

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Jurnal ini ditulis oleh Dhela Tria Afyanti, Ery Dewayani, dan Bagus Mulyawan, dan berfokus pada "Perancangan dan Pembuatan *Website* Informasi Kebudayaan Masyarakat Suku Baduy di Kabupaten Lebak Banten". Jurnal ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dalam pembuatannya. Jurnal ini tidak membahas penelitian sebelumnya, melainkan fokus pada pembuatan *website* informasi kebudayaan masyarakat Suku Baduy. Jurnal ini tidak melibatkan penggunaan metode SUS (*System Usability Scale*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* yang dibuat dapat dijalankan dan digunakan oleh masyarakat untuk mencari informasi tentang Suku Baduy [10].

Andi Christian dalam jurnalnya "Perancangan Sistem Informasi *Website* Seni Budaya Prabumulih" menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keadaan yang saat ini terjadi terkait seni budaya Prabumulih yang semakin ditinggalkan masyarakat akibat globalisasi teknologi informasi. Penelitian ini melibatkan upaya untuk merancang sebuah *website* yang dapat memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi terkait seni budaya Prabumulih. Hasil penelitian ini adalah sebuah rancangan *website* yang dapat mempermudah masyarakat dalam mencari informasi tentang seni budaya Prabumulih dan juga dapat menjadi sarana promosi kebudayaan Prabumulih kepada masyarakat luas [11].

Abudzar Al Ghiffari, Eko Darwiyanto, dan Danang Junaedi menulis jurnal tentang perancangan ulang user interface *website* Politeknik Kesehatan Makassar. Metode yang digunakan adalah *User-Centered Design* (UCD). Penelitian ini dilakukan untuk memperbarui *website* Politeknik Kesehatan Makassar agar informasi yang ditampilkan lebih efektif bagi penggunanya. Penelitian ini melibatkan pengujian dan analisis usability untuk menemukan faktor permasalahan usability pada *website* tersebut, meliputi *Usefulness*, *Satisfaction*, dan *Ease of Use*. Hasil penelitian ini adalah sebuah user interface aplikasi *website* Politeknik

Kesehatan Makassar yang dirancang menggunakan aturan desain HHS *Guideline* dan metode UCD, terbukti dapat menyelesaikan permasalahan terkait kebutuhan pengguna dan faktor *usability* dengan nilai hasil pengujian *usability* di atas 75% rata-rata [12].

Normah, dalam jurnal tersebut, membahas perancangan web sistem informasi kebudayaan Betawi. Metode yang digunakan adalah perancangan web menggunakan teknologi informasi. Penelitian yang dilakukan adalah merancang *website* untuk mempromosikan dan melestarikan kebudayaan Betawi. Penelitian tersebut melibatkan masyarakat Betawi dan pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan kebudayaan Betawi kepada masyarakat luas, bahkan seluruh dunia dapat mengakses informasi tersebut melalui internet [13].

Jurnal ini ditulis oleh Jin Woo Choi, Jong Jin Park, Eonyong Kim, dan Han Jong Jun tentang penggunaan *Virtual Reality* (VR) berbasis *website* dalam mengomunikasikan nilai warisan budaya secara efektif. Penelitian ini menggunakan tiga metodologi utama: *igital reconstruction*, *User-Centered Design*, and *storytelling*. Penelitian ini berfokus pada rekonstruksi digital Gereja Anglikan Onsur di Korea, yang merupakan warisan budaya penting yang melambangkan transformasi budaya Kristen Korea. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya proses desain berulang berdasarkan umpan balik pengguna dalam UCD dan penerapan teori naratif Chatman (1978) dalam konstruksi skenario. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Web VR yang diperkaya dengan prinsip-prinsip UCD, *storytelling*, pemodelan 3D, dan antarmuka intuitif dapat menawarkan pendekatan yang menarik untuk membuat warisan budaya dapat diakses dan bermakna bagi audiens yang beragam [14].

Jurnal oleh Windah Suci Lestari Nasution dan Patriot Nusa membahas tentang desain UI/UX aplikasi pembelajaran berbasis web menggunakan metode *Design thinking*. Peneliti mengembangkan prototipe aplikasi *website* pembelajaran yang disebut "IdeIn" yang berfokus pada memberikan kesempatan bagi seluruh masyarakat untuk mendukung pendidikan di Indonesia dengan melakukan kelas online. Penelitian ini melibatkan tahap-tahap *design thinking* yaitu empati, definisi,

ideasi, prototipe, dan uji coba. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prototipe aplikasi web pembelajaran "*IdeIn*" dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah guru tidak berkualifikasi di Indonesia dan memberikan akses yang sama terhadap pendidikan berkualitas bagi semua orang [15].

Jeffrey Andhika Putra, Lukito Edi Nugroho, dan Rudy Hartanto dalam jurnal ini membahas tentang redesain dan evaluasi *website* Universitas Janabadra Yogyakarta menggunakan pendekatan UCD. Metode yang digunakan adalah UCD dengan melibatkan pengguna dalam perancangan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang tampilan antarmuka *website* Universitas Janabadra Yogyakarta dan mengevaluasi desain baru untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keinginan pengguna untuk menggunakan *website*. Penelitian ini melibatkan Universitas Janabadra Yogyakarta sebagai studi kasus. Hasil evaluasi perancangan ulang *website* menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan termasuk dalam kategori BAIK, dengan skor rata-rata 141 dari rentang skor minimum 46 dan skor maksimum 184. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa desain *website* baru dapat diterima dengan baik dan mendapatkan dukungan penuh untuk segera diimplementasikan [16].

Hasna Tania Yasmine dan Wahyu Tisno Atmojo melakukan penelitian mengenai UI/UX Design untuk *Website* Desa Wisata dengan menggunakan Metode *User Centered Design*. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* dan *User Experience Questionnaire*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *website* desa wisata yang efektif dan efisien dalam memberikan informasi terkini kepada wisatawan. Penelitian ini melibatkan evaluasi langsung dari pengguna untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan secara tepat tanpa berlebihan. Hasil penelitian ini menghasilkan desain UI/UX yang lebih efektif karena melibatkan evaluasi langsung dari pengguna [17].

Markos Konstantakis, John Aliprantis, Alexandros Teneketzis, dan George Caridakis dalam jurnal ini membahas tentang aspek *User Experience* (UX) dalam interaksi di bidang Warisan Budaya. Mereka menggunakan berbagai metode seperti wawancara, kuesioner online, dan lokakarya untuk mengumpulkan informasi tentang pengguna potensial dan kebutuhan mereka. Penelitian ini menjelajahi

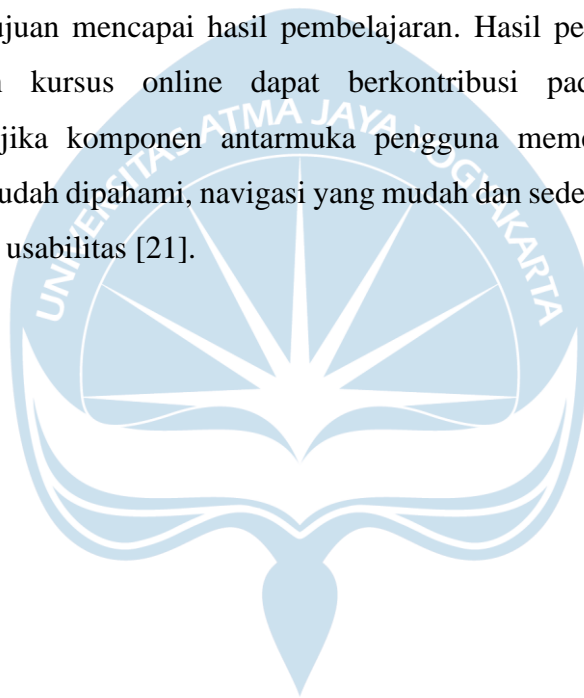
penggunaan "jalur" atau lintas sebagai cara untuk memungkinkan pengguna menavigasi koleksi digital yang besar dan kompleks, serta penggunaan berbagai teknik visualisasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan perpustakaan digital. Penelitian ini melibatkan pengguna ahli dan turis untuk mengevaluasi aplikasi pariwisata berbasis *augmented reality*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna menganggap sistem tersebut dapat digunakan, tetapi menemukan masalah teknis dapat mengganggu pengalaman *augmented reality* [18].

