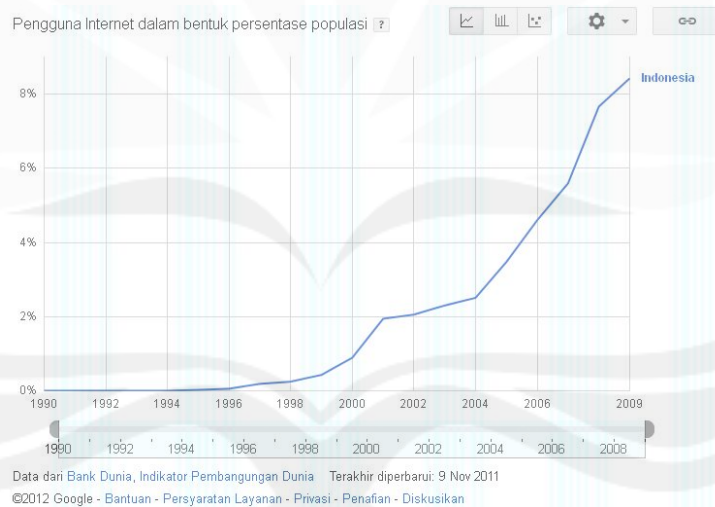


BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini internet semakin umum digunakan di segala bidang kehidupan. Seperti terlihat dalam Gambar 1.1. penggunaan internet dari tahun ke tahun cenderung selalu meningkat (*update* 9 November 2011). Banyak orang memanfaatkan internet sebagai media hiburan, promosi, pendidikan, dan untuk berbisnis. Keterbatasan waktu dan tenaga seringkali membuat banyak orang mencari hal-hal yang mereka butuhkan melalui internet.



Gambar 1.1. Grafik Pengguna Internet dalam Bentuk Presentase Populasi

Salah satu hal yang berhubungan dengan internet adalah *website*. *Website* merupakan kumpulan semua halaman *web* atau *home page* dari suatu perusahaan atau individu (Turban, 2006). Salah satu kegunaan *website* adalah sebagai media promosi atau untuk memberikan informasi.

Purbalingga adalah sebuah kota kecil di Jawa Tengah yang dapat dipilih sebagai salah satu kota tujuan wisata. Kota ini banyak menawarkan obyek wisata baik alam, pendidikan, maupun industri. Sebagai salah satu kota tujuan wisata, penginapan tentu menjadi salah satu hal yang penting. Penginapan yang ada di Purbalingga yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini adalah Wisma Griyaku dan Villa iBUdi. Wisma Griyaku yang berada di tengah kota Purbalingga dan Villa iBudi yang berada di kaki Gunung Slamet tentu sangat cocok untuk para wisatawan. Kedua penginapan ini belum memiliki website sebagai media promosi.

Website sebagai media promosi ataupun penyampaian informasi perlu dirancang sebaik mungkin agar informasi untuk *user* dapat tersampaikan dengan cepat dan tepat. Ilmu yang mempelajari mengenai perancangan desain *interface* adalah interaksi manusia komputer dan *usability*.

Interaksi manusia komputer adalah sebuah disiplin ilmu yang berkaitan dengan desain, implementasi, dan evaluasi dari interaksi sistem dalam konteks tugas pengguna dan pekerjaan (Dix et al, 1998). *User* sebagai penerima informasi dalam sistem interaksi manusia komputer membutuhkan tampilan (*display*) yang baik. *Display* yang baik adalah *display* yang dapat menyampaikan informasi selengkap mungkin tanpa menimbulkan banyak kesalahan dari manusia yang menerimanya (Sutalaksana, 2006). Oleh karena itu tampilan (*display*) *website* harus didesain sebaik mungkin dengan memperhatikan faktor *layout*, huruf, dan warna yang digunakan dalam *display website* tersebut.

Usability merupakan kemampuan suatu produk untuk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai

tujuan tertentu secara efektif, efisien, dan memuaskan dalam konteks penggunaan tertentu (ISO 9241-11 (1998)). Tingkat efektifitas dapat dilihat dari *effort* yang dikeluarkan untuk menyelesaikan *task*. Tingkat efisiensi dapat dilihat dari keberhasilan penyelesaian *task*. Kepuasan pengguna dapat diukur menggunakan skala SUS (*The System Usability Scale*) yang dikembangkan oleh John Brooke.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang ada antara lain :

1. Penginapan Wisma Griyaku dan Villa iBUdi belum memiliki *website* sebagai media promosi.
2. *Website* sebagai media promosi perlu dirancang sebaik mungkin dengan berpedoman pada aspek interaksi manusia komputer dan *usability*.

1.3. Tujuan Penelitian

Merancang *website* Penginapan Purbalingga dengan memperhatikan aspek interaksi manusia komputer dan menganalisis *usability website* hasil rancangan.

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi penelitian sebagai berikut :

1. *Website* yang dibuat hanya membahas mengenai 2 penginapan yang ada di Purbalingga, yaitu Wisma Griyaku dan Villa iBUdi.
2. Pembahasan mengenai perancangan *website* lebih kepada desain dengan memperhatikan aspek interaksi manusia komputer (*layout*, warna, dan huruf).

3. Standar WCAG yang digunakan hanya standar mengenai rasio kontras, *brightness difference*, dan *color difference*.
4. Perancangan *website* ini tidak membahas mengenai aspek konektivitas *website*.
5. Analisis *usability* yang dibahas meliputi aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.
6. Aspek efisiensi tidak membahas mengenai masalah waktu penyelesaian *task* mengingat kestabilan akses internet.
7. Konten yang ada di dalam *website* didapatkan dari hasil kuesioner pendahuluan yang diisi oleh responden dengan rentang usia 15-30 tahun.

1.5. Metodologi Penelitian

Obyek penelitian ini adalah penginapan Wisma Griyaku dan Villa iBUdi Purbalingga. Adapun metodologi penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Observasi
Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi yang ada di Wisma Griyaku dan Villa iBUdi.
2. Wawancara atau diskusi
Wawancara atau diskusi dilakukan dengan melakukan tanya jawab kepada pihak pemilik penginapan seputar tujuan dan keinginan pihak pemilik penginapan dengan adanya *website*.
3. Penentuan Tujuan
Merumuskan tujuan dari permasalahan yang ada di penginapan Purbalingga.
4. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari literatur-literatur yang berhubungan dengan perancangan *website* dan analisis *usability*.

5. Analisis Kebutuhan

Menganalisis konten-konten atau hal-hal apa saja yang dibutuhkan atau perlu dimasukkan di dalam *website*. Data didapat dari kuesioner pendahuluan.

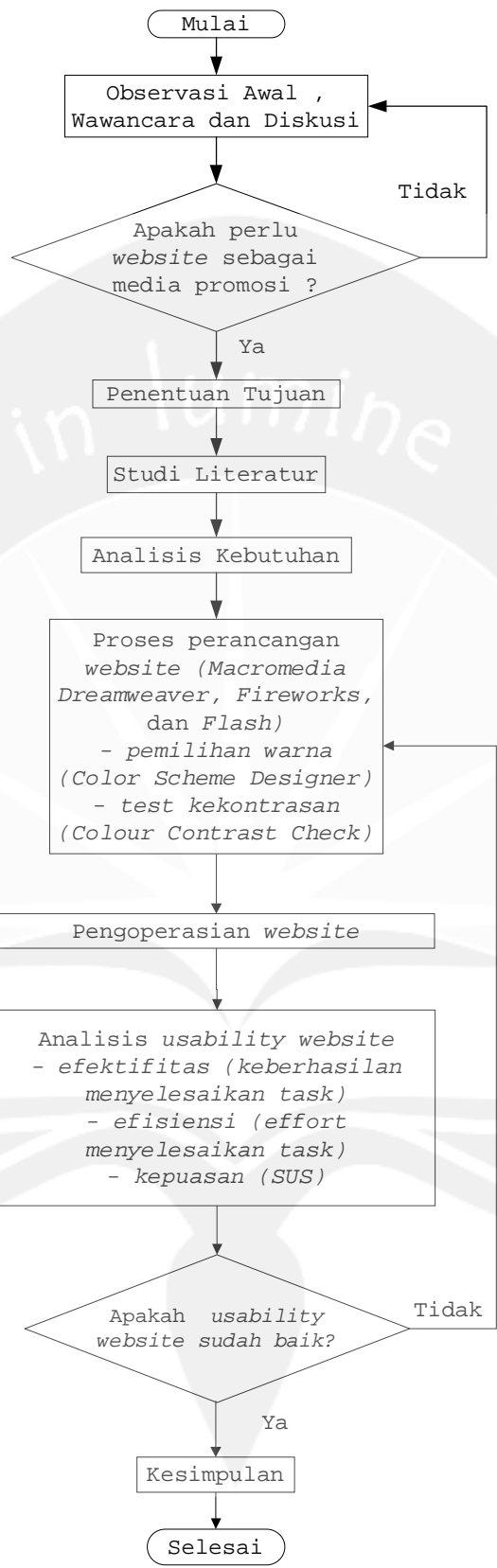
6. Perancangan *Website*

Perancangan *website* menggunakan software *Macromedia Dreamweaver*, *Macromedia Fireworks*, dan *Macromedia Flash*. Perancangan *website* menerapkan aspek interaksi manusia komputer dengan penentuan layout, pemilihan warna, pemilihan jenis dan ukuran huruf, dan test kekontrasan. Pemilihan warna menggunakan bantuan software *Color Scheme Designer*. Test kekontrasan menggunakan bantuan software *Colour Contrast Check*.

7. Pengoperasian *Website* dan Analisis *Usability Website*

Menguji *website* hasil rancangan untuk mengetahui apakah tampilan sudah sesuai format sekalipun diakses di beberapa browser. Analisis *usability* dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas, efisiensi, dan kepuasan penggunaan *website* hasil rancangan. Tingkat efektifitas dapat dilihat dari *effort* yang dikeluarkan untuk menyelesaikan *task*. Tingkat efisiensi dapat dilihat dari keberhasilan penyelesaian *task*. Kepuasan pengguna dapat diukur menggunakan skala SUS (*The System Usability Scale*) yang dikembangkan oleh John Brooke.

Adapun diagram alir metodologi penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2. Diagram Alir Metodologi Perancangan

1.6. Sistematika Penulisan

Secara umum sistematika penulisan laporan tugas akhir ini ialah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka sebagai bahan acuan yang berisi tentang uraian singkat hasil penelitian terdahulu dan perbedaan antara penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu.

BAB 3 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menunjang dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, seperti teori warna, tipografi, dan *usability*.

BAB 4 : DATA

Bab ini menjelaskan tentang data yang diambil yang nantinya akan dianalisis.

BAB 5 : PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai perancangan *website* dengan memperhatikan aspek interaksi manusia komputer. Bab ini juga membahas mengenai analisis *usability website* hasil rancangan.

BAB 6 : KESIMPULAN

Bab ini berisi ringkasan hasil penelitian dan saran bagi penelitian selanjutnya.