

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Besoksenin.co merupakan sebuah media *online* di Kabupaten Majalengka yang memberikan informasi dan berita yang dikemas sesuai untuk remaja khususnya yang ada di Kabupaten Majalengka. Sebagai media *online* penyedia informasi, Besoksenin.co memberikan informasi yang segar dan aktual terkait daerah dan informasi mendidik yang memberikan informasi positif kepada remaja Majalengka. Namun beberapa bulan terakhir pengguna yang membaca di *website* Besoksenin.co mengalami penurunan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu *stakeholder* Besoksenin.co menyebutkan bahwa kunjungan kepada *website* mengalami penurunan, penurunan kunjungan tersebut menyebabkan *goal* atau tujuan dari Besoksenin.co sebagai penyedia informasi tidak tercapai. Dengan masalah tersebut informasi yang ada pada *website* Besoksenin.co tidak tersampaikan dengan baik. Penurunan kunjungan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa masalah.

Untuk mengetahui masalah yang ada pada *website* Besoksenin.co maka dilakukan *usability testing* kepada pengguna. *Usability testing* merupakan teknik untuk mengevaluasi suatu produk dengan melakukan tes dan memberikan beberapa tugas kepada pengguna [1]. Faktor *usability* dibagi menjadi tiga kriteria yaitu efektivitas, *link* dan navigasi dan organisasi konten. Setelah melakukan *usability testing* dan observasi kepada tiga pengguna, bahwa pengguna merasakan kesulitan, kebingungan dan memberikan pengalaman pengguna yang kurang baik. Seperti pada kejelasan pada konten, kesulitan membaca konten, pengguna kebingungan terhadap sub judul, pengguna juga kesulitan untuk menemukan artikel terakhir diterbitkan pada halaman beranda yang berakibat pengguna tidak mendapatkan informasi yang disampaikan. *User interface* dan *User experience* memiliki peranan penting pada suatu produk, pengguna memiliki ekspektasi bahwa produk tersebut mudah dan cepat ketika diakses. Sebuah perangkat lunak atau produk yang memiliki *user interface* dan *user experience* kurang baik atau tidak sesuai dengan

pengguna harapkan mengakibatkan pengguna kesulitan atau kebingungan ketika mengakses suatu informasi.

Berdasarkan masalah dan observasi tersebut, maka dari itu akan dilakukan analisis desain interaksi pengguna pada *website* Besoksenin.co dengan menggunakan metode yang tepat untuk pembaca Besoksenin.co. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Goal directed design* yang dikembangkan oleh Alan Cooper, metode *Goal directed design* proses desain berfokus pada pengguna untuk mencapai tujuan mereka sehingga pengguna merasa puas, senang, efektif dan akan merekomendasikan kepada orang lain untuk melakukan hal yang sama yaitu menggunakan produk tersebut [2]. Keluaran dari penelitian ini berupa sebuah *prototype* Besoksenin.co dengan menggunakan pendekatan desain *Goal directed design*.

Dengan melakukan analisis desain interaksi pengguna diharapkan dapat memberi rekomendasi *prototype* yang dapat digunakan pengembang ketika melakukan perbaikan atau membuat aplikasi sejenis. Serta dengan *user experience* yang sesuai dapat memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna dan meningkatkan minat membaca pada *website* Besoksenin.co.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah yaitu apakah proses desain *Goal Directed Design* merupakan proses yang tepat untuk sebuah aplikasi media *online*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini yaitu melakukan analisis desain interaksi pengguna pada media *online* Besoksenin.co adapun tujuan yang dikehendaki dari penelitian ini yaitu memberikan rekomendasi *prototype* Besoksenin.co berfokus kepada pengguna dengan pendekatan *Goal directed design* yang dapat digunakan pengembang ketika melakukan perbaikan atau membuat aplikasi sejenis.

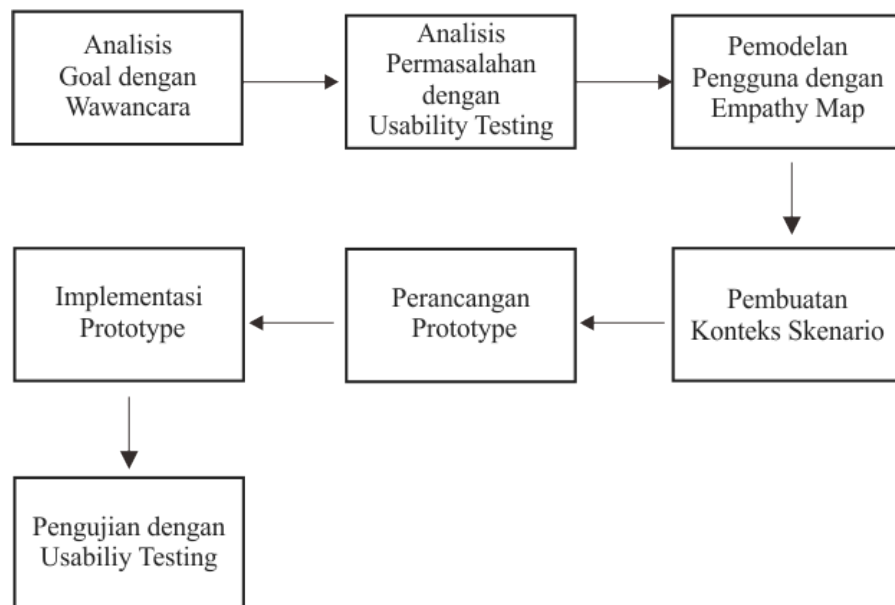
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu hasil akhir dari penelitian ini berupa *prototype* dari Besoksenin.co dan jenis *prototype* yang digunakan yaitu *native prototyping*.

1.5 Metodologi Penelitian

Jenis penelitian pada penelitian ini yaitu penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menemukan motif dan perilaku manusia. Dengan menggunakan penelitian kualitatif dapat menganalisis berbagai faktor penyebab manusia berperilaku demikian dan membuatnya menyukai atau tidak menyukai suatu hal [3].

Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mengacu pada metode *Goal directed design* pada buku “About The Face” yang disesuaikan dengan penelitian ini dengan tahapan yaitu sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Studi Literatur

Pada penelitian ini dilakukan studi dengan beberapa literatur seperti buku dan jurnal yang berkaitan dengan masalah pada penelitian ini untuk mengetahui teori dasar penelitian.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan wawancara kepada pengguna untuk mengetahui masalah – masalah yang pengguna temukan ketika mengakses aplikasi tersebut.

c. Usability Testing

Usability testing merupakan suatu teknik untuk mengevaluasi suatu produk atau sistem dengan cara mengobservasi pengguna menggunakan produk dan memberikan beberapa tugas untuk dilakukan kepada pengguna yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk atau aplikasi tersebut memenuhi kriteria khusus. *Usability testing* dilakukan untuk mengetahui keadaan aplikasi saat ini [1].

1.5.2 Metode Perancangan Prototype

Pada tahap perancangan desain yaitu dengan menggunakan metode *Goal directed design*. Metode *Goal directed design* adalah metode yang proses desain menempatkan pengguna sebagai pusatnya dan menekankan pada pemahaman dan tujuan dari pengguna tersebut yang akhirnya menjadikan produk lebih bermanfaat [2]. Tahapan desain dengan metode *Goal directed design* yaitu sebagai berikut :

a. Analisis *Goal* dengan Wawancara

Tahap pertama pada penelitian ini yaitu analisis goal atau tujuan dari dari produk. Mendefinisikan tujuan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap developer ataupun *stakeholder* untuk mengetahui tujuan yang diharapkan dari produk yang ada.

b. Analisis Permasalahan dengan Usability Testing

Analisis permasalahan dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada pada penelitian. Analisis dilakukan dengan melakukan *usability testing* kepada pengguna dengan tujuan untuk mengevaluasi masalah dan kesulitan yang dialami pengguna.

c. *Pemodelan Pengguna dengan Empathy Map*

Pada tahap pemodelan pengguna yaitu mendefinisikan model pengguna melalui hasil wawancara dan observasi dengan menggunakan metode *empathy map*. Metode *empathy map* dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik dari target pengguna untuk membuat keputusan desain yang lebih efektif.

d. *Pembuatan Skenario*

Pada tahap pembuatan skenario yaitu untuk membangun skenario berdasarkan pada tujuan dari pengguna yang terkumpul pada saat pengumpulan data. Keluaran pada tahap ini menyeimbangkan kebutuhan pengguna, bisnis dan teknis dari desain yang dibuat.

e. *Perancangan Prototype*

Tahap perancangan desain *prototype* merupakan perancangan konsep dari desain dan pembuatan desain secara *visual* dari produk yang akan dibuat.

f. *Implementasi Prototype*

Setelah tahap perancangan desain *prototype* selesai kemudian *prototype* diimplementasikan dalam *high fidelity prototype* dan *native prototyping* yang mengacu pada hasil analisis yang dilakukan dengan pengguna pada tahap sebelumnya.

g. *Pengujian dengan Usability Testing*

Tahap testing dilakukan ketika seluruh *prototype* telah selesai yang kemudian dilakukan pengujian menggunakan *usability testing* untuk menguji produk tersebut apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir disusun untuk membuat gambaran umum mengenai pembahasan dari setiap bab. Penulisan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

BAB 1 membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

BAB 2 membahas tentang berbagai teori dan konsep dari para ahli di bidang yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

BAB 3 membahas hasil analisis dari objek penelitian yang sudah dikumpulkan datanya sebelumnya. Data analisis digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang akan dilakukan pada tahap perancangan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

BAB 4 berisi tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan sistem. Pada bagian ini juga akan ditentukan bagaimana sistem diimplementasi, diuji, dan disesuaikan dengan hasil penelitian.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

BAB 5 berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran untuk pengembangan selanjutnya.