

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini yang terjadi maka ada perubahan dalam pola pikir dan interaksi masyarakat, termasuk mendapatkan suatu informasi dalam portal berita. Sebelum kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, cara masyarakat mendapatkan informasi dilakukan secara konvensional atau tradisional yakni dengan membaca koran atau majalah. Namun, dengan adanya kemajuan teknologi informasi yang pesat, kita bisa mendapatkan informasi hanya dengan mengunjungi sebuah *website*. Masyarakat kini dapat memanfaatkan internet sebagai sarana untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak hanya dengan menggunakan *website*.

Portal berita adalah situs web yang menyediakan berbagai macam informasi berita. Yang paling menonjol dari portal berita adalah bahwa informasi tersebut dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, dan ponsel. Portal berita dapat didefinisikan sebagai situs atau halaman *web* yang menyajikan berbagai jenis berita, mulai dari berita politik, internasional, olahraga, hingga berita ringan. Istilah "portal berita" tidak terlepas dari segala hal yang berhubungan dengan berita, seperti jenis bagian berita dan *element* berita.[1]

Ayobacanews yang merupakan *website* portal berita yang berada dibawah naungan PT. Neo Kreasi Gemilang selalu menyediakan informasi aktual dan relevan untuk masyarakat, membutuhkan strategi yang efektif agar dapat bersaing

di pasar digital. Melalui observasi yang telah dilakukan kepada tim Ayobacanews.com. Diperoleh informasi bahwa jumlah pengunjung *website* Ayobacanews.com mengalami penurunan dari bulan ke bulan di tahun 2024 ini seperti grafik dibawah.



Gambar 1. 1 Jumlah pengunjung website Ayobacanews.com tahun 2024
(Sumber : Perusahaan Ayobacanews.com tahun 2024)

Untuk melihat faktor penurunan pengunjung pada *website* Ayobacanews.com tersebut maka dilakukannya pengungkuran usability pada *website*. Dimana *Usability* adalah komponen penting dari keberhasilan sebuah *website* karena berasal dari kata "*usable*", yang berarti "dapat digunakan dengan baik." Secara umum, *usability* dapat digunakan untuk mengoptimalkan interaksi pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan secara interaktif. Menurut Nielsen,

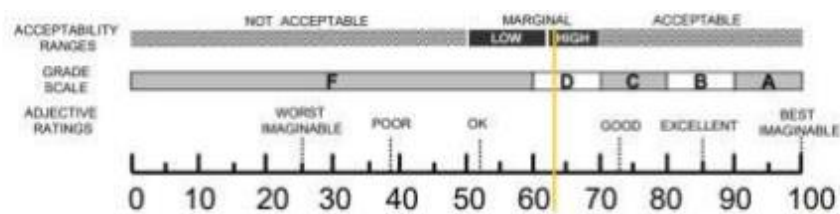
usability adalah bagaimana seseorang berinteraksi dengan aplikasi atau web sampai mereka dapat menggunakannya dengan mudah dan cepat.

Ada banyak kusioner yang bisa dilakukan untuk mengukur *usability*, salah satunya adalah Sistem *Usability Scale* (SUS) yang diperkenalkan oleh J Brooke pada tahun 1986. Metode SUS bersifat *quick and dirty* dan berbasiskan pada kuesioner yang terdiri dari sepuluh pertanyaan tanpa membutuhkan banyak sampel [2] seperti hasil dari penetian Tullis dan Stetson (2004) yang menunjukkan bahwa SUS memungkinkan untuk mengukur persepsi kegunaan suatu system hanya dengan sedikit responden (katakana 8-12 pengguna). [3] Kuesioner SUS juga memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik, begitu pula validitasnya. [4] Dalam penelitian ini peneliti membagikan kusioner Sistem Usability Scale (SUS) kepada 3 responden dari pihak internal Ayobacanews.com dan kepada 17 responden eksternal yang ber kriteria pembaca berita aktif dan memiliki umur dalam Batasan 19 – 35 tahun.

Reponden	Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
R2	0	3	4	4	4	4	4	4	0	4	31	78
R3	2	3	3	4	3	1	2	3	3	1	25	63
R4	2	3	3	4	3	2	3	3	1	2	26	65
R5	3	2	1	3	3	3	4	1	1	3	24	60
R6	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	29	73
R7	2	3	2	1	3	2	3	0	2	0	18	45
R8	3	3	3	3	4	1	3	2	1	0	23	58
R9	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	29	73
R10	2	3	3	4	3	3	2	3	1	3	27	68
R11	0	0	1	2	1	1	2	0	1	1	9	23
R12	1	0	2	2	2	1	2	0	1	1	12	30
R13	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	70
R14	3	3	3	3	3	1	2	3	2	2	25	63
R15	2	3	2	3	1	2	2	2	2	3	22	55
R16	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	88
R17	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	26	65
R18	2	3	3	4	3	3	2	2	1	3	26	65
R19	3	2	1	2	3	3	4	1	1	3	23	58
R20	2	3	3	3	3	2	2	3	1	3	25	63
JUMLAH												1255
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												63

Gambar 1. 2 Skor SUS awal

Dari tabel skor SUS awal diatas menunjukkan bahwa skor rata – rata yang dihasilkan yaitu 63% yang berarti *website* Ayobacanews.com tersebut masih termasuk dalam grade D dengan kategori *poor*. Sementara untuk memasuki nilai acceptable, nilai SUS harus berada diatas 68% yang berada pada kategori Okay seperti table berikut.



