ANALISIS UX PADA PENGEMBANGAN APLIKASI COURSE ONLINE DIGICOUSE.WEB.ID (STUDI KASUS DI CV FILOMENA IT MEDIA)

Arga Jonathan Pierre[1], Alif Finandhita[2]

[1,2]Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipati ukur No. 112-114, Bandung, Jawa Barat
E-mail: arga.jonathan@gmail.com[1], alif.finandhita@unikom.ac.id[2]

ABSTRAK

Pada hasil wawancara beberapa fitur yang menyulitkan untuk pengguna melakukan pendaftaran dan mengikuti kelas, dari segi tampilan website kurang kurang mengetah fitur pada halaman yang sangat esensi sebagai informasi utama, isi konten tidak dipatkan saat pertama kali membuka website, menu navigasi yang menyulitkan, desain dan warna kurang memberi daya pikat terhadap pengguna. Peneliti membuat kusioner Data diperkuat setelah melakukan kuesioner kepada pengguna yang menghasilkan persentase evaluasi sebesar 40,15% yang menunjukkan tingkat kurang puasnya pengguna terhadap aplikasi tersebut pada kuesioner mula-mula yang dilampirkan pada lampiran penelitian [3]. Dari segi tampilan website, pengunjung kurang mengetah fitur kelas yang sangat bias untuk memberikan pengertian dan kemudahan penggunaan dan sebagai fitur utama aplikasi. Informasi ini ditujukan untuk masyarakat umum pengguna yang belum pernah mengikuti kursus online.

Kemudian dari hasil kesimpulan dari penelitian yang dilakukan pengguna pada website digicourse.web.id dapat diterima dengan baik dalam menentukan course yang diinginkan. Dan suc website digicourse.web.id sudah sesuai dengan desain tugas terpusat.

Kata kunci : *HCD, Desain Human Centered, UX.*

1. PENDAHULUAN

CV Filomena IT Media merupakan perusahaan pengembang website, *software* dan aplikasi mobile. Dan dalam lingkup kerjanya CV Filomena IT Media mengampu beberapa proyek dan menjual produk IT [1]. Salah satu aplikasi yang sedang dikembangkan adalah *Digicourse.* sebuah *platform* yang mempertemukan antara murid dengan pemberi materi dengan materi yang dapat dipahami melalui video tutorial interaktif, dimana pada web memberikan fitur – fitur kursus online yang memberikan materi – materi mengenai pembelajaran tentang dunia teknologi. Wawancara telah dilakukan kepada penggunaan web *digicourse.id* ini terdapat beberapa masalah dalam penggunaan yang mencakup tentang UX.

Wawancara dengan Bapak Muhamad Riyan sebagai staf IT menyatakan kendala pada fitur yang tidak sesuai dengan *experience user* yaitu website *digicourse.id* kurang baik dari segi desain, page layout, navigation, dan konten website. Masalah berupa fungsional pada website masih mengalami error, waktu akses konten website masih sangat lama data yang didapatkan adalah 10 menit, isi konten yang masih kurang diketah oleh user, Menu pendaftaran user baru masih susah untuk dipahami, pengambilan materi kursus masih kurang dipahami oleh user cara penggunaannya dan Halaman utama saat website masih kurang informasi yang menyajikan seputar kursus pada web digicouerse.

Kualitas website tergantung pada kualitas perangkat lunak. Jika kualitas website biasa saja, maka pengguna akan dengan mudah meninggalkan website tersebut. Permasalahan di atas mempengaruhi perangkat lunak interaktif dengan penerapan antarmuka yang signifikan, menurut Palmer ada enam poin yang mengurangi nilai *usability*, selang waktu penerimaan data, pengelolaan navigasi halaman, *interaktivitas*, *responsivitas*, informasi materi website dan *user satisfaction* [2].

Pada hasil wawancara didapatkan beberapa fitur yang menyulitkan untuk *user* melakukan pendaftaran dan mengikuti kelas, dari segi tampilan website pengunjung kurang mengetah fitur pada halaman kursus yang sangat esensi sebagai informasi utama, isi konten tidak didapatkan saat pertama kali membuka website, navigasi menu yang menyulitkan, desain dan warna kurang memberi daya pikat terhadap pengguna . Peneliti membuat kusioner data diperkuat setelah melakukan kuesioner

kepada *users* yang menghasilkan persentase evaluasi sebesar 40,15% yang menunjukan tingkat kurang puasnya pengguna terhadap aplikasi tersebut pada kuesioner mula-mula yang dilampirkan pada lampiran penelitian [3]. Dari segi tampilan website, pengunjung kurang mengetahui fitur kelas yang sangat berpengaruh untuk memberikan pemahaman dan kemudahan penggunaan dan sebagai fitur utama aplikasi. Informasi ini ditujukan untuk masyarakat umum terutama *user* yang pernah mengikuti kursus online.

Dari permasalah yang dijelaskan perlu dilakukan analisis yang digunakan untuk menilai pentingnya *User Experience* aplikasi digicourse.id. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persentase *User experience* dengan melakukan penilaian menggunakan pengujian yang dilakukan setelah user menyelesaikan semua task yang diberikan. Untuk itu pada penelitian ini menggunakan pendekatan *usability* yang bertujuan untuk menghasilkan desain, page layout, navigasi dan isi konten yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Nilai *usability* yang dihasilkan dari pemanfaatan metode *Human-Centered Design* ini akan meningkatkan pada tiga hal yaitu efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna [4].

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dikemukakan, maka permasalahan yang terjadi pada digicourse.web.id adalah pentingnya membuat user experience yang baik dengan pendekatan *Usability*

2. ISI PENELITIAN

2.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan sumber-sumber dan teori-teori yang menjadi dasar untuk pembangunan Sistem Informasi.

2.1.1 *UX (user experience)*

User experience yaitu konsep dan responnya dari penerapan sebuah sistem. User Experiece (UX) menilai kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah sistem. Sebuah sikap dalam menyusun UX merupakan khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan. Seberapa pun bagusnya fitur sebuah sistem tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasandan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat UX menjadi rendah.

Perancangan UX pun mengalami peluasan, karena nyaman dalam sebuah piranti akan berbeda dengan perangkat lainnya. Mengakses web dari komputer desktop akan berbeda dengan mengakses web yang sama lewat smart phone. Begitu juga media digital pada tampilan semakin bervariasi dengan hadirnya social media. Tetapi pada hal content delivery sebuah brand harus mensmpilkan satu bahasa yang sama di berbagai channel dan media. Untuk itu rancangan UX perlu untuk dipelajari lebih lanjut supaya koneksi brand tetap solid dan fokus[6].

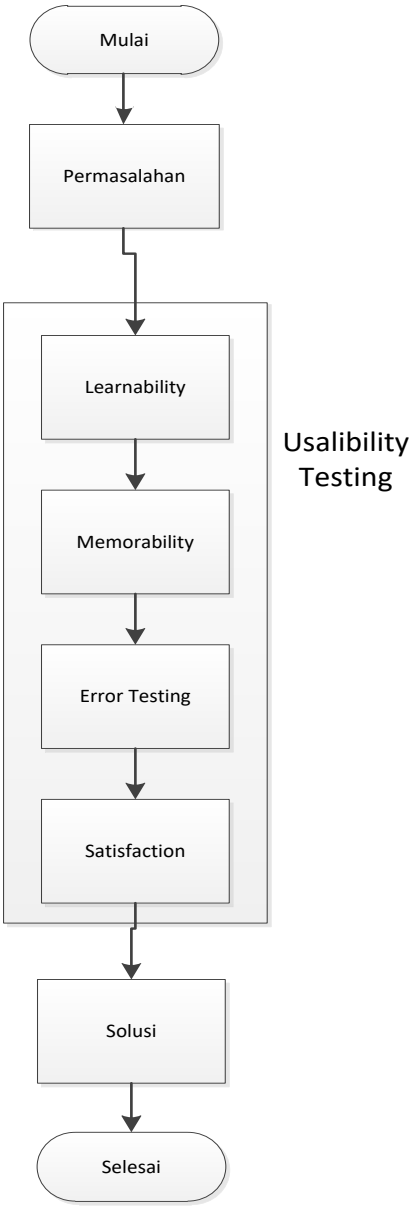
2.1.2 *Usability*

Usability adalah rancangan dasar dariUser Experience. Rancangan UX tes oleh penggunanya berdasarkan asas kebergunaan ini. Sering kali rancangan usability dibarengkan dengan kata user friendly dan sebitan-sebutan lain seperti computer-human interaction (CHI), human computer interaction (HCI), user-centered design (UCD), man-machine interface (MMI), human machine interface (HMI), operator machine interface (OMI), design (UID), human factors (HF) dan ergonomis. Usability dan utility menciptakan usefullness (Grundin, 1992). Usability mengaplikasikan semua prespektif sistematika dari hubungan manusia termasuk didalamnya prosedur instalasi dan prosedur perawatan (maintenance).

2.1.5 *Quality Function Deployment (QFD)*

Gambaran umum User Experience adalah bentuk hubungan antara manusia dengan komputer (human-computer interaction (HCI)) yang meliputi website, aplikasi smartphone dan aplikasi desktop.User Experience untuk website digicourse ini berkaitan dengan apa yang dirasa oleh pengguna yang berhubungan dengan kemudahanan, kenyamanan, efisiensi, kemanfaatan saat membuka dan menelusuri konten di website.

Berikut merupakan gambaran tahapan analisis metode yang digunakan dalam analisis sebagai user eperience : .



Gambar 1. Tahapan ux

eterkaitannya UI dan UX yaitu terhadap website yang digunakan untuk pelayanan masyarakat, memberikan informasi terhadap masyarakat. Untuk itu kenyamanan dari segi tampilan dan pengalaman penggunaan menjadikan analisis terhadap keduanya harus sinkron. Untuk itu secara urutan analisis metode yang digunakan yaitu Analsis UX menggunakan metode Task Centered System Design dan metode Human Centertered Design. yang timbul dalam mengembangkan persyaratan.

2.2 Analisis Masalah

Digicourse adalah salah satu penyedia kursus gratis yang mayoritas bahasa pengantarnya adalah bahasa Inggris. Namun kebanyakan kursus adalah berbayar, tidak sedikit digicourse memberikan juga kursus gratis dengan kualitas yang baik dan tidak kalah bagus dari yang berbayar. Digicourse sendiri memiliki beberapa fitur untuk para user yang akan berlangganan. Diantaranya ada fitur kelas, disini user dapat memilih kelas pemograman yang akan di ikuti tentunya menu kelas ini pun mencantumkan informasi harga setiap kelasnya, selanjutnya fitur screencast berisi video – video tutorial untuk pembuatan sebuah proyek sederhana menggunakan pemograman tertentu dan yang terakhir ada fitur backlink yang berisi tentang artikel – artikel yang berkaitan dengan sebuah pemograman dalam Bahasa tertentu.

2.3 Analisis perancangan *UCD*

Konsep dari UCD (User Centered Desain) adalah user sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/sifat – sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan pengalaman pengguna. Prinsip yang harus di perhatikan dalam USD pada kasus ini adalah sebagai berikut :

1.Fokus pada pengguna

Perancangan harus adanya interaksi langsung dengan *user* yang sebenarnya atau calon *user* melalui *interview*, *survey* dan keterlibatan dalam *workshop* penyusunan keinginan adalah untuk menanggapi kognisi serta karakter dan sikap pengguna. Aktifitas utamanya melingkupi pengambilan data, analisis dan integrasinya kedalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas, lingkungan teknis dan organisasi.

2.Perancangan Integrasi

Pendesainan harus melingkupi antarmuka *user*, sistem bantuan, dukungan teknis serta prosedur instalasi dan konfigurasi.

3.Pengujian pengguna

pendekatan yang berhasil dalam perancangan sistem intinya ada pada *user* adalah secara empiris dibutuhkan pengamatan tentang prilaku user, penilaian umpan-balik yang teliti, pengetahuan solusi tentang masalah yang ada, dan tekad yang kuat untuk memperbaiki rancangan.

4.Perancangan interaktif

Sistem yang sedang dibangun harus diartikan, dirancang, dan diuji berulang kali. Dari hasil uji prilaku dari fungsi, antarmuka, sistem bantuan, dokumentasi *user*, dan pendekatan pelatihan.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengeluarkan rancangan sistem informasi pada web digicourse dengan UCD untuk menangkap kebutuhan *user*.

2.3.1 *Metode pengumpulan data*

Mengenai metode penghimpunan data dan perancangan sistem informasi adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Metode ini dibuat dengan cara membaca dan mengerti buku - buku referensi, jurnal, dan media lain yang berkaitan dengan pengolahan data secara umum yang memberi dan mempertegas teori - teori yang ada serta untuk memberikan informasi yang memadai dalam menyelesaikan penelitian ini.

2. Wawancara

Wawancara dibuat untuk berhubungan dengan pemilik digicourse untuk mencapai gagasan dari sistem yang akan dirancang, serta pengevaluasian sistem

3. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengeksplorasi kebutuhan dalam menentukan fungsionalitas sistem dan juga digunakan untuk pertimbangan sistem, dengan cara mengajukan pertanyaan kepada beberapa responden, di mana jawabannya dikategorikan dan dikelompokkan, dimana responden adalah para pengguna digicourse yang telah terdaftar. Dan untuk teknik penetapan jumlah sampel, menurut Central Limit Theorem, dalam menetapkan jumlah sample meskipunpun distribusi populasi tidak diketahui, distribusi samplingnya akan menjadi normal jika jumlah sample memenuhi. Banyaknya sample yang dimaksud adalah minimal sebanyak 30 (n=30), dimana semakin besar jumlah sample, distribusi samplingnya akan mencapai distribusi normal, dengan kata lain jika populasi tidak terdistribusi dengan normal, rerata sample akan menjadi normal jika jumlah sample lebih besar atau sama dengan 30. Jadi penulis menjadikan 30 sebagai jumlah sample. Dan untuk teknik sampling memakai non-probality sampling, bahwa setiap anggota populasi memiliki peluang nol. Artinya, pemungutan sampel didasarkan kriteria tertentu, dengan teknik Purposive sampling, Pemungutan sampel berdasarkan karakteristik khusus, karakteristik sampel yang diambil adalah yang sudah dewasa atau 12 tahun ke atas dan paham akan teknologi.

1. *Plant the human centered proses*

Pada tahap ini peneliti membuat studi literatur metode ini dilakukan dengan membaca dan memahami buku - buku referensi, jurnal, dan media lain yang berkaitan dengan pengolahan data secara umum yang membantu dan mempertegas teori - teori yang ada, sehingga dapat menanamkan komitmen bahwa penyusunan menggunakan User Centered Design (UCD) dapat mencukupi keinginan pengguna. dengan informasi perusahaan dan informasi produk, informasi tipe produk, dan harga produk.

1. Specify the context of use

Tahap ini periset akan mengenal orang yang akan menggunakan sistem dan mendeskripsikan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa mereka akan memakai produk ini melalui teknik identify stakeholder. Sistem informasi ini dibuat untuk memberi informasi penggunaan website dgicourse. Informasi yang diberikan berupa web yang berisikan data kelas yg bisa di ikuti, bentuk kelas berupa video yang terdiri dari Bahasa – Bahasa pemograman yang dapat dipelajari melalui kelas tsb. Target pengguna dari sistem informasi terdiri dari 2 pengguna :

1.Pelajar, yang bisa mengakses informasi kelas apa saja yang dapat di ikuti melalui web digicourse

2.Karyawan Digicourse, sebagai administrator yang berperan dalam mengelola dan memelihara data pada sistem.

2. Specify user and organitional requirment

Tahap ini peneliti akan mengidentifikasi terhadap daftar rincian dari kebutuhan pengguna melalui teknik kuesioner. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap pengguna ada beberapa informasi yang dibutuhkan terkait perancangan sistem.

a. Kebutuhan informasi :

1. Data mengenai Bahasa pemograman yang dapat di ikuti kelasnya
2. Data pengguna yang telah terdaftar
3. Data tutorial kelas yang bisa di ikuti secara gratis
4. Data materi apa yang disediakan dalam setiap Bahasa pemograman

b. Kebutuhan fungsional :

1. Mempunyai fasilitas administrator untuk pengelolaan data.
2. Mampu menampilkan halaman utama yang berisikan semua informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.
3. Mampu melakukan pencarian kelas Bahasa pemograman yang di inginkan oleh pengguna.
4. Mampu menampilkan video kelas yang akan di ikuti

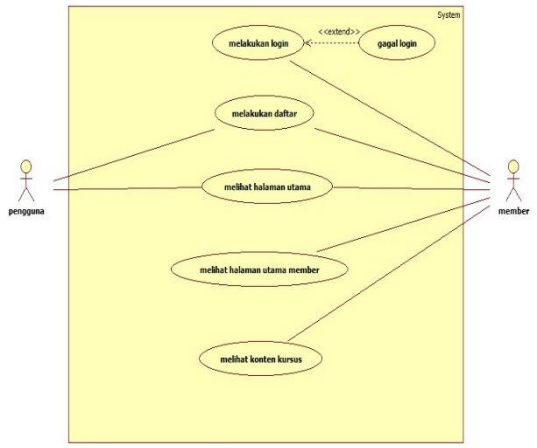
c. Kebutuhan non fungsional :

1. Sistem mempunyai fasilitas otentifikasi untuk login ke halaman administrator.
2. Sistem bisa dimasuki dari mana saja selama terkoneksi dengan internet.
3. Sistem bisa diakses melalui browser baik pada berbagai device.

3. Usecase

Use case pada website Digicourse merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana sistem

terlihat di mata pengguna. Use case diantaranya adalah mendefinisikan kebutuhan fungsional dan operasional sistem dengan mendefinisikan skenario penggunaan. Analisis ini dimaksudkan supaya alur dalam usecase aplikasi dapat dimengerti bukan sebagai perancangan aplikasi, namun lebih ditekankan kepada analisis, dapat dilihat pada gambar berikut



4. Definisi aktor

Pada ini diisi dengan daftar actor dan deskripsi role untuk actor tersebut. Deskripsi harus menjelaskan wewenang pada actor tersebut dalam perangkat lunak. Dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Actor	Deskripsi
1	Pengguna	Pengguna dapat melakukan kunjugan pada halaman awal website dan dapat melakukan pendaftaran sebagai member
2	Member	Member dapat melakukan akses terhadap konten kursus yang telah dimiliki dan melakukan transaksi pembayaran konten kursus

5. Definisi Usecase

Berisi daftar use case dan deskripsi singkat mengenai use case tersebut. Dapat dilihat pada tabel berikut definisi tiap-tiap usecase

No	Usecase	Definisi
1	Melakukan login	Pengguna dan member dapat melakukan login
2	Gagal login	System memvalidasi data login pengguna jika terdapat kesalahan pengisian data login
3	Melakukan pendaftaran	Pengguna dapat melakukan pendaftaran sebagai member dan selanjutnya melakukan login untuk akses konten kursus yang tersedia
4	Melihat halaman utama	Pengguna dan member dapat melihat halaman utama dan konten website digicourse
5	Melihat halaman utama member	Member dapat melihat halaman utama yang menyediakan konten kursus dengan harga dan materi sesuai dengan konten kursus
6	Melihat konten kursus	Member yang telah melakukan pembayaran konten selanjutnya dapat mengakses konten kursus berupa video

3.6.2 Kesimpulan Analisis

Sampai pada kesimpulan analisis dengan penerapan beberapa metode yang digunakan dalam analisis, didapatkan analisis UX dengan akurasi sesuai dengan sample data yang digunakan sebagai bahan analisis yaitu sebagai berikut :

1. Learnability, setelah dianlisis dan dibuktikan bahwa tingkat pembelajaran tentang kemudahan menggunakan website menghasilkan menggunakan SEQ (Single Ease Question) menghasilkan 70.74% dan Menggunakan SUS (System Usability Question) menghasilkan 61.6%,
2. Memorability dengan metode human centered perancangan terhadap pengalaman user dalam berkunjung ke website lainnya, dan diambil sample gambar yang dipilih oleh user, pemilihan ini didapatkan dari user experience pengguna terhadap website yang pernah dikunjungi.
3. Error Testing, dalam perhitungan tingkat error coding tampilan dengan menggunakan generator dalam analisis, mempunyai kesimpulan bahwa website membutuhkan analisis lebih dalam.
4. Satisfaction, UX menggunakan metode Task Centered System Design memberikan hasil analisis berupa langkah tahapan pada system website dan digunakan sebagai rekomendasi dalam melakukan perbaikan segi tampilan.

1. Penutup

Bab ini membahas bagaimana kesimpulan dari penelitian tugas akhir ini yaitu hasil yang diperoleh dari analisis, perancangan dan implementasi, dan pengujian dari Analisis UX pada web Digicourse. Bab ini mambahas juga tentang saran-saran untuk memberikan catatan penting dalam pengembangan serta perbaikan yang bisa

dilakukan dalam pembangunan sistem informasi selanjutnya.

1.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah kebutuhan pengguna pada website digicourse.web.id dapat diterima dengan baik dalam menentukan course yang diinginkan dan rancangan website digicourse.web.id sudah sesuai dengan analisis human centered design.

1.1 Saran

Saran dari penulis untuk pengembangan aplikasi adalah :

1. Pengujian dapat menggunakan metode lainnya dalam pengimplementasian perhitungan tingkat kepuasan terhadap UX.
2. Pengembangan dapat dilakukan dengan menambah platform android.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Kukuh Setiawan, "Filomena," IT Product, 2016. [Online]. Available: https://www.kopdar.co.id/about. [Accessed 18 oktober 2017].

[2] Kuesioner UI dan UX Website Digicourse. [Interview]. 2017.

[3] D. I. S. Sigit Hadi Prayoga, "ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI BERBASIS WEB DENGAN MENGADOPSI MODEL KEPUASAN PENGGUNA (USER SATISFACTION)," Enterprise Solution, R&D Center PT. TELKOM.

[4] M. Rendiansah, "Pengembangan User Interface Aplikasi Guide Me! Berbasis Web dengan Pendekatan Human-Centered Design," Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, vol. 1, 2017.

[5] A. Muzakir, "PENGGUNAAN METODE TCSD (TASK CENTERED SYSTEM DESIGN) DALAM WEBSITE REKAM MEDIS PADA RUMAH SAKIT," ResearchGate, p. 2016.

[6] R. Hilmi, "PENGEMBANGAN USER ECPERIENCE DAN USER INTERFACE APLIKASI IGOMETER TAKSI," Jurnal Sarjana Teknik Informatika, vol. 1, 2015.

[7] J. J. Garret, "THE ELEMENTS OF USER EXPERIENCE," 2011.

[8] S. H. Anwariningsih, "MULTI FAKTOR KUALITAS WEBSITE," 2014.

[9] E. T. Loiacono, "WEBQUAL: A MEASURE OF WEBSITE QUALITY," 2012.

[10] H.-W. Jung, "Computer Standards & Interfaces," Validating the external quality subcharacteristics of software products according to ISO/IEC 9126, 2007.