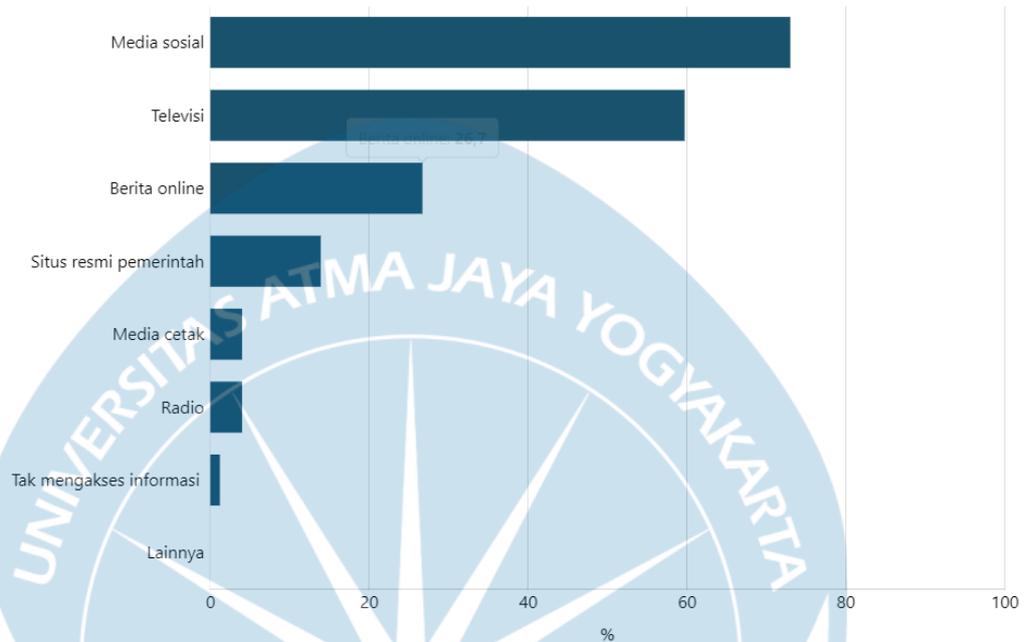
# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi informasi saat ini memiliki dampak yang begitu besar terhadap manusia khususnya dalam mengakses berbagai macam informasi. Salah satu perkembangan teknologi telah berdampak bagi para pelaku usaha dan bisnis di Indonesia dengan memanfaatkan teknologi untuk memudahkan dalam memperoleh informasi, menyebarkan informasi, dan menjadi salah satu saluran utama di dalam memperoleh keuntungan. Masyarakat kini mempunyai kemampuan untuk memenuhi kebutuhan informasi lebih cepat sesuai keinginan pengguna dengan membaca artikel berita dari *website* atau situs berita yang disediakan oleh pemilik media daring [1].

Menurut hasil survei Status Literasi Digital di Indonesia 2021 yang diselenggarakan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) lewat kolaborasi dengan Katadata *Insight Center* (KIC) menunjukkan aktivitas masyarakat Indonesia ketika mengakses internet adalah salah satunya membaca berita [2]. *Website* berita muncul untuk memudahkan seseorang dalam mencari informasi. Sebesar 26,7% masyarakat Indonesia memperoleh informasi dari *website* berita. Saat ini berdasarkan data Dewan Pers telah terdaftar 1.647 portal berita *online* yang tersebar diseluruh pelosok Indonesia. Dengan jumlah tersebut hanya 85 yang terverifikasi faktual dan 169 yang terverifikasi administrasi [3].



Gambar 1. 1 Ragam sumber informasi yang paling banyak diakses masyarakat

Portal *website* merupakan salah satu media yang memiliki peran penting untuk menyebarkan informasi kepada kalangan banyak [4]. Dengan semakin banyaknya masyarakat Indonesia yang menggunakan internet, maka informasi yang mereka perlukan juga harus tersedia di internet. Salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat adalah *website* [5]. *Website* berita merupakan sekelompok halaman yang saling berhubungan yang didalamnya terdapat seperti dokumen atau gambar yang disimpan di *server website*. Pada penelitian ini berfokus pada *website* portal berita yang banyak diakses oleh masyarakat. *Website* portal berita adalah laporan suatu peristiwa atau kejadian yang dirangkum oleh media dan dipublikasikan sebagai berita di halaman pemilik *website* berita.

*Website* portal berita [kabar.sanggau.go.id](http://kabar.sanggau.go.id) merupakan sebuah media penampung untuk semua berita-berita yang kemudian dirangkum kedalam satu *website* untuk memudahkan diakses oleh masyarakat. *Website* ini

dikelola oleh Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kabupaten Sanggau, Kalimantan Barat sejak maret 2018. Namun *website* ini dibangun dengan tidak memperhatikan bagaimana *website* tersebut bisa dengan mudah untuk dipahami serta digunakan oleh pengguna, melainkan hanya berfokus dalam penyajian berita seputar kabupaten didalam *website* tersebut, sehingga sulitnya menemukan konten berita yang ingin dibaca pada halaman utama, tampilan konten berita yang kurang menarik, serta *desain flow* yang kurang interaktif. Dengan adanya hal tersebut, dinilai bahwa rancangan desain ini belum memiliki rancangan *user interface* dan *user experience* yang baik sehingga diperlukan adanya perbaikan rancangan pada *website* [kabar.sanggau.go.id](http://kabar.sanggau.go.id) dikarenakan tingkat *usability* yang baik pada *website* merupakan hal yang harus dicapai agar *website* tersebut dapat dengan mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu metode untuk mengevaluasi dan mendesain kembali *website* [kabar.sanggau.go.id](http://kabar.sanggau.go.id). Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *User Centered Design* yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Metode *User Centered Design* memiliki kelebihan dalam mendesain aplikasi dikarenakan memiliki fokus terhadap kebutuhan pengguna [1],[6]. Pengimplementasian metode *User Centered Design* dalam pengembangan *website* [kabar.sanggau.go.id](http://kabar.sanggau.go.id) mengikutsertakan pengguna *website* untuk dapat memberikan penilaian mengenai antarmuka *website* [kabar.sanggau.go.id](http://kabar.sanggau.go.id) saat ini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi rancangan tampilan *website* baru [kabar.sanggau.go.id](http://kabar.sanggau.go.id) yang memenuhi tingkat *usability* yang sesuai, serta memudahkan pengguna dalam menggunakan *website* [kabar.sanggau.go.id](http://kabar.sanggau.go.id) dan menikmati berita yang dipublikasikan oleh [kabar.sanggau.go.id](http://kabar.sanggau.go.id) dengan tampilan yang lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut: Bagaimana merancang antarmuka pada *website* [kabar.sanggau.go.id](http://kabar.sanggau.go.id) dengan menerapkan metode *User Centered Design* agar lebih *user-friendly* dan sesuai dengan kebutuhan pengguna?

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan rumusan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini menentukan batasan permasalahan agar yang akan dilakukan tidak melebar. Adapun beberapa batasan masalah penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

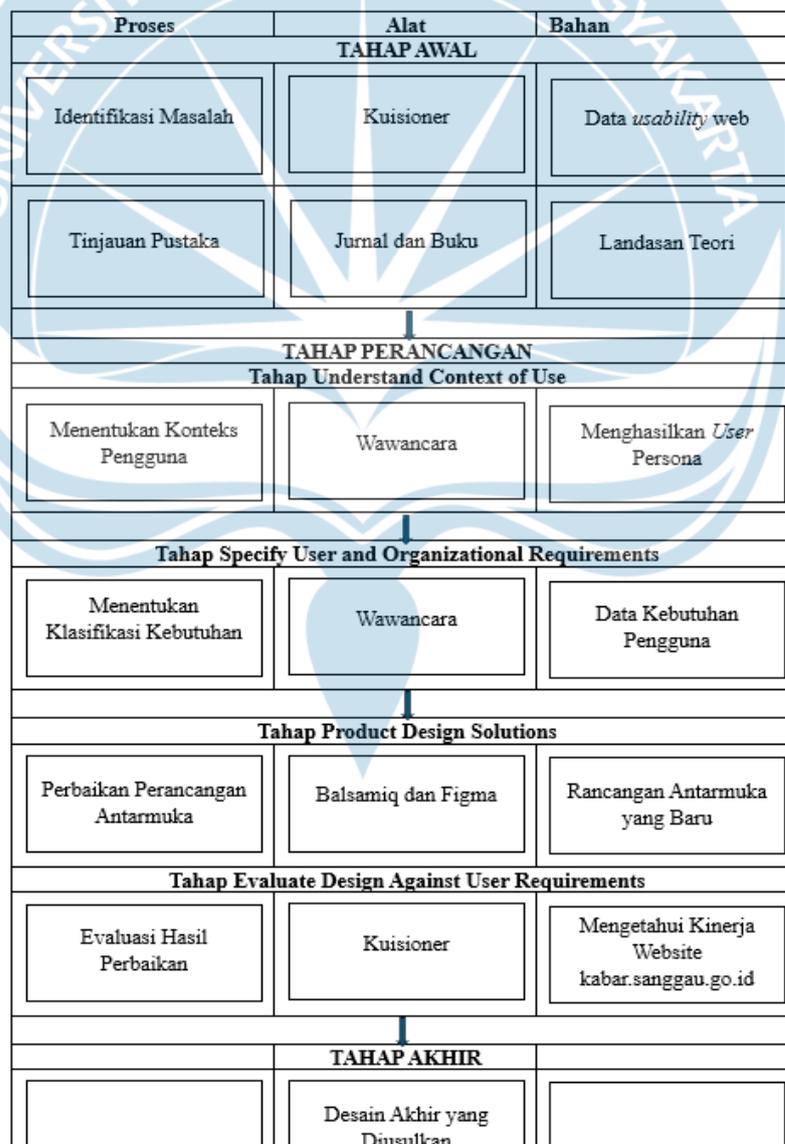
1. Objek dalam penelitian adalah *website* portal berita [kabar.sanggau.go.id](http://kabar.sanggau.go.id).
2. Penelitian yang akan dilakukan adalah hanya sebatas pada pembangunan *front-end* tanpa dilengkapi dengan adanya *back-end*.
3. Penelitian ini akan menggunakan Balsamiq sebagai alat pendukung dalam melakukan desain *wireframe low-fidelity*.
4. Sistem yang akan diusulkan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *front-end* yaitu HTML dan CSS dengan menggunakan bantuan Bootstrap sebagai *framework* pendukung.
5. Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*.