Jurnal ini ditulis oleh Ery Dewayani, Wasino, dan Carlene Lim, yang membahas tentang desain antarmuka pengguna untuk *website* warisan budaya takbenda Jawa Barat. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design*, yang melibatkan partisipasi aktif pengguna untuk meningkatkan pemahaman tentang kebutuhan pengguna dan tugas, serta iterasi desain dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan untuk menciptakan desain antarmuka pengguna untuk *website* warisan budaya takbenda Jawa Barat. Penelitian ini melibatkan kepala BPNB Jawa Barat sebagai pemangku kepentingan utama. Hasil penelitian ini adalah desain antarmuka pengguna yang telah diterima oleh kepala BPNB dan dapat dikembangkan lebih lanjut agar BPNB dapat dengan mudah memperbarui dan menyimpan catatan warisan budaya takbenda Jawa Barat, serta masyarakat dapat melihat daftarnya [19].

Mukhlison Hakim dan Heri Sismoro menulis jurnal tentang Membuat Web sebagai Media Promosi Budaya Daerah Ponorogo Grup "REYOG MANGGOLO MUDHO" di Yogyakarta. Jurnal ini menggunakan metode perancangan web. Penelitian ini dilakukan untuk mempromosikan kesenian tradisional Reyog Ponorogo yang mulai menurun peminatnya melalui *website*. Penelitian ini melibatkan grup "Reyog Manggolo Mudho" di Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* dapat menjadi media promosi yang efektif, efisien, dan mudah dalam menyampaikan informasi tentang kesenian Reyog Ponorogo [20].

Kateryna V. Vlasenko, Iryna V. Lovianova, Sergii V. Volkov, Iryna V. Sitak, Olena O. Chumak, Andrii V. Krasnoshchok, Nataliia G. Bohdanova, dan Serhiy O.

Semerikov mempublikasikan jurnal tentang desain UI/UX pada *platform* pendidikan online. Penelitian ini menggunakan metode analisis teoritis terhadap rekomendasi desain UI/UX yang ada serta penelitian tentang usability antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam mendesain platform online. Penelitian ini mempelajari komponen UX yang memastikan kualitas tinggi, serta mendiskusikan daftar komponen standar desain web dan tren modern dalam desain web *platform* pendidikan. Penelitian ini juga menyediakan deskripsi model kursus online yang dibangun berdasarkan analisis prasyarat sistem pendidikan online yang ada, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain kursus online dapat berkontribusi pada pencapaian hasil pembelajaran jika komponen antarmuka pengguna memenuhi kriteria seperti konten yang mudah dipahami, navigasi yang mudah dan sederhana, serta mengikuti prinsip-prinsip usability [21].



Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Peneliti	Dhela Tria Afiyanti, Ery Dewayani, Bagus Mulyawan	Andi Christian	Abudzar Al Ghiffari, Eko Darwiyanto, Danang Junaedi	Normah	Jeffry Andhika Putra, Lukito Edi Nugroho, Rudy Hartanto	Hasna Tania Yasmine, Wahyu Tisno Atmojo	Winda Suci Lestari Nasution, Patriot Nusa	Marselino Adimas Visi Pratama
Metode	<i>Waterfall</i>	<i>Prototype</i>	<i>User-Centered Design (UCD)</i>	<i>Waterfall</i>	<i>User-Centered Design (UCD)</i>	<i>User-Centered Design (UCD)</i>	<i>Design thinking</i>	<i>User-Centered Design (UCD)</i>
Target	Masyarakat umum	Pemerintah daerah dan masyarakat	Mahasiswa dan dosen	Masyarakat umum dan pelajar	Mahasiswa, dosen, dan staf akademik	Wisatawan	Pelajar dan pengajar	Pelajar, Masyarakat dan Abdi Dalem
Platform	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>	Aplikasi berbasis web	<i>Website</i>
Tujuan Penelitian	Memberikan informasi tentang kebudayaan suku Baduy kepada masyarakat	Menyediakan informasi seni budaya lokal Prabumulih untuk meningkatkan pelestarian	Meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi penggunaan <i>website</i> Politeknik	Menyediakan informasi tentang kebudayaan Betawi untuk edukasi dan pelestarian	Meningkatkan kualitas desain dan pengalaman pengguna <i>website</i> Universitas	Mendesain ulang <i>website</i> desa wisata untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan	Mendesain aplikasi pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan efektivitas dan	Merancang desain <i>website</i> untuk menarik minat masyarakat khususnya pelajar untuk

	luas.	budaya lokal.	Kesehatan Makassar.	budaya.	Janabadra Yogyakarta.	daya tarik pariwisata.	kemudahan dalam pembelajaran.	melestarikan budaya.
--	-------	---------------	------------------------	---------	--------------------------	---------------------------	-------------------------------------	-------------------------