Gambar 1. 3 Skala Interpretasi Hasil Skor SUS Tabel

(Sumber : SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) SEBAGAI METODE PENGUJIAN KEGUNAAN PADA SITUS PROGRAM STUDI [5,p. 6])

Untuk mengatasi permasalahan ini, solusi yang perlu Ayobacanews.com lakukan yaitu dengan menciptakan media yang lebih menarik bagi pengguna dan memudahkan mereka dalam mengoperasikan *website* Ayobacanews.com. Salah satu langkah yang akan diambil adalah dengan mengembangkan *website* Ayobacanews.com dengan memperhatikan preferensi pengguna supaya mendapatkan loyalitas pengguna terhadap Ayobacanews.com.

Dalam proses pengembangan *website* tersebut, pengembangan *prototype* desain *UI/UX* memiliki peranan yang sangat penting sebagai langkah awal dalam pengembangan *website*. *User interface* dan *User experience* merupakan

perkembangan teknologi yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada pengguna dalam menggunakan suatu produk. Dengan adanya pengembangan prototype desain *UI/UX* yang baik, pengguna akan lebih mudah berinteraksi, meningkatkan pengalaman pengguna, sehingga dapat meningkatkan jumlah pengguna baru. *UI* atau *User Interface* adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi sedangkan *UX* atau *User Experience* merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya.

Untuk melakukan pengembangan *UI/UX* pada *website* media berita Ayobacanews.com, sangat penting dan harus mempertimbangkan pengalaman pengguna dari dua sudut pandang yakni dari sudut pandang admin internal dan pengguna umum. Untuk admin internal, *User Interface* harus disederhanakan agar efisien dan mudah dalam pengelolaan berita dan konten lainnya. Fitur seperti komponen yang terstruktur rapi dan alat yang memungkinkan pembaruan serta manajemen informasi secara cepat adalah prioritas. Sedangkan untuk pengguna umum, responsivitas situs, kemudahan penggunaan, dan navigasi intuitif menjadi kunci. Efisiensi dalam pencarian, kejelasan navigasi, dan tata letak yang bersih akan meningkatkan keseluruhan kenyamanan pengguna saat mengakses berita dan informasi pada Ayobacanews. Dengan memperhatikan kebutuhan kedua kelompok pengguna ini, pengembangan *UI/UX* di Ayobacanews akan lebih fokus dan memberikan hasil yang optimal bagi semua pihak.

Ada banyak metode yang dapat digunakan dalam pengembangan UI/UX seperti, Human Centered Design, Task Centered System Design, Design thinking, dan lain. Metode Design Thinking merupakan metode penelitian yang dapat digunakan dalam pengembangan suatu sistem yang sesuai dengan keinginan dari tiap para pemangku kepentingan sesuai dengan kebutuhannya. Metode Design Thinking sendiri melakukan pendekatan inovatif yang fokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, identifikasi masalah yang relevan, dan pengembangan solusi yang kreatif dan berorientasi pengguna. Metode ini telah terbukti efektif dalam merancang produk dan layanan yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna secara maksimal.[7]

Dalam konteks pengembangan UI/UX, Design Thinking telah terbukti menjadi kerangka kerja yang efektif untuk menghasilkan solusi *inovatif* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Desain yang berpusat pada pengguna (user-centered design) adalah inti dari pendekatan ini, yang memandang pengguna sebagai elemen pusat dalam setiap tahap pengembangan. Design Thinking membantu merespons perubahan cepat dalam teknologi dan perkembangan ekspektasi pengguna dengan cara yang inovatif dan adaptif.[8]

Metode ini memiliki 5 tahap yang perlu dilakukan, yaitu empathize (berempati), define (pemahaman), ideate (pembentukan pengertian), prototype (prototipe), dan testing (pengujian). Metode ini digunakan karena menginginkan desain yang lebih mengutamakan preferensi pengguna dan mudah digunakan untuk memberikan fungsionalitas yang baik. Dengan menggunakan metode ini maka peneliti akan dapat memecahkan masalah yang terjadi di Perusahaan dan dapat

menghasilkan Solusi yang *inovatif*. Dalam penelitian ini, Peneliti menginginkan desain yang lebih mengutamakan preferensi pengguna dan mudah digunakan untuk memberikan fungsionalitas yang baik terhadap pengguna luar maupun pihak internal dari Ayobacanews.com tersendiri. Penelitian ini, penulis menggunakan aplikasi Figma dalam merancang prototype pengembangan desain *UI/UX* pada *website* Ayobacanews.com. Selanjutnya, dalam menguji desain tersebut, penulis memanfaatkan metode usability testing untuk mengumpulkan banyak data tentang pengalaman pengguna saat menggunakan antarmuka tersebut.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah, penulis telah melakukan observasi langsung di lokasi penelitian untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan mengenai permasalahan yang sedang dihadapi.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

Mengembangkan tampilan *website* agar ramah pengguna (*user friendly*) dan fitur navigasi yang intuitif, untuk menghindari hambatan penggunaan terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi, sehingga dapat lebih mudah berinteraksi dengan platform pembelajaran tersebut.

1. Nilai *system usability scale* (SUS) pada desain *website* Ayobacanews.com masih berkategori *poor*, sehingga diperlukan

pengembangan desain UI/UX pada *website* tersebut untuk memenuhi kepuasan pengguna dalam penggunaan UI/UX desain *website* tersebut.

2. Kekurangan dalam desain UI/UX yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna turut menjadi kendala, dimana hal ini dapat mengakibatkan kurangnya minat dan pemahaman pengguna terhadap *website* Ayobacanews.com.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *website* Ayobacanews.com memberikan *User Experience* yang saat ini sedang terjadi?
2. Bagaimana solusi agar *User Interface* dan *User Experience website* Ayobacanews.com dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan metode design thinking?
3. Bagaimana evaluasi desain *User interface* dan *User Experience* yang telah dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk melakukan evaluasi serta merancang ulang desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang efektif terhadap *website* Ayobacanews.com. Melalui perancangan ulang yang baik,

website ini akan memudahkan pengguna dalam proses membaca, melakukan pencarian, dan meningkatkan pengalaman pengguna.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian, antara lain :

1. Mengetahui Menganalisis dan mengevaluasi kualitas User Experience (UX) yang disediakan oleh *website* Ayobacanews.com saat ini.
2. Menerapkan dan menguji desain UI/UX yang baru untuk memastikan bahwa desain tersebut efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna..
3. Melakukan evaluasi user interface (UI) dan user experience (UX) yang telah dikembangkan menggunakan *Usability Testing* serta *System Usability Scale (SUS)*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak yang membutuhkan, antara lain :

1. Untuk Mahasiswa
 - a. Sebagai salah satu syarat kelulusan Strata satu (S1) dalam program Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.
 - b. Menambah wawasan mahasiswa dalam pemahaman yang lebih mendalam tentang UI/UX
 - c. Menggunakan metode *design thinking*, Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan untuk memahami lebih dalam kebutuhan dan preferensi pengguna serta merumuskan solusi

yang efektif dan efisien untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

2. Bagi Ayobacanews.com

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan serta bahan evaluasi dalam pengembangan desain UI/UX pada sistem informasi berbasis *website* pada *website* berita Ayobacanews.com.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini dapat menambah referensi pustaka Universitas sehingga dapat dijadikan sebagai batu loncatan dan bahan untuk penelitian selanjutnya dan untuk mendukung kurikulum pendidikan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dirancang untuk mengatur ruang lingkup permasalahan yang dapat diselidiki lebih mendalam, Berikut adalah beberapa batasan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini :

1. Metode yang digunakan *Design Thinking*
2. Penelitian ini hanya difokuskan pada *website* Ayobacanews.com.
3. Penelitian ini tidak akan membahas masalah teknis pengembangan *website*, seperti aspek pemograman, *hosting*, dan komponen lainnya.
4. Hasil dari penelitian ini akan meliputi pengembangan *prototype* yang telah disusun serta analisis hasil dari *System Usability Scale* (SUS)
5. Perancangan desain *user interface* (UI) menggunakan *software* Figma.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan penulis sebagai berikut:

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini di Jl. Mutumanikam No.69, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265.



Gambar 1. 4 Lokasi kantor Ayobacanews.com

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 5 bulan dari tanggal 8 April 2024 hingga Juli 2024

Table 1.1 Waktu Penelitian

	April	Mei	Juni	Juli

secara menyeluruh																	
presentasi hasil penelitian																	

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan penelitian dibagi menjadi beberapa bab yang masing-masing berisi pokok bahasan penelitian. Secara umum, struktur penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Penulis akan membahas mengenai latar belakang penelitian dalam bab ini, penulis akan membahas rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, lokasi dan jadwal penelitian, serta sistematika penulisan pada penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penulis akan mengulas penelitian terdahulu yang menjadi referensi serta teori-teori yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini, penulis akan menyajikan informasi mengenai objek penelitian, lokasi penelitian, metodologi penelitian yang digunakan penulis, metode pendekatan serta analisis sistem yang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis akan membahas mengenai perancangan desain, hasil dari perancangan tersebut, serta hasil pengujian atau testing yang telah dilakukan terhadap desain yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, penulis akan menampilkan kesimpulan dan memberikan saran terkait dengan hasil pengembangan sistem yang telah dilakukan.