## D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah melakukan perancangan ulang terhadap antarmuka pada *website* [kabar.sanggau.go.id](http://kabar.sanggau.go.id) menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*, sehingga akan menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## E. Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, diterapkan metode penelitian *User Centered Design (UCD)*. *User Centered Design* merupakan metode yang digunakan dalam perancangan dan pengembangan sistem yang bertujuan untuk menyesuaikan sistem dengan kebutuhan pengguna, karena dalam pengembangannya melibatkan pengguna secara langsung [4]. Metode *User Centered Design* dapat digambarkan pada Gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Metodologi penelitian menggunakan UCD

Berdasarkan Gambar 1.2 diatas, penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap utama: tahap awal, tahap perancangan, dan tahap akhir. Pada tahap awal, penelitian dimulai dengan identifikasi masalah untuk memahami permasalahan yang ada pada objek yang akan diteliti, sehingga hasilnya akan sesuai dengan tujuan penelitian. Tahap perancangan melibatkan proses metode *User Centered Design* (UCD), yang mencakup penentuan konteks pengguna, pengumpulan kebutuhan pengguna melalui survei, perancangan ulang desain, dan evaluasi kebutuhan. Kuesioner dan wawancara digunakan sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan kebutuhan penelitian. Pada tahap akhir, penelitian ini akan menghasilkan desain akhir yang diusulkan.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Pada penyusunan penulisan tugas akhir mengenai Perancangan UI/UX ini disusun dengan sistematika berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab pertama yaitu pendahuluan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah untuk membatasi cakupan atau batas dalam melakukan penelitian ini, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam menyusun laporan tugas akhir.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab kedua yaitu tinjauan pustaka membahas mengenai ringkasan penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dibuat oleh peneliti lain dan relevan dengan topik yang diangkat dalam penelitian ini yaitu mengenai analisis dan perancangan *website*.

#### **BAB III LANDASAN TEORI**

Pada bab ketiga yaitu landasan teori membahas mengenai teori-teori yang memiliki keterikatan dengan topik yang dibahas pada penelitian tentang perancangan sistem *User Centered Design* dan menjadi bahan acuan

dan dasar dalam pembahasan masalah. Teori dapat diperoleh dari buku, *website*, jurnal, dan sumber lainnya.

#### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab keempat ini membahas mengenai detail kebutuhan dalam perancangan desain sesuai dengan metode perancangan sistem yang dibutuhkan. Peneliti akan menjelaskan hasil dari perancangan sistem yang dilakukan pada penelitian dengan menjabarkan sistem tersebut dengan merepresentasikan lewat desain *low-fidelity* dan *high-fidelity* dan menjelaskan bagaimana desain antarmuka yang akan diterapkan pada sistem yang diusulkan.

#### **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab kelima ini membahas mengenai hasil dari perancangan, penelitian, dan pengujian yang telah dilakukan dan saran yang dapat membangun penelitian selanjutnya yang serupa agar lebih baik.

#### **BAB VI PENUTUP**

Pada bab keenam ini membahas mengenai saran dan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.