

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini sangatlah pesat, berdampak kepada manusia yaitu dapat mengakses berbagai macam informasi. Dalam kehidupan seorang manusia, teknologi informasi sendiri kini sudah menjadi kebutuhan yang perlu dipenuhi. Dari perkembangan teknologi informasi ini, banyak perusahaan maupun pelaku bisnis di Indonesia sudah mulai menggunakan teknologi informasi untuk mempermudah menemukan informasi, menyampaikan informasi, dan juga menjadi salah satu media perusahaan dalam mencari keuntungan. Cepatnya kemajuan teknologi informasi membuat perusahaan *start-up*, atau perusahaan yang awalnya tidak menjelajah ke dunia teknologi, akhirnya membutuhkan teknologi informasi itu sendiri.

Sekarang ini dalam memenuhi kebutuhan suatu informasi yang cepat serta kita inginkan dapat dilakukan dengan cara membaca berita di situs berita *online* ataupun *web* yang disediakan oleh pemilik media *online*. Media *online* menurut Asep Syamsul M. Romli merupakan *mass media* atau media massa yang disajikan secara daring melalui suatu wadah yaitu *website* dalam internet (Romli, 2014). Pemilik dari media *online* ini merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jurnalis ataupun penerbitan suatu berita dengan menggunakan media seperti majalah, koran, *web*, aplikasi *mobile* maupun yang lainnya.

Cakrawala.co merupakan salah satu media *online* yang telah menggunakan *website* untuk penyajian berita secara daring. *Website* Cakrawala.co memiliki fungsi yaitu untuk mempermudah masyarakat dalam mendapatkan berita terkini baik berita nasional maupun internasional. Namun *website* Cakrawala.co yang pada saat ini telah dibangun tidak memperhatikan bagaimana *website* tersebut bisa dengan mudah untuk dipahami serta digunakan oleh pengguna melainkan hanya

berfokus dalam penyajian berita, dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah disebar hanya 15% responden yang dapat menemukan *news/content* berita pada halaman utama saat menggunakan *website* Cakrawala.co. *User Interface Engineering, Inc* dalam penelitiannya mengatakan, sebanyak 60% dari waktu yang digunakan untuk mencari informasi terbuang sia-sia dikarenakan pengguna tidak berhasil mendapatkan informasi yang diinginkan, sehingga mengakibatkan kurangnya informasi yang diperoleh serta penurunan minat seseorang dalam mengakses *website* (Mubarak, 2020). Selanjutnya terdapat hambatan yang dialami responden ketika mengakses *website* Cakrawala.co seperti terlalu banyak *content* pada halaman utama, penempatan iklan di tengah-tengah artikel, sehingga diperlukan adanya perhitungan tingkat *usability* pada *website* Cakrawala.co dikarenakan tingkat *usability* yang baik pada *website* merupakan hal yang harus dicapai agar *website* tersebut dapat dengan mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.

Dari permasalahan di atas, maka dibutuhkan suatu metode untuk mengevaluasi dan mendesain kembali *website* cakrawala.co, salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *User Centered Design* guna menyelesaikan permasalahan tersebut. *User Centered Design* (UCD) merupakan sebuah metode yang dapat diterapkan untuk perancangan ulang *website* tersebut, dengan pemanfaatan pendapat langsung dari pengguna serta pola perilaku pengguna. Tujuan dari digunakannya metode *User Centered Design* yaitu untuk dapat menyelesaikan kendala berupa ketidakmampuan pengguna dalam mencapai tujuan penggunaan *website* dan diharapkan pengguna dapat menguasai alur berjalannya sistem dalam sekali pakai. Menurut penelitian A. Williams metode *User Centered Design* memiliki kelebihan dalam mendesain aplikasi dikarenakan memiliki fokus terhadap kebutuhan pengguna (Al-Ghiffari et al., 2019). Pengimplementasian metode *User Centered Design* dalam pengembangan *website* Cakrawala.co mengikutsertakan pengguna *website* untuk dapat memberikan masukan mengenai antarmuka *website* Cakrawala.co saat ini. Hasil dari penelitian ini diharapkan berupa tampilan dan fungsi yang

memenuhi tingkat *usability* yang ada secara maksimal. Metode dalam UCD yang diterapkan pada penelitian ini berupa kuisisioner dan *prototyping*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa rumusan permasalahan yang ada yaitu:

1. Bagaimana cara menilai tingkat *usability* pada *website* Cakrawala.co?
2. Bagaimana merancang *user experience* dan *user interface* baru untuk Cakrawala.co dengan memenuhi tingkat *usability*?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan metode *User Centered Design* (UCD) pada perancangan *website* Cakrawala.co?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Melakukan penilaian tingkat *usability* pada *website* Cakrawala.co dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD).
2. Merancang *user experience* dan *user interface* baru untuk Cakrawala.co dengan memenuhi tingkat *usability*.
3. Dapat mengimplementasikan metode *User Centered Design* (UCD) pada perancangan *website* Cakrawala.co.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, dapat memberikan manfaat diantaranya berupa:

1. Dapat mempermudah dalam mengakses dan mencari berita secara efektif dan efisien pada *website* Cakrawala.co.
2. Dapat mempermudah pembaca dalam menikmati berita-berita yang telah dipublikasi secara *online* pada *website* Cakrawala.co.
3. Dapat mempermudah Dewan Redaksi dalam mengoperasikan *website* Cakrawala.co.

1.5 Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan pada penelitian ini adalah terbentuknya rekomendasi tampilan *website* baru Cakrawala.co yang memenuhi tingkat *usability* yang sesuai, serta memudahkan para pengguna dalam menggunakan *website* Cakrawala.co dan menikmati berita yang dipublikasikan oleh Cakrawala.co.

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dirancang dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) sehingga melibatkan pengguna dalam tahap perancangannya.
2. Target pengguna adalah orang yang menggunakan atau mengoperasikan *website* Cakrawala.co.
3. Penilaian tingkat *usability* menggunakan perhitungan *System Usability Scale*

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan proposal ini, disusun berdasarkan aturan penulisan yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada Bab 1 Pendahuluan, menjelaskan latar belakang dari permasalahan yang diangkat, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan, ruang lingkup serta sistematika penulisan yang akan diteliti.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada Bab 2 Landasan Teori, menjelaskan teori-teori yang menjadi dasar dari penelitian secara detail yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab 3 Metodologi Penelitian, menjelaskan tahapan penelitian, deskripsi pendekatan teoritis, desain eksperimen, deliniasi wilayah kajian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan teknik analisis data, yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA