

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pemanfaatan teknologi informasi di dunia maya seperti situs *website* saat ini begitu pesat. Hal ini dapat kita lihat begitu banyaknya *website* yang tersebar di dunia maya yang isinya memuat bermacam-macam materi dan aspek yang diangkat. *Website* adalah sebuah kumpulan halaman informasi yang merepresentasikan topik yang saling terkait, dan menyajikan *image* atau visualisasi terhadap orang yang membangun *website* tersebut (Ginanjari, 2014). Kebutuhan informasi mengenai suatu hal yang bersifat cepat, akurat, dan murah merupakan tuntutan pada era sekarang. Peran *website* itu sendiri dapat sebagai sarana media penyaluran informasi yang bersifat dinamis. Di dalam *website* tersebut, kita dapat menempatkan informasi yang akan di publikasikan, dan orang yang membutuhkan informasi terkait dapat mengaksesnya.

Pemanfaatan teknologi informasi *website* telah meluas secara global. Pengembangan dari segi aspek budaya juga ikut masuk dalam arus perkembangan teknologi ini. Banyak sekali *website* yang didalamnya mengandung informasi tentang kekhasan budaya negeri seperti *website* dinas pariwisata, kementerian budaya dan olahraga, *website* yang memuat budaya suku tertentu, dan masih banyak lagi. Salah satu *website* bertema budaya yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu *website* Ki Dalang Purbo Asmoro.

Website Ki Dalang Purbo Asmoro adalah sebuah *website* yang bersisi tentang profil, sejarah karir, video, serta kegiatan yang berhubungan dengan *actor* yang diusung dalam tema *website* tersebut. Keberadaan *website* Ki Dalang Purbo Asmoro sangat disenangi oleh para penggemar wayang, khususnya para *fans* Ki dalang tersebut. Salah satu manfaat dari *website* yang dibangun yaitu melayani kepuasan fans (Azis, 2013). Dengan adanya *website* tersebut, para penggemar wayang khususnya dengan dalang Ki Purbo Asmoro itu sendiri dapat mengetahui lebih dekat mengenai sang dalang serta kegiatan dan jadwal pentas beliau.

Saat ini, komunitas pecinta kesenian wayang kulit tidak hanya dari golongan tua saja. Namun para remaja banyak yang menyukai kesenian ini, bahkan tidak hanya sebagai penikmat, banyak dari mereka juga terjun langsung untuk mempelajari lebih dalam akan kesenian klasik Jawa ini. Hal ini dapat dilihat banyak para remaja mengambil fokus pendidikannya ke jurusan seni pertunjukan wayang kulit atau biasa yang disebut jurusan pedalangan. Sebagai generasi muda era ini, penggunaan internet merupakan hal yang sangat sering digunakan untuk melakukan suatu kebutuhan tertentu. Menurut riset yang dilakukan oleh unicef (kominformo.co.id), paling tidak sekitar 30 juta remaja Indonesia menggunakan internet sebagai pilihan utamanya untuk mengakses dan mencari informasi yang dibutuhkannya. Dan dari studi yang diteliti menghasilkan bahwa 80% responden yang diteliti merupakan pengguna aktif media internet. Oleh karena itu, tidak dipungkiri bahwa pengunjung mayoritas *website* Ki Purbo Asmoro adalah para remaja – remaja yang tertarik akan dunia pedalangan.

Sebagai media penyebaran informasi, *website* diharapkan dapat memiliki fungsionalitas serta menciptakan pengalaman pengguna yang baik, efektif, dan efisien dalam mengakses serta mencari informasi dalam *website* itu sendiri. Namun, kenyataannya dalam *website* yang beralamatkan www.purboasmoro.com, masih terdapat fitur-fitur yang ketika diakses tidak muncul, serta sering munculnya kebingungan serta ketidakpahaman saat mengakses *website*. Padahal, harapan pengunjung saat mengakses *website* yaitu dapat memperoleh informasi seputar ki dalang seperti agenda pentas, kontak dalang, dan lain - lain. Ketidakpahaman serta kebingungan saat mengakses *website* ini menimbulkan jarang nya orang melihat informasi dari *website* tersebut. Akibatnya, orang – orang mencari info terkait ki dalang seperti jadwal pentas bersumber dari mulut ke mulut atau biasa yang disebut *getok tular*. Resiko yang dapat timbul dari kebiasaan tersebut yaitu ambigunya informasi yang didapat serta kurang akuratnya informasi yang tersebar. Hasil observasi keluhan pengguna dapat dilihat pada **Lampiran 1**.

Melihat terdapatnya masalah tersebut, maka perlu dilakukan sebuah evaluasi berdasarkan *user experience* pada *website* terkait. Evaluasi menurut Musfah (2012) adalah sebuah proses penilaian terhadap kualitas tertentu, jadi berdasarkan definisi tersebut, sebuah evaluasi dilakukan untuk mengukur sebuah standar perangkat lunak yang sudah jadi. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Arif Budiman (2015), bahwa beberapa ahli mengatakan dalam mengevaluasi *user experience* membutuhkan metode yang ada dalam evaluasi *usability*. Pengertian dari *usability* (ISO 9241- 11 1998) yaitu mengarah pada kemampuan sebuah produk dalam mencapai sebuah *goals* yang efektif, efisien, serta pengguna mendapatkan kepuasan didalam hal lingkup konteks pengguna (Binus Article, 2015). Keterkaitan penggunaan metode dengan masalah yang diangkat yaitu, berdasarkan pengguna mayoritas *website* yang merupakan kalangan remaja, *website* akan dievaluasi berdasarkan *guidelines* dan standar *website* yang terbaru oleh para pakar. Harapannya, pada saat rekomendasi perbaikan akan menghasilkan sebuah *website* yang lebih informatif dan dapat diterima oleh pengguna. Alasan pendukung digunakannya metode *Heuristic Evaluation* yaitu karena dalam metode ini memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan tersebut antara lain seperti murah dalam pengembangan evaluasi dibandingkan dengan teknik evaluasi lainnya, dapat diterapkan pada pengembangan awal (early development), dan responden yang menjadi evaluator tidak harus melakukan pelatihan *usability* formal sebelum mengevaluasi objek yang diteliti (Babaj, 2012).

Untuk lebih mengetahui keinginan user dalam menggunakan system /*website* ini lebih baiknya dan tepat sasaran, serta dapat meningkatkan kualitas produk, maka dalam penggunaan metode *Heuristic Evaluation* akan digabungkan dengan suatu metode yang disebut *Persona*. Sebuah *Persona* didalamnya menjelaskan profil dari pengguna yang berpotensi dalam menggunakan sebuah sistem. Profil ini terdiri dari data demografi seperti nama, umur, asal, sebuah foto pengguna juga ditampilkan. Informasi tentang motivasi pengguna untuk mengakses sistem dan pola penggunaan adalah bagian dari *Persona* juga.

Penentuan pengambilan sumber data dalam pembuatan *Persona*, pada penelitian ini difokuskan kepada pengguna akhir dari *website*, atau lebih tepatnya kepada pengunjung potensial *website* Ki Dalang Purbo Asmoro. Menurut Xin Wang (2017), dalam penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan *Persona* dalam desain antarmuka akan memudahkan para ahli *designer interface* guna memahami apa yang diharapkan dari pengguna akhir dalam menggunakan sebuah sistem tersebut.

Maka dari itu, dalam penelitian ini akan diangkat dengan sebuah judul “Evaluasi *User Experience* Dengan Metode *Heuristic Evaluation* dan *Persona*. (Studi Pada : Situs *Web* Dalang Ki Purbo Asmoro)”.

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana karakteristik pengguna saat pengalaman awal mengakses *website* Ki Dalang Purbo Asmoro dilihat dari *Persona*?
2. Apa saja permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam evaluasi tahap pertama pada *website* Ki Dalang Purbo Asmoro dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*?
3. Bagaimana rekomendasi perbaikan untuk *website* Ki Dalang Purbo Asmoro sesuai temuan masalah dalam metode *Heuristic Evaluation* dan berdasarkan *Persona*?
4. Bagaimana hasil evaluasi tahap 2 dan perbandingan antara hasil evaluasi tahap 1 dengan tahap ke 2 menggunakan *Heuristic Evaluation*?

1.3 Tujuan

1. Mengetahui karakteristik pengguna saat pengalaman awal mengakses *website* Ki Purbo Asmoro melalui data *Persona*.
2. Mengidentifikasi permasalahan dari sisi tampilan yang ada di web Ki Dalang Purbo Asmoro menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.
3. Merekomendasikan perbaikan *website* berdasarkan temuan permasalahan pada evaluasi *Heuristic Evaluation* dan data *Persona*.
4. Mengetahui hasil evaluasi tahap 2 dan perbandingan hasil evaluasi dengan 2 tahapan pengujian, sebelum perbaikan (kondisi awal *website*) dan sesudah perbaikan (usulan rekomendasi perbaikan).

1.4 Manfaat

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi :

1. Penulis
 - a. Dapat meng-implementasikan pengetahuan yang diperoleh semasa kuliah, lebih khususnya mengenai *UI/UX* dan Interaksi Manusi dan Komputer.
 - b. Sebagai Ilmu dan manfaat kedepannya dalam menekuni di bidang profesi *UI/UX*
2. *Developer website* Ki Dalang Purbo Asmoro
 - a. Dapat mengetahui harapan yang diinginkan oleh para pengunjung *website* dilihat dari *Persona*.
 - b. Dapat dilakukan perbaikan sesuai rekomendasi yang telah disarankan nantinya.
3. Filkom UB
 - a. Dapat sebagai *literature* / referensi tambahan dalam penelitian – penelitian yang sejenis serta pengembangan lebih bagusnya terhadap sebuah *website* yang memenuhi dari segi aspek *usability* maupun *user experience* nya.

1.5 Batasan masalah

1. Penelitian ini menerapkan metode *Heuristic Evaluation* dengan *Persona* untuk menganalisis permasalahan *usability* serta *user experience*.
2. Hasil penelitian berupa dokumen tertulis serta rekomendasi perbaikan yang bersifat *prototype*.
3. Situs yang akan dievaluasi yaitu situs Ki Dalang Purbo asmoro pada domain www.purboasmoro.com.
4. *Persona* yang akan digunakan dalam penelitian ini hanya *Persona* target user penggemar wayang kulit dan penggemar Ki Dalang Purbo Asmoro.
5. Perbaikan yang dilakukan hanya berdasarkan pada temuan masalah pada evaluasi tahap 1.

1.6 Sistematika pembahasan

Sistematika yang diterapkan dalam penulisan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini memuat isi seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi penjelasan mengenai dasar teori dan referensi pendukung mengenai konsep yang diangkat dalam penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Membahas langkah-langkah yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian.

BAB IV Pengumpulan dan Pengolahan Data

Membahas penyajian data berupa *Persona* dan hasil evaluasi menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

BAB V Analisis Hasil

Berisi analisa hasil penelitian terhadap penggunaan *Persona* pada metode *Heuristic Evaluation* situs *website* Ki Dalang Purbo Amoro.

BAB VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis yang diperoleh dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan.