

BAB 4 PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini akan membahas hasil pengumpulan data yang dilakukan. Data yang dihimpun bersumber dari 2 jenis. Yaitu dari para pengguna *website* Ki Purbo Asmoro, dan dari para pakar di bidang *ui/ux* dan *usability*. Data dari para pengguna *website* Ki Purbo Asmoro nantinya akan digali, serta diolah yang pada akhirnya menghasilkan sebuah *Persona*. Dalam *Persona* akan mencakup kesan, pengalaman pengguna, temuan permasalahan, serta harapan yang diinginkan untuk *website* terkait, yang bersumber dari sisi pengguna akhir. Sedangkan data yang didapatkan dari para *expert ui/ux* dan aspek *usability*, merupakan hasil evaluasi yang dilakukan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*, yang menghasilkan temuan masalah pada *website* yang diteliti berdasar 10 butir aspek *heuristic* di metode yang diangkat.

4.1 Pengumpulan data *Persona*.

Pengumpulan data *Persona* dilakukan melalui tahap wawancara kepada para responden. Responden merupakan pengguna yang sering mengakses *website* dalam Ki Purbo Asmoro. Dalam wawancara yang dilakukan, responden diberikan beberapa pertanyaan mengenai kesan terhadap *website* dalam Ki Purbo Asmoro. Jumlah responden dalam pembuatan *Persona* pada penelitian ini sebanyak 5 peserta responden. Pertanyaan serta hasil wawancara lengkap dapat dilihat pada **Lampiran 2**.

4.1.1 Data demografi responden *Persona*

Dalam penggalan informasi terhadap pengguna *website* Ki Purbo Amsoro, didapatkan data demografi pengguna sebagai berikut.

Tabel 4.1 Data Demografi Responden *Persona*

Responden ke -	Umur	Jenis Kelamin	Daerah Asal	Etnis
1	23	Laki - laki	Madiun	Jawa
2	23	Laki - laki	Nganjuk	Jawa
3	23	Laki - laki	Jombang	Jawa
4	25	Laki - laki	Malang	Jawa
5	21	Perempuan	Trenggalek	Jawa

Berdasarkan **Tabel 4.1** dapat dilihat, dari segi umur, responden yang diteliti berumur berkisar antara 20 hingga 25 tahun. Untuk dari segi jenis kelamin, terdapat 4 responden merupakan laki – laki, sedangkan 1 responden berjenis

kelamin wanita. Daerah asal dari para responden berasal dari beberapa kota di Jawa Timur yaitu Madiun, Nganjuk, Jombang, Malang, Trenggalek. Mereka juga berasal dari keturunan etnis Jawa asli.

4.1.2 Karakteristik pengguna

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, tiap responden memiliki kepribadian, latar belakang, dan karakteristik yang berbeda beda. Karakteristik dalam hubungan menggunakan/mengakses *website* Ki Dalang Purbo Asmoro pun juga bermacam. Berikut data responden yang telah didapatkan mengenai karakteristik tiap pengguna.

Tabel 4.2 Tabel Karakteristik Pengguna

Responden ke -	Profesi	Hobi & Keminatan	Media yang digunakan saat mengakses
1	Mahasiswa, Pengrawit	Mendengarkan musik tradisi dan modern, desain, membaca, menonton wayang, kegiatan sosial	PC / Laptop
2	Mahasiswa, Pengrawit, Bisnis bawang merah	<i>Travelling</i> , menikmati wayang kulit, mendengarkan musik tradisi, bisnis, otomotif	PC / Laptop
3	Mahasiswa, Dalang	Melukis wayang, menonton wayang, memancing, mendengarkan musik tradisi dan modern, bisnis, mengajar.	PC / Laptop
4	Pegawai swasta	Menikmati pagelaran wayang kulit, kuliner, membaca, olahraga	PC / Laptop
5	Mahasiswi	Membaca sejarah cerita wayang kulit, <i>stalking</i> , menonton wayang kulit, memasak, <i>travelling</i>	HP / Smartphone

Tabel 4.3 Tujuan Mengakses Website

Responden ke -	Tujuan mengakses <i>website</i>
1, 2,3,4,5	Mengetahui jadwal pentas Ki Purbo Asmoro
1,2,3,5	Melihat galeri Ki Purbo Asmoro
2,4,5	Mengetahui lebih dekat, karir, serta sepak terjang Ki Purbo

Tabel 4.3 Tujuan Mengakses *Website* (lanjutan)

Responden ke -	Tujuan mengakses <i>website</i>
	Asmoro
1,3,4	Mengetahui karya – karya Ki Purbo Asmoro. Buku, lakon, video, dan lain- lain

Dalam **Tabel 4.3** dapat disimpulkan bahwa pengguna potensial *website* tersebut yaitu anak muda, dengan latar belakang profesi yang beraneka macam. Tujuan dari para pengguna potensial saat mengakses *website* yaitu untuk mencari informasi pentas Ki Purbo Asmoro, melihat galeri, mengetahui lebih dekat mengenai sosok ki dalang, dan untuk melihat karya – karya dari Ki Purbo Asmoro. Selain itu, media akses yang sering digunakan oleh pengguna ketika mengakses *website* yaitu lebih sering menggunakan PC/Laptop.

4.1.3 Kesan dan harapan pengguna saat mengakses *website*

Kesan pengguna ketika mengakses *website* merupakan hal penting agar *website* lebih banyak dinikmati oleh para pengguna, dan pengguna nyaman ketika mengakses *website* tersebut. Dalam wawancara yang dilakukan kepada responden *Persona*, informasi mengenai kesan, kendala, serta harapan pengguna saat mengakses *website* Ki Dalang Purbo Asmoro juga digali untuk lebih memahami respon yang dirasakan oleh pengguna ketika mengakses *website* terkait. Temuan kesan serta harapan responden dapat dilihat pada **Tabel 4.4**.

Tabel 4.4 Tabel Kesan dan Harapan Pengguna Saat Mengakses *Website*

Responden ke -	Kesan	Harapan
1 , 4, 5	Komposisi pemilihan warna <i>background</i> hitam pada <i>website</i> terkesan angker dan kurang menarik peminat.	Pemilihan tema warna <i>website</i> diganti dengan warna yang cerah, agar lebih menarik para pengunjung.
1, 2, 3, 4, 5	Penggunaan font yang tidak nyaman dilihat, dari segi warna, besar kecil nya ukuran huruf, serta warna yang digunakan.	Font diganti dengan tipe huruf yang nyaman dilihat, serta konsistensi dalam penggunaan warna dan ukuran huruf.
1, 2, 3, 4, 5	Penggunaan bahasa dalam konten yang tidak konsisten. Penggunaan bahasa masih campur aduk antara Inggris,	Disediakan fungsi bilingual bahasa pada konten <i>website</i> , yaitu Inggris dan Indonesia.

Tabel 4.4 Tabel Kesan dan Harapan Pengguna Saat Mengakses Website (lanjutan)

Responden ke -	Kesan	Harapan
	Indonesia, dan Jawa.	
2	Gambar pada konten menu “international” tidak muncul	Gambar dimunculkan sesuai konten yang dibahas
3, 4, 5	Desain tata letak informasi (<i>layout</i>) yang tidak konsisten dan membingungkan.	Diperbaiki tata letak (<i>layouting</i>) di setiap konten agar nyaman dilihat serta tidak membingungkan.
5	Konten yang bersifat galeri seperti foto, video, masih menyebar pada tiap menu.	Konten yang berisi foto, video, agar dipusatkan pada satu menu saja, yaitu suatu menu khusus yang memuat galeri. Agar ketika pengguna mencari galeri langsung terpusat pada satu menu.
1		Memberikan tampilan <i>slideshow</i> pada beranda untuk meningkatkan ketertarikan <i>user</i> .
2		Lebih diperlengkap konten informasi mengenai galeri, video, dan lain-lain

4.1.4 Pembuatan *Persona Card*

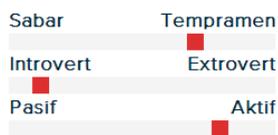
Setelah data responden telah terkumpul, data tersebut diolah kemudian dimasukkan kedalam bentuk *Persona Card*. *Persona Card* memuat beberapa informasi penting mengenai karakteristik pengguna, serta keterkaitan antara pengguna potensial dengan *website* yang sedang diteliti. *Persona card* yang telah dibuat dapat dilihat pada **Gambar 4.1, Gambar 4.2, Gambar 4.3, Gambar 4.4, dan Gambar 4.5.**



"Kemarin adalah sejarah, hari ini adalah cerita, esok adalah misteri."

Umur: 23 tahun
Jenis kelamin: Laki - laki
Profesi: Mahasiswa, Pengrawit
Status: Belum menikah
Kota asal: Madiun
Etnis: Jawa

Kepribadian



Hobi

- Mendengarkan musik
- Mendesain
- Membaca
- Menonton wayang

Bio

Iman adalah mahasiswa di salah satu Universitas Negeri di kota Malang dengan lingkup studi administrasi negara. Malang merupakan kota yang cukup berkembang dalam hal kesenian baik kesenian asli Malang itu sendiri maupun kesenian karawitan, dan wayang dengan gaya malangan. Imansangat menyukai musik gamelan sekaligus pelaku seni dan penikmat wayang. Ki Purbo Asmoro adalah salah satu dalang yang cukup memberikan kesan bagus pada dirinya. Melihat gaya wayangan Pak Purbo itu sendiri, beliau memiliki ciri khas tersendiri yang lain dengan Ki Anom ataupun Ki Manteb. Pendekatan yang dimiliki oleh Ki Purbo Sendiri relatif modern sehingga saya sebagai kawula muda mudah menerimannya

Tujuan

- Melihat galeri Ki Purbo Asmoro
- Mengetahui jadwal mendalang Ki Purbo Asmoro
- Mengetahui karya-karya Ki Purbo Asmoro

Kemintaan



Media Akses

- PC / Laptop

Harapan

- Memberikan tampilan slideshow pada beranda untuk meningkatkan ketertarikan user
- Merubah font, dan tata letak header maupun konten
- Konsistensi Bahasa/ Menampilkan website bilingual

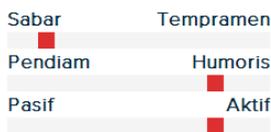
Gambar 4.1 Persona Card Responden 1



"Watone tumemen mesthi kasembadan"

Umur: 23 tahun
Jenis kelamin: Laki - laki
Profesi: Mahasiswa, Pengrawit, Bisnis bawang merah
Status: Belum menikah
Kota asal: Nganjuk
Etnis: Jawa

Kepribadian



Hobi

- Mendengarkan musik tradisi dan modern
- Travelling
- Menonton wayang

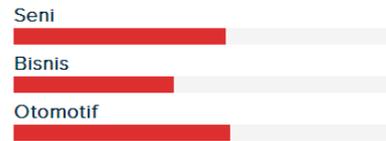
Bio

Mengambil jurusan administrasi bisnis di FIA - UB. Selain mendalami disiplin ilmu bisnis, juga giat menekuni kesenian, khususnya karawitan. Hal ini membuat kesibukannya sering diisi dengan mengisi acara berbaur kesenian seperti job karawitan, wayang kulit, dll. Tak hanya di Malang, di kota asalnya (Nganjuk) juga sering mengisi acara kesenian karawitan. Selain kesibukannya yang telah diutarakan diatas, di kampung halamannya juga membantu orang tua bisnis bawang merah, mengingat komoditas terbesar di nganjuk yaitu bawang merah. Ki Purbo Asmoro merupakan salah satu dalang favorit nya. Karena , Ki Purbo juga sering melakukan pentas didaerah Nganjuk dan sekitarnya. Hal ini membawa Wisnu ingin mengetahui lebih jelas dan lengkap akan seorang tokoh dalang ternama itu. Salah satu cara untuk memperbanyak pengetahuan akan dalang favoritnya, salah satunya yaitu mengakses website Ki Purbo Asmoro.

Tujuan

- Ingin mengetahui lebih dalam mengenai Ki Purbo Asmoro
- Mengetahui jadwal pentas Ki Purbo Asmoro
- Mengetahui galery koleksi wayang Ki Purbo Asmoro

Kemintaan



Media Akses

- PC / Laptop

Harapan

- Perbaiki dalam hal konsistensi penggunaan bahasa
- Perbaiki penggunaan font
- Diperjelas pada poin-poin konten yang penting

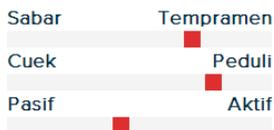
Gambar 4.2 Persona Card Responden 2



"Heneng, hening, awas, lan eling"

Umur: 23 tahun
Jenis kelamin: Laki - laki
Profesi: Mahasiswa, Pengrawit, Dalang
Status: Belum menikah
Kota asal: Jombang
Etnis: Jawa

Kepribadian



Hobi

- Mendengarkan musik tradisi
- Melukis wayang
- Menonton wayang
- Memancing

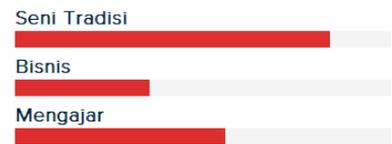
Bio

Menempuh SD, SMP, dan SMA di kabupaten Jombang. Kemudian melanjutkan pendidikan tinggi di UB jurusan perikanan. Sedari kecil telah menyukai hal - hal yang berbau kesenian. Mulai belajar seni karawitan sejak umur 10 tahun. Hingga saat ini , bakat seni nya tetap di tekuni. Juga sering menjadi team karawitan pada sebuah acara pernikahan, wayang kulit, mendalang dll. Untuk mendapatkan informasi tentang jadwal terupdate wayang kulit biasa saya mengakases web resmi dalang seperti ki purbo asmoro. Kemudian juga dalam hal video wayang yang terdapat dalam situs web tersebut dan melihat galeri foto-foto terbaru.

Tujuan

- Mengetahui terbitan buku-buku terkait Ki Purbo Asmoro
- Melihat agenda pentas
- Melihat galeri

Kemintaan



Media Akses

- PC / Laptop

Harapan

- Tampilanya agar bisa lebih interaktif
- Terdapat pilihan bahasa yang digunakan
- Warna dan font agar lebih soft dan lebih enak untuk dilihat

Gambar 4.3 Persona Card Responden 3



"Jika tak mampu jadi orang beruntung, jadilah orang yang paham situasi"

Umur: 25 tahun
 Jenis kelamin: Laki - laki
 Profesi: Pegawai swasta
 Status: Belum menikah
 Kota asal: Malang
 Etnis: Jawa

Kepribadian



Hobi

Menikmati pagelaran wayang kulit

Membaca

Kuliner

Olahraga

Bio

Lahir dari keluarga pecinta seni, sejak kecil Cahyo telah sering bergelut serta menikmati dunia pewayangan. Mengenyam pendidikan terakhir di SMA Islam Kepanjen. Lulus tahun 2012, lalu melanjutkan kerja di kantor notaris dan PPAT Kepanjen. Setelah beberapa saat, pindah kerja di PT. Karya Mitra Pandaan - Pasuruan. Lalu pindah kerja lagi di Optik Internasional Malang. Beberapa saat kemudian mendapat pemindahan tugas di Jayapura. Hal ini membuat dia membutuhkan sebuah informasi mengenai pewayangan, khususnya Ki Purbo Asmoro yang merupakan dalang favoritnya. Salah satu cara untuk mengakses informasi tersebut, yaitu dengan mengakses website Ki Purbo Asmoro, mengingat jarak yang terbilang jauh serta kulturasi budaya yang berbeda dimana dia berada saat ini sangatlah minim akan informasi mengenai pewayangan.

Tujuan

- Untuk lebih mengenal tokoh idola Ki Purbo Asmoro
- Mengetahui jadwal pentas Ki Purbo Asmoro
- Mengetahui karya - karya Ki Purbo Asmoro

Kemincatan

Seni Tradisi

Wiraswasta

Media Akses

- PC / Laptop

Harapan

- Tampilan diperhalus dengan penggunaan font huruf yang seimbang
- Hindari menggunakan warna hitam sebagai back ground
- Artikelnya ditambah agar lebih lengkap

Gambar 4.4 Persona Card Responden 4



"Wanita bukan suatu halangan untuk berkarya"

Umur: 21 tahun
Jenis kelamin: Perempuan
Profesi: Mahasiswi
Status: Belum menikah
Kota asal: Trenggalek
Etnis: Jawa

Kepribadian



Hobi

Membaca sejarah, ceritawayang kulit

Stalking

Menonton wayang kulit

Memasak

Travelling

Bio

Seorang yang aktif dalam organisasi, yang saat ini sedang menempuh pendidikan s1 akutansi di UN PGRI Kediri. Walaupun perempuan, sejak kecil dia sangat suka sekali mengamati cerita wayang. Yayuk kecil sering diajak oleh ayahnya melihat pagelaran wayang. Hingga dewasa, kebiasaan itu masih sering Yayuk lakukan, yaitu menonton wayang sampai pagi. Banyak dalang favorit Yayuk, salah satunya yaitu Ki Purbo Asmoro. Didasarkan dengan rasa keingintahuan yang besar dalam diri Yayuk, dia selalu mengikuti informasi terbaru mengenai dalang favoritnya itu. Dengan mengakses website Ki Purbo Asmoro, yayuk dapat mengetahui informasi yang dia butuhkan.

Tujuan

- Mencari jadwal pentas
- Melihat galeri
- Mengetahui sepaik terjang Ki Purbo

Kemintan

Bisnis

Accounting

Seni Jawa

Media Akses

- HP / Smartphone

Harapan

- Layout dan background warna diperbarui agar tidak terlihat angker
- Konsistensi bahasa perlu dipikirkan
- Khusus konten galery kalau bisa dipusatkan pada satu menu saja

Gambar 4.5 Persona Card Responden 5

4.2 Pengumpulan data *Heuristic Evaluation* (tahap 1)

Pengumpulan data evaluasi dilakukan melalui tahap diskusi wawancara kepada tiap evaluator, kemudian peneliti mempersilahkan evaluator untuk menilai kondisi *website* saat ini. Prosedur lengkap telah dibahas pada sub bab sebelumnya pada bab 3.2.4 .

4.2.1 Evaluator

Evaluator adalah para responden yang bertugas untuk menilai / mengevaluasi *website* berdasarkan 10 prinsip *Heuristic Evaluation* yang dikemukakan oleh J.Neilsen. Dalam prosedur, yang menjadi evaluator adalah para ahli dibidang pemahaman *usability*, *interface*, atau responden yang pernah melakukan pengembangan sistem. Pada evaluasi tahap 1 ini terdapat 3 evaluator yang akan menilai kondisi *website* saat ini. Berikut data latar belakang dari tiap evaluator.

Tabel 4.5 Daftar Evaluator

No	Nama	Profesi	Pendidikan terakhir	Memahami aspek <i>usability</i>	Pernah melakukan pengembangan sistem
1	Lutfi Fanani	Dosen	S2	√	√
2	Adam Hendra Brata	Dosen	S2	√	√
3	Jaka Isna Juwandika	Developer software & hardware	S1	√	√

Berdasarkan data pada **Tabel 4.5**, responden dapat dikatakan telah memenuhi kriteria sebagai evaluator dalam penelitian ini. Ketiga evaluator telah memahami aspek *usability*, *interface*, serta memiliki pengalaman dalam hal pengembangan sistem.

4.2.2 Hasil evaluasi tiap evaluator

Dalam prosedur evaluasi, ketika evaluator menemukan masalah, evaluator menuliskan temuannya pada *form* angket evaluasi serta klasifikikasi prinsip *Heuristic Evaluation*, saran perbaikan, dan tingkat kepentingan perbaikan (*severity ratings*). Temuan permasalahan tiap evaluator dapat dilihat pada **Tabel 4.6**.

Tabel 4.6 Temuan permasalahan evaluator 1 tahap 1

No.	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Saran	Severity ratings
1	Penggunaan bahasa tidak konsisten	H4	Gunakan bahasa Indonesia semua, atau Inggris semua	3
2	Isi / konten dari sisi tata letak tidak konsisten dengan halaman lainnya	H4	Gunakan <i>layouting</i> untuk menata masing-masing halaman.	3
3	Tidak ada peringatan maupun <i>suggestion</i> pada sistem	H5	Tambahkan peringatan maupun <i>suggestion</i> .	3
4	Tidak ada daftar menu yang sering digunakan <i>user</i>	H7	Tambahkan daftar menunya.	2
5	Konten kosong pada beberapa menu. Informasi yang diberikan kurang optimal (tidak relevan).	H8	Melengkapi informasi tiap menu.	3
6	Tidak ada bantuan untuk user	H10	Tambahkan bantuan.	2

Pada **Tabel 4.6** telah disajikan temuan permasalahan yang ditemukan oleh evaluator 1, yaitu Bapak Lutfi Fanani. Dapat dilihat bahwa evaluator telah menemukan 5 butir permasalahan pada *website* yang diuji. Dari 10 butir aspek *Heuristic Evaluation*, evaluator 1 mengemukakan 5 aspek yang bermasalah, yaitu pada masalah tipe H2, H4, H5, H7, dan H10, dengan *severity ratings* tertinggi dengan nilai 3 dan terendah dengan nilai 2.

Tabel 4.7 Temuan permasalahan evaluator 2 tahap 1

No.	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Saran	Severity ratings
1	Website belum responsif	H8	Diperbaiki dengan teknologi RWD	4
2	Konsistensi bahasa yang digunakan	H4	Diperbaiki dan disesuaikan dengan tujuan bahasa	3
3	Terdapat beberapa halaman yang isinya kosong	H8	Batasi ruang saat <i>scroll down</i> jika konten sudah cukup.	1
4	Tidak ada halaman bantuan	H10	Sebaiknya dilengkapi dengan menu bantuan	2
5	Terdapat informasi yang kurang lengkap dan terkesan “ngambang” (tidak relevan).	H8	Info lebih lengkap lagi agar informasi semakin bagus	2
6	Penggunaan warna teks yang tidak seragam dan penyusunan teks yang tidak rapi	H4	Diseragamkan warnanya sesuai tema, dan dirapikan penulisan teksnya	2
7	Tata letak konten masih berantakan (tidak konsisten)	H4	Dirapikan agar lebih baik	3
8	Peringatan kesalahan dan <i>suggestion</i> belum optimal pada <i>form contact us</i>	H5	Berikan peringatan kesalahan serta <i>suggestion</i> yang lebih jelas	3

Pada **Tabel 4.7** telah disajikan temuan permasalahan yang ditemukan oleh evaluator 2, yaitu Bapak Adam Hendra Brata. Dapat dilihat bahwa evaluator telah menemukan 8 butir permasalahan pada *website* yang diuji. Dari 10 butir aspek *Heuristic Evaluation*, evaluator 2 mengemukakan 5 aspek yang bermasalah, yaitu pada masalah tipe H2, H4, H8, H5, dan H10, dengan *severity ratings* tertinggi dengan nilai 4 dan terendah dengan nilai 2.

Tabel 4.8 Temuan permasalahan evaluator 3 tahap 1

No.	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Saran	Severity ratings
1	Bahasa yang digunakan ada yang menggunakan bahasa Jawa , Indonesia, dan Inggris	H4	Diberikan pilihan bahasa yang akan digunakan	3
2	Tata letak, urutan tulisan, dan tabulasi ada yang masih acak, dan banyak bagian yang kosong	H4	Perbaiki terhadap tata letak	3
3	Ada gambar yang seharusnya muncul, tapi dalam halaman tidak tampil, hanya tampil <i>link</i> nya saja (menu <i>international</i>)	H8	Gambar yang belum tampil harap bisa ditampilkan, atau jika tidak perlu dihapus saja konten tersebut	3
4	Ketika akan mengontak admin, dalam pengisian <i>form email</i> , ada peringatan jika penulisan <i>e-mail</i> belum benar, namun peringatan yang diberikan kurang jelas	H5	Diperjelas untuk peringatan kesalahan	3
5	Ketika ingin mengontak admin, jika <i>form</i> belum diisi secara lengkap, tidak bisa di <i>submit</i>	H6	Jika <i>form</i> belum terisi secara keseluruhan, buat warna <i>button</i>	2

Tabel 4.8 Temuan permasalahan evaluator 3 tahap 1 (lanjutan)

No.	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Saran	Severity ratings
			berubah atau menampilkan pesan <i>error</i>	
6	Tidak ada fungsi <i>search</i> , agar dapat lebih cepat dalam menemukan informasi	H7	Ditambahkan menu <i>search</i> untuk mencari kata kunci	3
7	Ukuran dan warna <i>font</i> berbeda beda	H4	Warna dan ukuran <i>font</i> harap di standarkan	2
8	Pada menu <i>contact us media social</i> tidak terlalu jelas media social apa yang dimaksud.	H8	Memberikan logo pada tiap kontak <i>social media</i> lainnya	2

Pada **Tabel 4.8** telah disajikan temuan permasalahan yang ditemukan oleh evaluator 2, yaitu Bapak Jaka Isna Juwandika. Dapat dilihat bahwa evaluator telah menemukan 10 butir permasalahan pada *website* yang diuji. Dari 10 butir aspek *Heuristic Evaluation*, evaluator 2 mengemukakan 5 aspek yang bermasalah, yaitu pada masalah tipe H4, H6, H5, H7, dan H8, dengan *severity ratings* tertinggi dengan nilai 3 dan terendah dengan nilai 2.

4.2.3 Pemetaan masalah antara tiap evaluator tahap 1

Berikut adalah rekapan pokok *point* permasalahan yang beberapa diantara evaluator juga menemukan permasalahan yang serupa. Namun beberapa diantaranya hanya tiap evaluator yang menemukan masalah terkait *website* yang dievaluasi.

Tabel 4.9 Pemetaan masalah antara tiap evaluator tahap 1

No	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Severity ratings	Evaluator 1	Evaluator 2	Evaluator 3
1	<i>Website</i> belum responsif	H8	4	-	√	-
2	Tidak terdapat	H7	3	-	-	√

Tabel 4.9 Pemetaan masalah antara tiap evaluator tahap 1 (lanjutan)

No	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Severity ratings	Evaluator 1	Evaluator 2	Evaluator 3
	fungsi search pada aplikasi.					
3	Terdapat informasi yang tidak relevan serta tidak lengkap dengan topik tema menu yang ada.	H8	3	√	√	√
4	Kurang jelasnya peringatan maupun <i>suggestion</i> pada sistem (Contoh : pengisian form <i>e-mail</i> pada menu <i>contact</i>)	H5	3	√	-	√
5	Isi / konten dari sisi tata letak (<i>layout</i>) tidak konsisten dengan halaman lainnya	H4	3	√	√	√
6	Penggunaan bahasa yang tidak konsisten	H4	3	√	√	√
7	Kurang jelas pada penanda khusus ketika <i>form contact</i> belum atau sudah diisi seluruhnya,. (Contoh tombol <i>submit</i>)	H6	2	-	-	√
8	Tidak ada logo pada tiap kontak media sosial lain	H8	2	-	-	√

**Tabel 4.10 Temuan permasalahan yang sama tiap evaluator (evaluasi tahap 1)
(lanjutan)**

No	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Severity ratings	Evaluator 1	Evaluator 2	Evaluator 3
9	Tidak ada daftar menu yang sering digunakan oleh user	H7	2	√	-	-
10	Tidak ada halaman bantuan untuk user	H10	2	√	√	-
11	Penyusunan teks dengan ukuran, dan warna yang berbeda-beda (kurang rapi)	H4	2	-	√	√
12	Terdapat halaman dengan konten sedikit, namun <i>scroll down</i> halaman sangat panjang kebawah	H8	1	-	√	-

4.2.4 Temuan permasalahan yang sama tiap evaluator (evaluasi tahap 1)

Berdasarkan pemetaan temuan permasalahan yang didapatkan oleh tiap evaluator, maka dapat diketahui permasalahan sama yang muncul pada ketiga evaluator yang telah melakukan evaluasi. Permasalahan yang sama tersebut dapat dilihat pada **Tabel 4.10**.

Tabel 4.10 Temuan permasalahan yang sama tiap evaluator (evaluasi tahap 1)

No.	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Severity Ratings
1	Terdapat informasi yang tidak relevan serta tidak lengkap dengan topik tema menu yang ada.	H8	3
2	Kurang jelasnya pada peringatan	H5	3

**Tabel 4.10 Temuan permasalahan yang sama tiap evaluator (evaluasi tahap 1)
(lanjutan)**

No.	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Severity Ratings
	maupun suggestion pada sistem pada website ki Purbo Asmoro (Contoh : pengisian form e-mail pada menu contact)		
3	Isi / konten dari sisi tata letak (layout) tidak konsisten dengan halaman lainnya.	H4	3
4	Penggunaan bahasa yang tidak konsisten	H4	3

4.3 Temuan permasalahan serupa antara *Persona* dan *Heuristic Evaluation*

Berikut adalah hasil rekap data temuan permasalahan serupa yang ditemukan dari segi pandang yang berbeda, yaitu dari segi pandang pengguna potensial dan dari segi pandang para pakar (*expert*). Hasil temuan dari pengguna potensial didapatkan dari *Persona*, sedangkan temuan dari para pakar (*expert*) didapatkan dari metode *Heuristic Evaluation*.

Tabel 4.11 Tabel temuan permasalahan antara *Persona* dan *Heuristic Evaluation*

No.	Temuan permasalahan	Pengguna Potensial	Evaluator (<i>Expert</i>)
1	Penggunaan bahasa yang tidak konsisten	√	√
2	Isi / konten dari sisi tata letak (<i>layout</i>) tidak konsisten dengan halaman lainnya	√	√
3	Penyusunan teks / <i>font</i> dengan ukuran, dan warna yang berbeda-beda (kurang rapi)	√	√
4	Terdapat informasi yang tidak relevan serta tidak lengkap dengan topik tema menu yang ada.	√	√

4.4 Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan data yang telah dihimpun dari berbagai sumber, yaitu antara pengguna potensial dan dari para pakar (*expert*), maka dapat disusun sebuah rekomendasi perbaikan agar *website* menjadi lebih baik, dapat lebih dinikmati, dan diterima oleh para pengguna. Saran yang diajukan berdasarkan saran dari para evaluator dan harapan dari para pengguna potensial. Daftar rekomendasi perbaikan dapat dilihat pada **Tabel 4.12**.

Tabel 4.12 Tabel rekomendasi perbaikan

No.	Temuan permasalahan	Sumber temuan permasalahan	Rekomendasi perbaikan	Alasan	Dasar perbaikan / <i>guidelines</i>
1	Penggunaan bahasa yang tidak konsisten	Pengguna potensial dan evaluator (<i>expert</i>)	Pada <i>website</i> diberikan pilihan tampilan dengan bahasa Indonesia, atau dengan bahasa Inggris	Diharapkan agar seluruh lapisan penggemar Ki Purbo Asmoro dapat menikmati sajian informasi didalam <i>website</i> . Mengingat wayang sudah terkenal di kancah internasional.	(Leavitt,dkk. , 2006)
2	Isi / konten dari sisi tata letak (<i>layout</i>) tidak konsisten dengan halaman lainnya	Pengguna potensial dan evaluator (<i>expert</i>)	Menggunakan <i>layouting</i> yang konsisten untuk menata masing-masing halaman.	Diharapkan dengan <i>layouting</i> yang konsisten dan sesuai kebutuhan informasi, pengguna dapat	(Leavitt,dkk. , 2006) ; (pindexain.com) ; (Clum, 2013)

Tabel 4.12 Tabel rekomendasi perbaikan (lanjutan)

No.	Temuan permasalahan	Sumber temuan permasalahan	Rekomendasi perbaikan	Alasan	Dasar perbaikan / <i>guidelines</i>
				mencari informasi dengan mudah, nyaman dipandang dan tidak merasa bingung saat mengeksplor <i>website</i> .	
3	Penyusunan teks dengan ukuran, dan warna yang berbeda-beda (kurang rapi)	Pengguna potensial dan evaluator (<i>expert</i>)	<i>Font</i> diganti dengan standar yang sesuai dengan tema <i>website</i> . Standar <i>font</i> meliputi <i>style</i> , warna, dan ukuran.	Diharapkan pengguna lebih nyaman saat membaca informasi yang ditampilkan.	(Leavitt,dkk. , 2006)
4	Terdapat informasi yang tidak relevan serta tidak lengkap dengan topik tema menu yang ada.	Pengguna potensial dan evaluator (<i>expert</i>)	Melengkapi informasi yang relevan	Diharapkan dapat memenuhi ekspektasi pengunjung saat mencari informasi pada <i>website</i>	(Leavitt,dkk. , 2006)
5	Website belum responsif	Evaluator (<i>expert</i>)	Tampilan <i>website</i> dijadikan responsif	Ketika <i>website</i> diakses oleh berbagai <i>device</i> diharapkan tampilan	(Leavitt,dkk. , 2006) ; (Switzer, 2013)

Tabel 4.12 Tabel rekomendasi perbaikan (lanjutan)

No.	Temuan permasalahan	Sumber temuan permasalahan	Rekomendasi perbaikan	Alasan	Dasar perbaikan / <i>guidelines</i>
				tetap tertata rapi dan mudah untuk digunakan.	
6	Tidak terdapat fungsi <i>search</i>	Evaluator (<i>expert</i>)	Diberikan fasilitas <i>search</i> , dengan memasukan kata kunci pada <i>form</i> yang disediakan.	Diharapkan pengguna dapat lebih cepat mengakses informasi yang dituju.	(Leavitt,dkk. , 2006)
7	Kurang jelasnya peringatan maupun <i>suggestion</i> pada sistem (Contoh : pengisian <i>form e-mail</i> pada menu <i>contact</i>)	Evaluator (<i>expert</i>)	Diberikan <i>suggestion</i> contoh pengisian format <i>e-mail</i> yang benar	Diharapkan pengguna dapat lebih memahami dengan masalah yang timbul.	(Leavitt,dkk. , 2006)
8	Kurang jelas pada penanda khusus ketika <i>form contact</i> belum atau sudah diisi seluruhnya,. (Contoh tombol <i>submit</i>)	Evaluator (<i>expert</i>)	Diperjelas dengan perubahan tombol <i>submit</i> dengan warna yang lebih mencolok perbedaanya.	Diharapkan dapat lebih memahami kondisi yang terjadi saat tombol telah dapat digunakan atau belum dapat digunakan dan juga mengurangi i beban	(Leavitt,dkk. , 2006)

Tabel 4.12 Tabel rekomendasi perbaikan (lanjutan)

No.	Temuan permasalahan	Sumber temuan permasalahan	Rekomendasi perbaikan	Alasan	Dasar perbaikan / <i>guidelines</i>
				dalam mengingat step yang mungkin belum terpenuhi syaratnya sehingga aksi fungsi tertentu tidak dapat dijalankan.	
9	Tidak ada logo pada tiap kontak media sosial lain	Evaluator (<i>expert</i>)	Keterangan tulisan <i>social media</i> langsung diganti dengan <i>icon</i> khas dari tiap <i>social media</i> yang dicantumkan	Agar tampilan lebih minimalis dan pengguna dapat memahami link tersebut	(Leavitt,dkk. , 2006)
10	Tidak ada daftar menu yang sering digunakan oleh <i>user</i>	Evaluator (<i>expert</i>)	Memberikan konten khusus berupa " <i>Latest News</i> " pada menu <i>Home</i>	Diharapkan pengguna dapat mengetahui i aktifitas informasi terbaru pada <i>website</i> tersebut.	(Leavitt,dkk. , 2006)
11	Tidak ada halaman bantuan untuk <i>user</i>	Evaluator (<i>expert</i>)	Diberikan suatu halaman khusus yang berisi bantuan terhadap pengguna dalam	Memungki nkan pengguna lebih paham jika terdapat kendala saat	(Leavitt,dkk. , 2006)

Tabel 4.12 Tabel rekomendasi perbaikan (lanjutan)

No.	Temuan permasalahan	Sumber temuan permasalahan	Rekomendasi perbaikan	Alasan	Dasar perbaikan / <i>guidelines</i>
			menggunakan / mengakses <i>website</i> tersebut	menggunakan <i>website</i> tersebut	
12	Terdapat halaman dengan konten sedikit, namun <i>scroll down</i> halaman sangat panjang kebawah	Evaluator (<i>expert</i>)	Menyesuaikan <i>space</i> halaman dengan isi konten yang ditampilkan.	Diharapkan tampilan lebih minimalis, tidak membuang terlalu banyak <i>space</i> yang akhirnya tidak digunakan. Dan juga menghemat waktu yang digunakan pengguna dalam mengakses tiap konten pada <i>website</i> .	(Leavitt,dkk. , 2006)
13	Komposisi pemilihan warna <i>background</i> hitam pada <i>website</i> , memberikan kesan angker.	Pengguna potensial	Mengganti warna tema <i>background website</i> dengan warna yang lebih cerah	Menghilangkan kesan angker, dan dengan pemilihan warna cerah diharapkan anak muda lebih menyukai, sehingga	(Leavitt,dkk. , 2006)

Tabel 4.12 Tabel rekomendasi perbaikan (lanjutan)

No.	Temuan permasalahan	Sumber temuan permasalahan	Rekomendasi perbaikan	Alasan	Dasar perbaikan / <i>guidelines</i>
				potensi <i>website</i> untuk dikunjungi dapat meningkat.	
14	Konten yang bersifat galeri seperti foto, video, masih menyebar pada tiap menu.	Pengguna potensial	Konten yang berisi foto, video, agar dipusatkan pada satu menu saja, yaitu suatu menu khusus yang memuat galeri.	Agar ketika pengguna mencari galeri langsung terpusat pada satu menu.	(Leavitt,dkk. , 2006)
15	Desain halaman beranda yang terkesan <i>flat</i>	Pengguna potensial	Memberikan tampilan <i>slideshow</i> pada beranda untuk meningkatkan ketertarikan <i>user</i> .	Agar dapat meningkatkan ketertarikan pengguna serta memunculkan kesan pertama yang baik ketika mengakses <i>website</i> .	(Leavitt,dkk. , 2006) ; (Smith, 2017)

4.5 Rancangan Rekomendasi Perbaikan

Pada sub bab ini akan dibahas berupa rancangan perbaikan berkaitan dengan temuan masalah yang telah digali dengan metode *Heuristic Evaluation* dan *Persona*.

4.5.1 Rancangan *sitemap website* perbaikan

Dalam merekomendasikan *prototype* perbaikan, langkah awal dalam merencanakan perbaikan yaitu menyusun sebuah *sitemap website*. *Sitemap* pada *prototype* perbaikan sedikit berbeda dari *website* aslinya. Hal ini dikarenakan sebagai rumusan solusi atas temuan masalah yang muncul, serta melakukan pengelompokan antar tiap menu yang konten didalamnya memiliki tema yang relatif berhubungan / sama.

Dalam *sitemap* yang baru terdapat 10 menu utama pada *website*. Menu tersebut yaitu *Home* (Beranda), Profil, Agenda, Internasional, Penelitian, Mayangkara, Galeri, Kontak, Tentang Wayang, dan Bantuan. Dalam tiap menu – menu tertentu terdapat sub menu yang memuat berbagai konten informasi terkait tema yang diangkat dalam tiap judul menu.

Home, adalah tampilan awal ketika *user* mengakses *website*. Halaman *Home* memuat berbagai informasi mengenai Ki Purbo Asmoro. Konten – konten dalam *Home* merupakan konten yang sering dicari oleh *user* saat mengakses *website*, seperti profil dalang, jadwal pentas, *contact person*, dan juga terdapat konten *latest news* yang memuat informasi terbaru pada *website* terkait.

Profil, adalah menu yang memuat informasi biografi singkat mengenai Ki Purbo Asmoro. Para *user* memungkinkan dapat mengenali lebih dekat dengan sosok Ki dalang tersebut dengan mengetahui biografi sang dalang.

Agenda, merupakan sebuah menu yang memuat informasi mengenai jadwal kegiatan Ki Purbo Asmoro. Untuk lebih menspesifikasikan kegiatan tersebut, pada *prototype* yang baru, menu ini dibuat memiliki 2 sub menu, yaitu Jadwal Pentas dan Acara Wiyosan. Semula dalam *website* Ki Purbo Asmoro yang asli, Acara Wiyosan merupakan sebuah menu yang berdiri sendiri. Padahal acara ini juga merupakan agenda rutin Ki Purbo Asmoro, yaitu acara memperingati hari kelahiran (weton). Dalam upaya meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam pengaturan navigasi menu tampilan *website*, maka menu Acara Wiyosan dikelompokkan menjadi satu dalam menu Agenda.

Internasional, adalah sebuah menu yang memuat informasi sepak terjang Ki Purbo Asmoro di kancah Internasional. Terdapat sederet informasi kegiatan - kegiatan yang dilakukan oleh Ki Purbo Asmoro di luar negeri.

Penelitian, sebuah menu yang berisi informasi penelitian serta sebagian kecil karya yang pernah diciptakan oleh Ki Purbo Asmoro. Dalam menu tersebut terdapat 2 sub menu, yaitu Publikasi Lontar, dan Karya Tulis. Untuk menciptakan navigasi menu yang efektif dan efisien, menu Publikasi dan menu Penelitian (pada *website* awal), dijadikan satu dalam sebuah menu Penelitian, karena kedua menu ini memuat konten yang memiliki tema serumpun.

Mayangkara, merupakan sebuah menu yang membahas kru pendukung Ki Purbo Asmoro dalam menggelar sebuah pementasan wayang. Dalam *website* aslinya, halaman ini masih kosong. Pada *prototype*, halaman ini telah berisi

konten yang membahas mengenai kru Mayangkara tersebut. Dalam menu ini terdapat 2 sub menu, yaitu Profil , dan Kru Mayangkara.

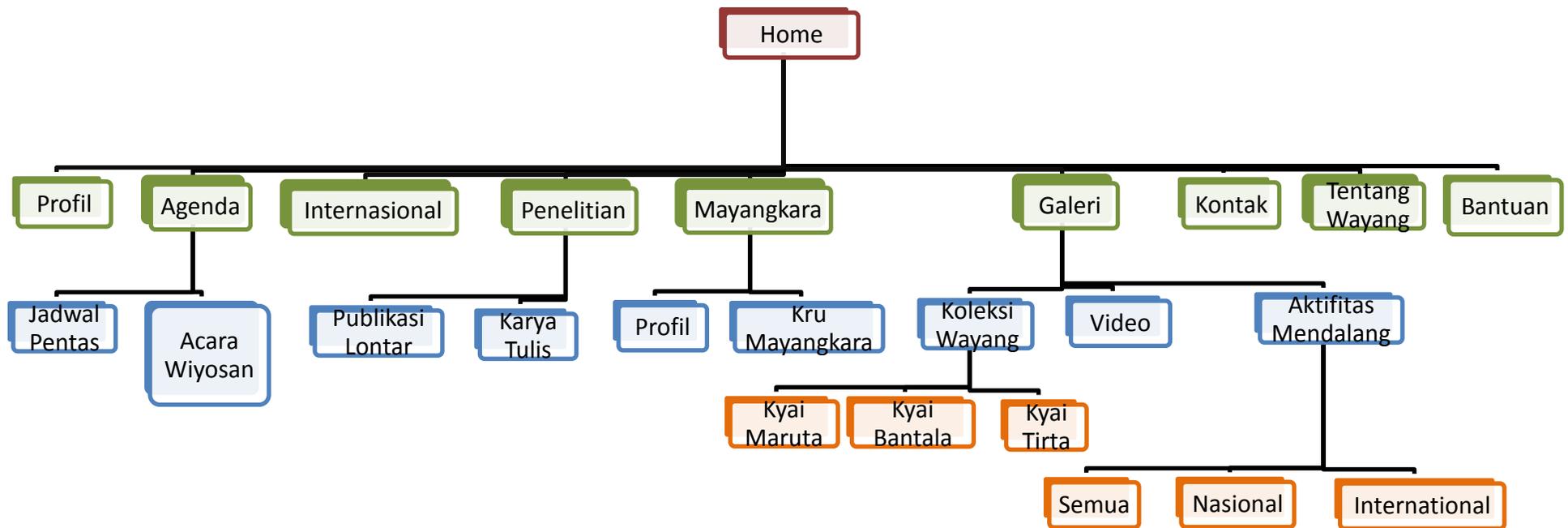
Galeri, merupakan sebuah menu baru pada *prototype* ini. Hal ini didasarkan pada keluhan *user* yang menyebutkan bahwa informasi mengenai foto, video (multimedia) masih terpecah – pecah , tidak terpusat. Maka berdasarkan temuan masalah terkait, dibangunlah sebuah menu yang dapat mencakup konten – konten foto dan video, agar informasi yang serupa terpusat, dan lebih mudah untuk mengakses informasi tersebut. Pada menu Galeri terdapat 3 sub menu yaitu Koleksi Wayang, Video, dan Aktifitas Mendalang.

Kontak, adalah menu yang berisi informasi kontak Ki Purbo Asmoro. Menu ini memungkinkan *user* untuk dapat meghubungi Ki Purbo Asmoro. Dalam menu tersebut terdapat berbagai pilihan bagaimana cara menghubungi Ki Purbo Asmoro.

Tentang Wayang, adalah sebuah halaman yang memuat informasi gambaran umum mengenai sebuah pagelaran wayang kulit. Dalam konten ini membahas aspek – aspek dalam sebuah pagelaran wayang kulit. Hal ini memungkinkan *user* untuk dapat memahami makna dari sebuah wayang kulit itu sendiri, terutama bagi user yang masih awam dalam dunia perwayangan.

Bantuan, adalah sebuah menu baru dalam rekomendasi *prototpye* ini. Hal ini didasarkan atas temuan masalah yang didapat. Halaman ini memungkinkan *user* dapat lebih memahami saat mengakses *website* terkait.

Untuk lebih jelasnya susunan hirarki *sitemap* pada *prototype* yang diusulkan, rancangan *sitemap* dapat dilihat pada **Gambar 4.6**.



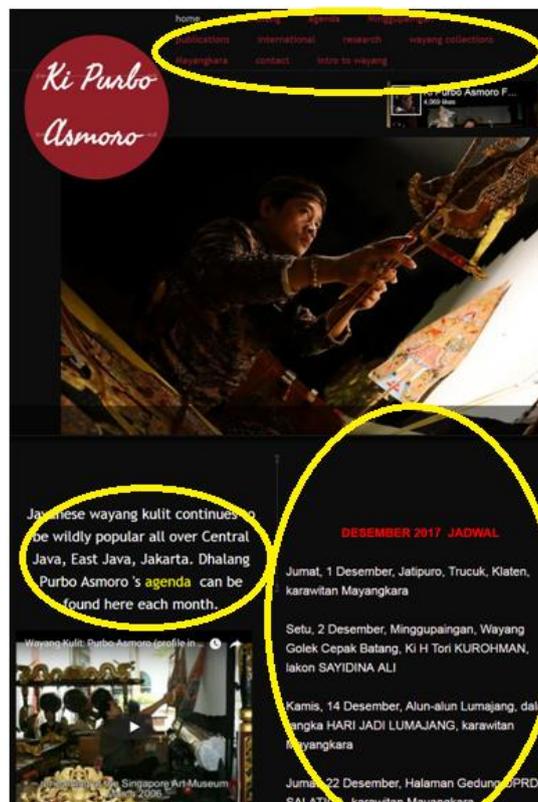
Gambar 4.6 Rancangan *sitemap website* perbaikan (*prototype*)

4.5.2 Rancangan Tampilan Website

Berikut adalah hasil rekomendasi perbaikan berdasarkan temuan permasalahan yang telah ditemukan oleh pengguna potensial dan evaluator.

1. Temuan permasalahan 1

Konten pada *website* menggunakan bahasa yang tidak konsisten, dalam satu *page*, terdapat bahasa Indonesia, Jawa, dan Inggris. Seharusnya halaman sebuah *website* menggunakan bahasa yang konsisten, agar *user* dapat memahami informasi yang disajikan pada *website* terkait. Permasalahan terkait dapat diamati pada **Gambar 4.7**.



Gambar 4.7 Temuan permasalahan 1

Solusi : Pada *website* diberikan pilihan tampilan dengan bahasa Indonesia, atau dengan bahasa Inggris. *User* dapat memilih tampilan bahasa dengan menggunakan fitur pilih bahasa pada tab menu atas. Fitur ini disediakan dengan harapan agar seluruh lapisan penggemar Ki Purbo Asmoro dapat menikmati sajian informasi didalam *website*. Mengingat wayang sudah terkenal di kancah internasional. Hasil perbaikan dapat dilihat pada **Gambar 4.8**, dan **Gambar 4.9**.



KI PURBO ASMORO

Ki Purbo Asmoro lahir pada tahun 1961 di sebuah desa kecil bernama Dersana, Pacitan, Jawa Timur. Beliau merupakan bintang baik di kesenian Jawa Timur maupun Jawa Tengah dan juga merupakan seorang dosen dalam bidang pewayangan di ISI Solo.



[Detail](#)

JADWAL NOVEMBER 2017

4 NOV	HARI WAYANG DUNIA ISI Surakarta - Ki Purbo Asmoro menjadi Ketua Panitia seluruh urusan HWD 2017, ada pentas selama tiga hari 7-8-9 November
10 NOV	WAYANGAN KOLOSAL Alun-alun Karanganyar, Wayangan Kolosal. Dhalang Ki Manteb Soedharsono, Ki Enthus Susmono, Ki Purbo Asmoro, pesindhen x200, perangkat gamelan x17, lakon BRUBUH ALENGKA

Gambar 4.8 Perbaikan temuan masalah 1 (indo)



KI PURBO ASMORO

Ki Purbo Asmoro was born in 1961 in the small village of Dersana, in Pacitan, East Java, and currently resides in Solo, Central Java. He is both a superstar performer across Central and East Java and a senior instructor in wayang studies (pedhalangan) at the Institute of the Arts (ISI) in Solo.

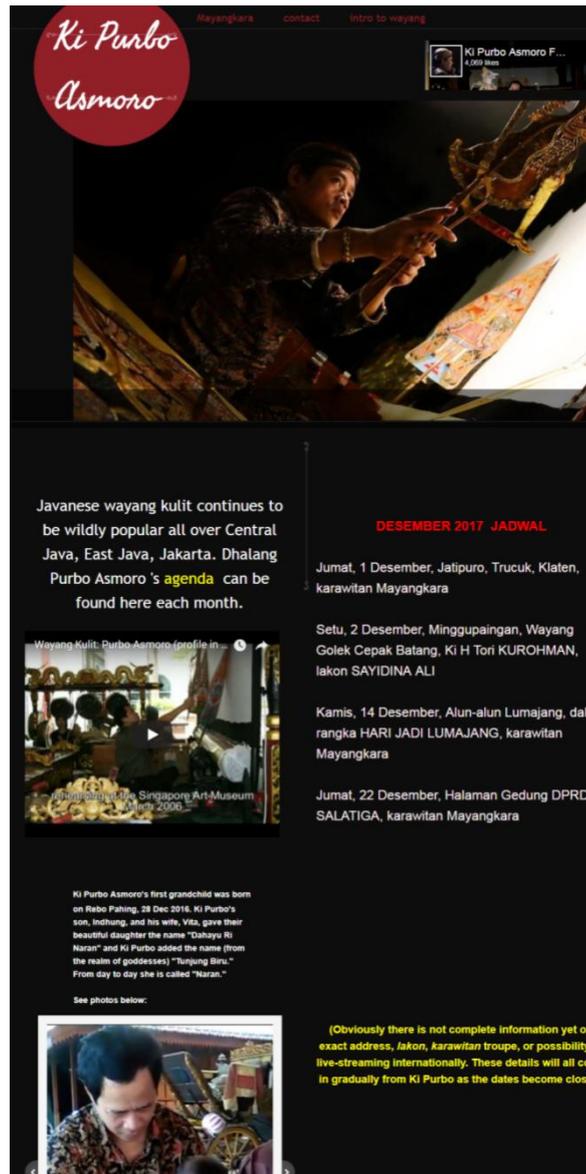
[Details](#)



Gambar 4.9 Perbaikan temuan masalah 1 (eng)

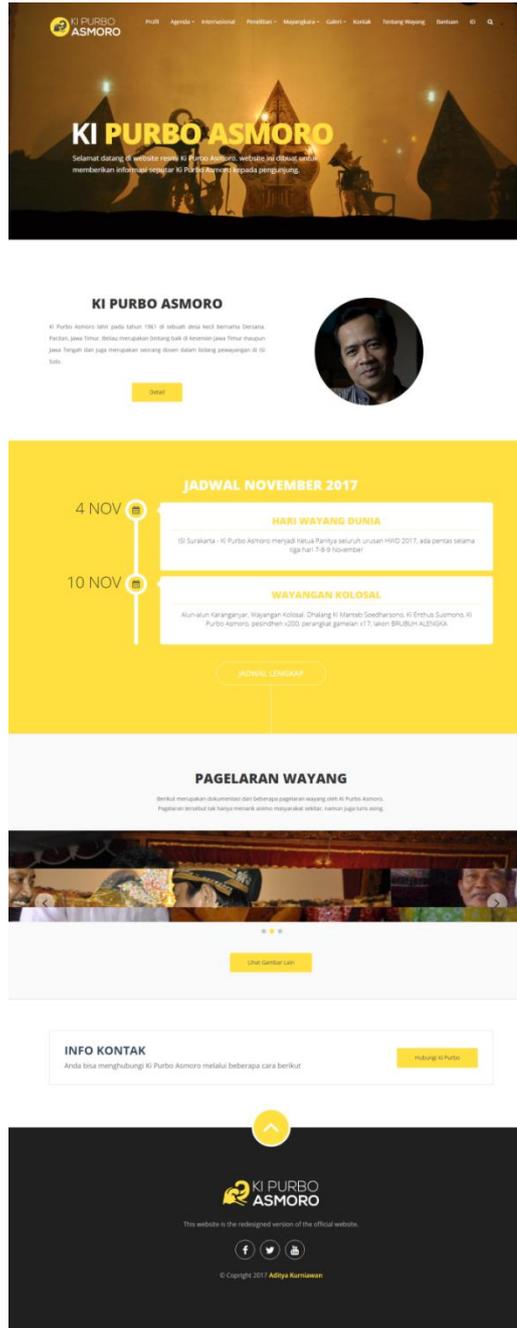
2. Temuan permasalahan 2

Konten dalam *website* tersebut memiliki tata letak yang tidak konsisten. Serta penataan tiap konten dalam *website* terkesan tidak rapi. Seharusnya konten ditampilkan dengan tata letak yang konsisten dan rapi, sehingga *user* merasa nyaman saat mengakses *website*. Permasalahan terkait dapat diamati pada **Gambar 4.10**.



Gambar 4.10 Temuan permasalahan 2

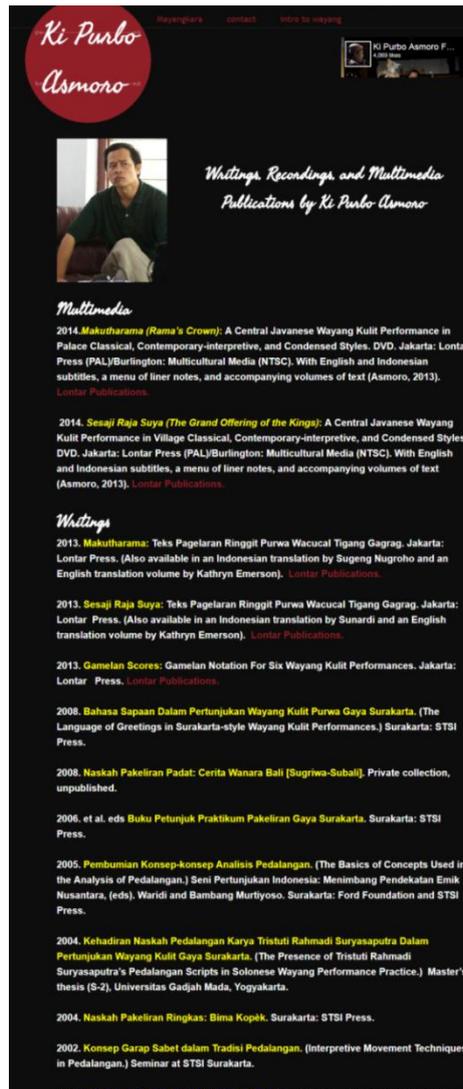
Solusi : Solusi yang direkomendasikan berdasarkan permasalahan tersebut yaitu dengan cara menggunakan *layouting* yang konsisten untuk menata masing-masing halaman. Diharapkan dengan *layouting* yang konsisten dan sesuai kebutuhan informasi, *user* dapat mencari informasi dengan mudah, nyaman dipandang, tidak merasa bingung saat mengeksplor *website*, dan konten berkesan tidak berantakan. Dalam sebuah survey uji *website* menyatakan, peserta uji *website* lebih nyaman dan lebih cepat menyelesaikan tugas nya pada *website* dengan tampilan yang tidak berantakan (Leavitt, dkk., 2006). Hasil *prototype* rekomendasi perbaikan dapat dilihat pada **Gambar 4.11**.



Gambar 4.11 Perbaikan temuan masalah 2

3. Temuan permasalahan 3

Konten yang terdapat dalam *website* menggunakan teks dengan ukuran, dan warna yang berbeda-beda. Hal ini menimbulkan kesan kurang rapi dan tidak nyaman untuk dibaca. Seharusnya konten dalam *website* menggunakan *font* dan ukuran tulisan yang konsisten, sesuai tema, dan nyaman untuk dibaca. Temuan ini dapat diamati pada **Gambar 4.12**.



Gambar 4.12 Temuan permasalahan 3

Solusi : Perbaikan yang dapat direkomendasikan yaitu dengan cara *font* diganti dengan standar yang sesuai dengan tema *website*. Standar *font* meliputi *style*, warna, dan ukuran. Diharapkan dengan diterapkannya hal tersebut, pengguna lebih nyaman saat membaca informasi yang ditampilkan. Leavitt, dkk (2006), dalam bukunya menyatakan, pada sebuah penelitian menemukan kesalahan relatif banyak pada tampilan visual yang tidak konsisten, yang meliputi ukuran huruf, font, warna, latar belakang, lokasi label, teks dan gambar. Sebaliknya, jika tampilan visual tersebut relatif konsisten, maka pengguna akan dapat menyelesaikan tugasnya lebih cepat (efisien dalam pemanfaatan waktu), pengurangan kesalahan, peningkatan kepuasan pengguna, dan efisiensi waktu dalam hal *user* mempelajari suatu halaman *website* untuk memahami isi konten informasi dalam *website* terkait. Hasil *prototype* perbaikan dapat dilihat pada Gambar 4.13.

KARYA TULIS



Oleh Ki Purbo Asmoro

MULTIMEDIA

2014 - MAKUTHARAMA (MAHKOTA RAMA)

Pertunjukan Wayang Kulit Jawa Tengah di Istana Gaya Klasik, Kontemporer-interpretif, dan Bergambar. DVD. Jakarta: Lontar Press (PAL) / Burlington: Media Multikultural (NTSC). Dengan teks bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, sebuah menu dari catatan liner, dan volume teks yang menyertainya (Asmoro, 2013).

2014 - SESAJI RAJA SUYA (PERTUNJUKAN AGUNG PARA RAJA)

Pertunjukan Wayang Kulit Jawa Tengah dalam Gaya Klasik, Kontemporer-interpretatif, dan Bergambar. DVD. Jakarta: Lontar Press (PAL) / Burlington: Media Multikultural (NTSC). Dengan teks bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, sebuah menu catatan kapal, dan teks-teks terlampir (Asmoro, 2013)

TULISAN

2013 - MAKUTHARAMA

Teks Pagelaran Ringgit Purwa Wacucal Tigang Gagrag. Jakarta: Lontar Press. (juga tersedia dalam terjemahan bahasa Indonesia oleh Sugeng Nugroho dan terjemahan bahasa Inggris oleh Kathryn Emerson)

2013 - SESAJI RAJA SUYA (MAHKOTA RAMA)

Teks Pagelaran Ringgit Purwa Wacucal Tigang Gagrag. Jakarta: Lontar Press. (juga tersedia dalam terjemahan bahasa Indonesia oleh Sunardi dan terjemahan bahasa Inggris oleh Kathryn Emerson)

2013 - GAMELAN SCORES

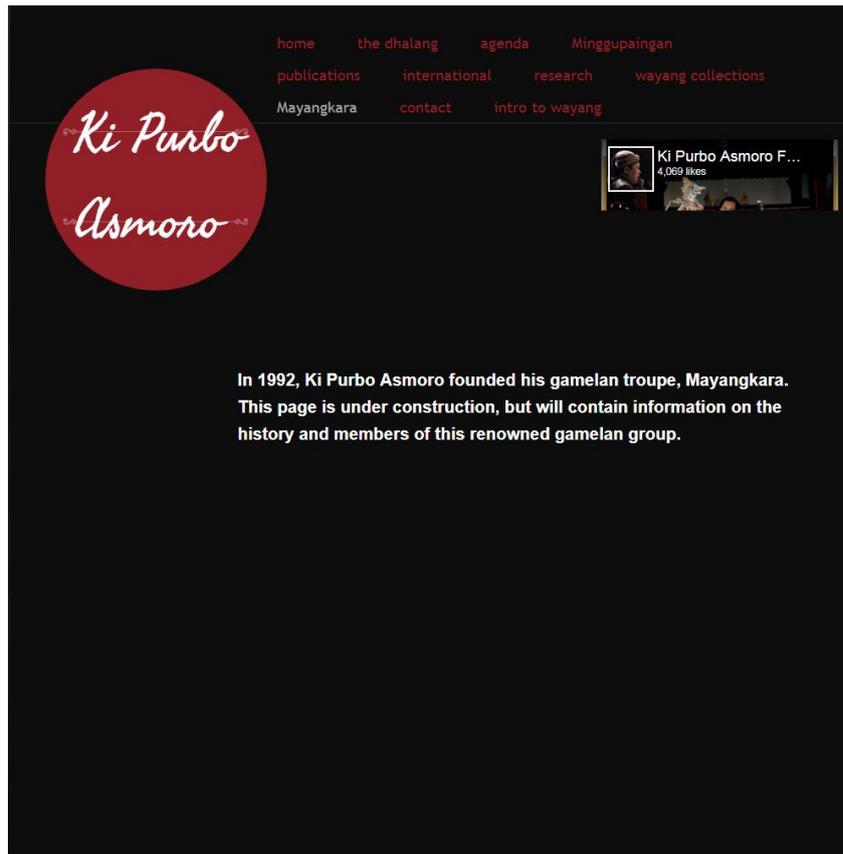
Gamelan untuk Enam Pertunjukan Wayang Kulit. Jakarta: Lontar Press

2008 - BAHASA SAPAAN DALAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA

Gambar 4.13 Perbaikan temuan masalah 3

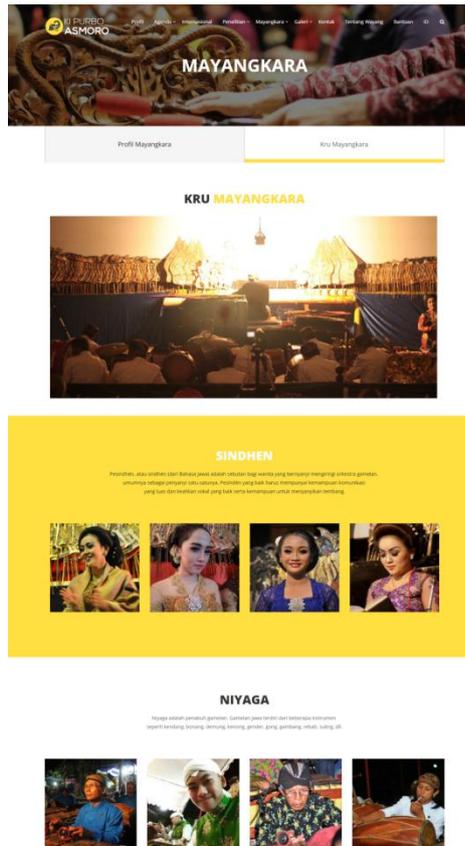
4. Temuan permasalahan 4

Dalam *website* yang sedang diteliti, terdapat informasi yang kurang lengkap. Masih terdapat informasi yang disajikan masih kurang optimal. Seharusnya informasi disajikan dengan lengkap dan tepat sesuai tema yang disajikan pada tiap menu dalam *website* terkait. Temuan permasalahan ini dapat diamati pada **Gambar 4.14**.



Gambar 4.14 Temuan permasalahan 4

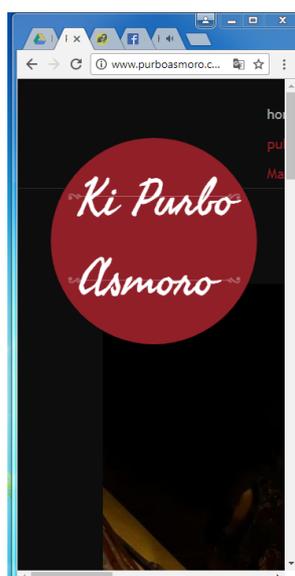
Solusi : Rekomendasi untuk temuan permasalahan ini yaitu dengan melengkapi informasi yang relevan. Diharapkan dengan diterapkan rekomendasi tersebut, dapat memenuhi ekspektasi pengunjung saat mencari informasi pada *website*. Leavitt, dkk (2006), menyebutkan bahwa *website* harus menyediakan konten yang menarik, relevan, dan tepat sasaran pada calon *user* nya. Sebuah konten merupakan hal terpenting dalam sebuah *website*, dan suatu laporan studi mengatakan sebuah konten lebih penting dari desain visual, navigasi, fungsionalitas, dan interaktivitas. *Prototype* dari rekomendasi perbaikan dapat dilihat pada **Gambar 4.14**.



Gambar 4.15 Perbaikan temuan masalah 4

5. Temuan permasalahan 5

Temuan permasalahan selanjutnya yaitu *website* belum responsif. Seharusnya *website* responsif terhadap ukuran layar dan menyesuaikannya. Temuan masalah ini dapat kita amati pada **Gambar 4.16**.



Gambar 4.16 Temuan permasalahan 5

Solusi : Solusi yang tepat untuk permasalahan ini yaitu menjadikan halaman *website* responsif terhadap ukuran layar. Hal ini memungkinkan tampilan *website* pada *device* apapun tetap rapi dan minimalis. Hasil rekomendasi perbaikan pada *prototype* dapat dilihat di Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Perbaikan temuan masalah 5

6. Temuan permasalahan 6

Permasalahan selanjutnya yang telah ditemukan yaitu tidak adanya fitur *search* pada *website* yang sedang diteliti. Hal ini seharusnya terdapat pada *website* karena agar memudahkan dan mempercepat tujuan *user* untuk menggali sebuah informasi pada *website* tersebut tanpa harus membuka menu satu persatu.

Solusi : Penyelesaian masalah terkait yang dapat direkomendasikan yaitu memberikan fasilitas *search*, dengan memasukan kata kunci pada suatu *form* yang disediakan. Diharapkan dengan diterapkan rekomendasi ini, pengguna dapat lebih cepat mengakses informasi yang dituju. Selain itu, adanya fitur *search* dapat meminimalisir tingkat frustrasi *user* pada saat mencari sebuah konten pada *website* terkait (Leavitt, dkk., 2006). Prototype dari rekomendasi perbaikan dapat dilihat pada **Gambar 4.18**.



Gambar 4.18 Perbaikan temuan masalah 6

7. Temuan permasalahan 7

Permasalahan yang telah ditemukan lainnya yaitu kurang jelasnya peringatan maupun *suggestion* pada sistem (Contoh : pengisian *form e-mail* pada menu *contact*). Seharusnya sistem memberi tahu penyebab terjadinya *error* dengan jelas. Permasalahan ini dapat dilihat pada **Gambar 4.19**.

 The image shows a contact form titled 'Email us'. The form has several input fields: 'Name' (filled with 'Robby'), 'Email' (filled with 'robiahmad', highlighted with a red border and a red error message), 'Subject' (filled with 'Gathering'), and 'Message' (filled with 'aaaa'). There is a checkbox for 'Check here to receive email updates' which is checked. At the bottom, there is a 'Name' field with the placeholder 'Enter text here' and a 'Submit' button.

Gambar 4.19 Temuan permasalahan 7

Solusi : Rekomendasi perbaikan yang tepat untuk permasalahan terkait yaitu dengan memberikan pesan kesalahan langsung dimana point kesalahan itu muncul dan memberikan *suggestion*. Contoh pengisian format *e-mail* yang benar. Dengan diterapkan hal ini diharapkan pengguna dapat lebih memahami dengan masalah yang

timbul. Rekomendasi perbaikan pada *prototype* dapat dilihat pada **Gambar 4.20** dan **Gambar 4.21**.

HUBUNGI KI PURBO

! Sertakan '@' pada alamat email. 'sdfs' tidak memiliki '@'.

Kirim

INFO KONTAK
Jl Bromo, Gebang, Kadipiro, Solo
Jawa Timur, Indonesia
✉ kipurboasmoro.yahoo.com

KAMPUS ISI
Temui Ki Purbo di Kampus ISI
Jurusan Pedalangan
Institut Seni Indonesia, Solo
Senin - Jumat

MRS EMERSON
Hubungi Ki Purbo melalui
Kitsie Emerson
✉ ekathryn@hotmail.com/b>

Gambar 4.20 Perbaikan temuan masalah 7 (1)

HUBUNGI KI PURBO

Kirim

INFO KONTAK
Jl Bromo, Gebang, Kadipiro, Solo
Jawa Timur, Indonesia
✉ kipurboasmoro.yahoo.com

KAMPUS ISI
Temui Ki Purbo di Kampus ISI
Jurusan Pedalangan
Institut Seni Indonesia, Solo
Senin - Jumat

MRS EMERSON
Hubungi Ki Purbo melalui
Kitsie Emerson
✉ ekathryn@hotmail.com/b>

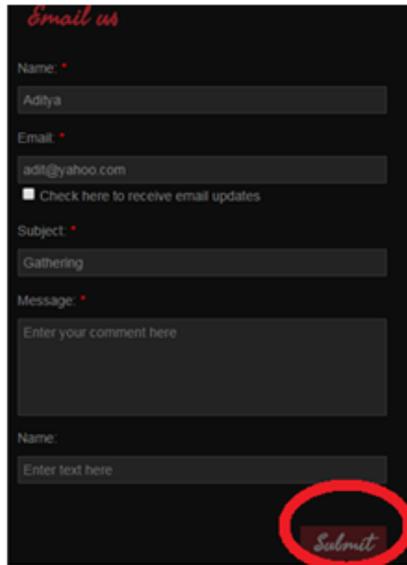
Gambar 4.21 Perbaikan temuan masalah 7 (2)

8. Temuan permasalahan 8

Temuan permasalahan selanjutnya yaitu terletak pada kurang jelas pada penanda khusus ketika *form contact* belum atau sudah diisi seluruhnya (Contoh tombol *submit*). Seharusnya tombol *submit* diberi perbedaan warna yang jelas saat semua pengisian *form* sudah

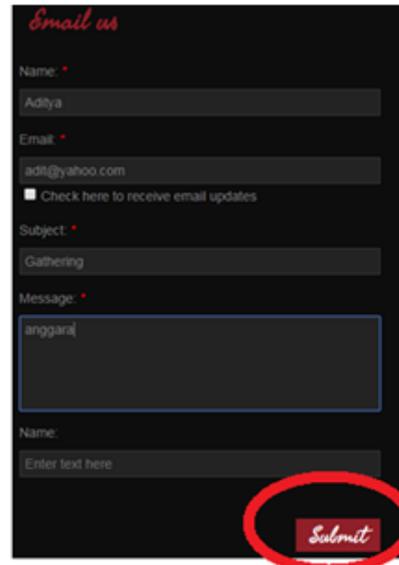
terpenuhi dan memenuhi syarat. Temuan masalah ini dapat kita amati pada **Gambar 4.22**.

Ketika pengisian form belum terpenuhi



The screenshot shows an 'Email us' form on a dark background. The form fields are: Name (Aditya), Email (adit@yahoo.com), a checked checkbox for 'Check here to receive email updates', Subject (Gathering), and Message (Enter your comment here). At the bottom, there is a 'Name:' label and an 'Enter text here' input field. The 'Submit' button is a grey rectangle with the word 'Submit' in white cursive font, circled in red.

Ketika pengisian form telah terpenuhi dan memenuhi ketentuan



The screenshot shows the same 'Email us' form as the previous one, but with the Message field containing the text 'anggara'. The 'Submit' button is now a red rectangle with the word 'Submit' in white cursive font, circled in red.

Gambar 4.22 Temuan permasalahan 8

Solusi : Rekomendasi perbaikan berdasarkan masalah terkait yaitu diperjelas dengan perubahan tombol *submit* dengan warna yang lebih mencolok perbedaannya. Hal ini diharapkan dapat lebih memahami kondisi yang terjadi saat tombol telah dapat digunakan atau belum dapat digunakan dan juga mengurangi beban dalam mengingat step yang mungkin belum terpenuhi syaratnya sehingga aksi fungsi tertentu tidak dapat dijalankan. *Prototype* dari rekomendasi perbaikan dapat dilihat pada **Gambar 4.23**.

Ketika pengisian form belum terpenuhi

HUBUNGI KI PURBO

KIRIM EMAIL KE KAMI

Nama Anda

Email

Subjek

Pesan

Kirim

INFO KONTAK
Jl. Bromo, Gebang, Kadipiro, Solo
Jawa Timur, Indonesia
✉ kipurbasastara@yahoo.com

KAMPUS ISI
Temul Ki Purbo di Kampus ISI
Jurusan Pedagogi
Institut Seni Indonesia, Solo
Serin - Jumat

MRS EMERSON
Hubungi Ki Purbo melalui
Katie Emerson
✉ ekathryn@hotmail.com/br

Ketika pengisian form telah terpenuhi
dan memenuhi ketentuan

HUBUNGI KI PURBO

KIRIM EMAIL KE KAMI

Suhada

suhada@gmail.com

Gathering

Mangga sami ravuuh para sedereci seday

Kirim

INFO KONTAK
Jl. Bromo, Gebang, Kadipiro, Solo
Jawa Timur, Indonesia
✉ kipurbasastara@yahoo.com

KAMPUS ISI
Temul Ki Purbo di Kampus ISI
Jurusan Pedagogi
Institut Seni Indonesia, Solo
Serin - Jumat

MRS EMERSON
Hubungi Ki Purbo melalui
Katie Emerson
✉ ekathryn@hotmail.com/br

Gambar 4.23 Perbaikan temuan masalah 8

9. Temuan permasalahan 9

Pokok permasalahan pada *point* ini yaitu tidak ada logo pada tiap kontak media sosial lain yang terkait dengan *website*. Seharusnya logo *icon* dari tiap sosial media digunakan untuk lebih memberikan kesan tampilan yang praktis serta minimalis. Permasalahan terkait dapat diamati pada **Gambar 4.24**.



Gambar 4.24 Temuan permasalahan 9

Solusi : Rekomendasi perbaikan yang sesuai dengan masalah yang ditemukan yaitu dengan cara keterangan tulisan *social media* langsung diganti dengan *icon* khas dari tiap *social media* yang dicantumkan, agar tampilan lebih minimalis dan pengguna dapat memahami link tersebut. Dan fitur *link* ini ditaruh pada *footer* pada setiap halaman *website*. Link halaman sosial media ditaruh pada *footer* dalam setiap halaman *website* diharapkan untuk meningkatkan kredibilitas *website* itu sendiri. Menurut survey yang dilakukan peneliti, menyediakan *link* ke sumber informasi luar merupakan salah satu cara meningkatkan serta mengoptimalkan kredibilitas *website* yang memuat informasi yang relevan (Leavitt, dkk., 2006). Rekomendasi perbaikan dalam *prototype* dapat dilihat pada **Gambar 4.25**.



Gambar 4.25 Perbaikan temuan masalah 9

10. Temuan permasalahan 10

Masalah yang ditemukan selanjutnya yaitu tidak ada daftar menu yang sering digunakan oleh *user*.

Solusi : Solusi dalam masalah terkait yaitu dengan memberikan konten khusus berupa "*Latest News*" / "*Event Terbaru*". Diharapkan dengan adanya konten tersebut, *user* dapat mengetahui informasi / hal

terbaru pada *website* tersebut. *Prototype* yang terkait dengan rekomendasi masalah ini dapat dilihat pada **Gambar 4.26**.



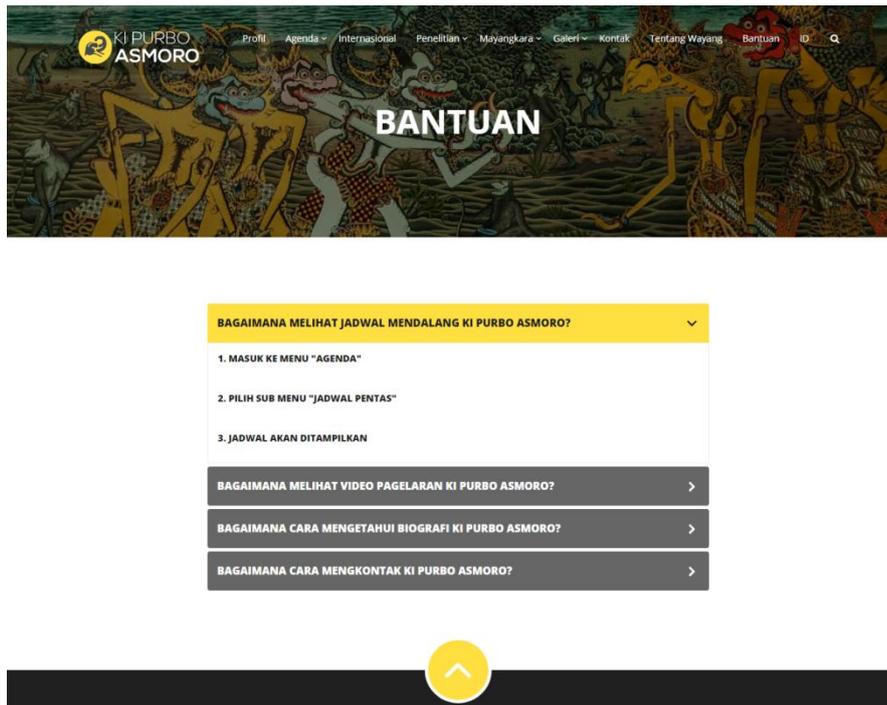
Gambar 4.26 Perbaikan temuan masalah 10

11. Temuan permasalahan 11

Pada temuan masalah point ke 11 yaitu ditemukan *website* dalam kondisi tidak tersedia fasilitas halaman bantuan *user*. Seharusnya *website* terdapat halaman bantuan *user* dengan berbagai pertanyaan yang sering muncul serta solusi dari pertanyaan terkait dalam menggunakan *website* tersebut.

Solusi : Rekomendasi perbaikan yang diusulkan sesuai masalah yang timbul yaitu dengan memberikan suatu halaman khusus yang berisi bantuan terhadap pengguna dalam menggunakan / mengakses *website* tersebut. Harapannya yaitu pengguna dapat lebih paham jika

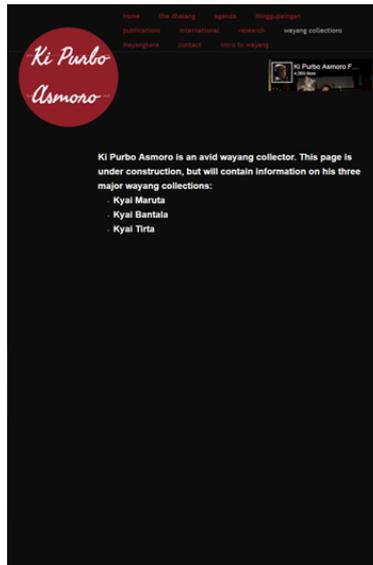
terdapat kendala saat menggunakan *website* tersebut, terlebih bagi *user* yang masih pertama kali mengakses *website* tersebut (Leavitt, dkk., 2006). Solusi atas pertanyaan yang tercantum dalam halaman bantuan disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh *user*, hal ini merupakan salah satu aspek untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna yang baik saat menggunakan fitur ini (Leavitt, dkk., 2006) Perbaikan dalam *prototype* dapat dilihat pada **Gambar 4.27**.



Gambar 4.27 Perbaikan temuan masalah 11

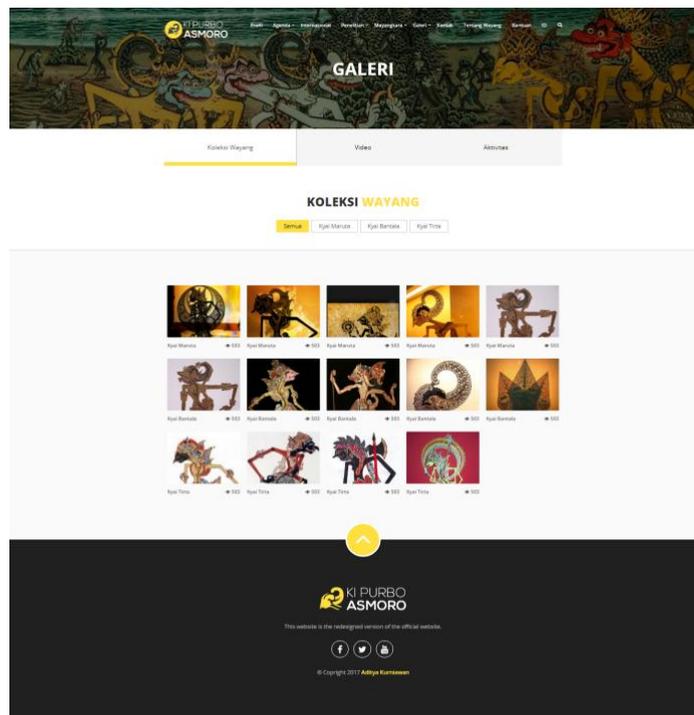
12. Temuan permasalahan 12

Masalah selanjutnya yang ditemukan yaitu terdapat halaman dengan konten sedikit, namun *scroll down* halaman sangat panjang kebawah. Ini menyebabkan halaman menjadi boros ruang serta pemanfaatan halaman yang tidak efisien dan optimal. Seharusnya *website* ditampilkan dengan ruang yang sesuai ukuran konten yang ditampilkan. Masalah terkait dapat diamati pada **Gambar 4.28**.



Gambar 4.28 Temuan permasalahan 12

Solusi : Rekomendasi perbaikan yang sesuai dengan temuan masalah yaitu menyesuaikan *space* halaman dengan isi konten yang ditampilkan. Dengan diterapkannya hal tersebut diharapkan tampilan lebih minimalis, tidak membuang terlalu banyak *space* yang akhirnya tidak digunakan. Dan juga menghemat waktu yang dipergunakan pengguna dalam mengakses tiap konten pada *website*. *Prototype* perbaikan dapat dilihat pada **Gambar 4.29**.



Gambar 4.29 Perbaikan temuan masalah 12

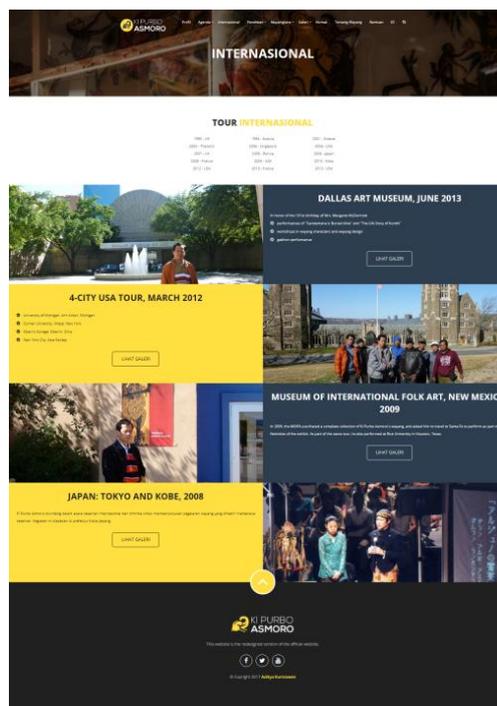
13. Temuan permasalahan 13

Masalah selanjutnya yaitu komposisi pemilihan warna *background* hitam pada *website*, memberikan kesan angker. Seharusnya tema *website* menggunakan warna yang menarik perhatian seluruh kalangan *user*. Temuan masalah terkait dapat diamati pada **Gambar 4.30**.



Gambar 4.30 Temuan permasalahan 13

Solusi : Rekomendasi perbaikan yang sesuai yaitu mengganti warna tema *background website* dengan warna yang lebih cerah. Dengan digantinya warna tema diharapkan akan menghilangkan kesan angker, dan dengan pemilihan warna cerah diharapkan anak muda lebih menyukai, sehingga potensi *website* untuk dikunjungi dapat meningkat. *Prototype* hasil perbaikan dapat dilihat pada **Gambar 4.31**.

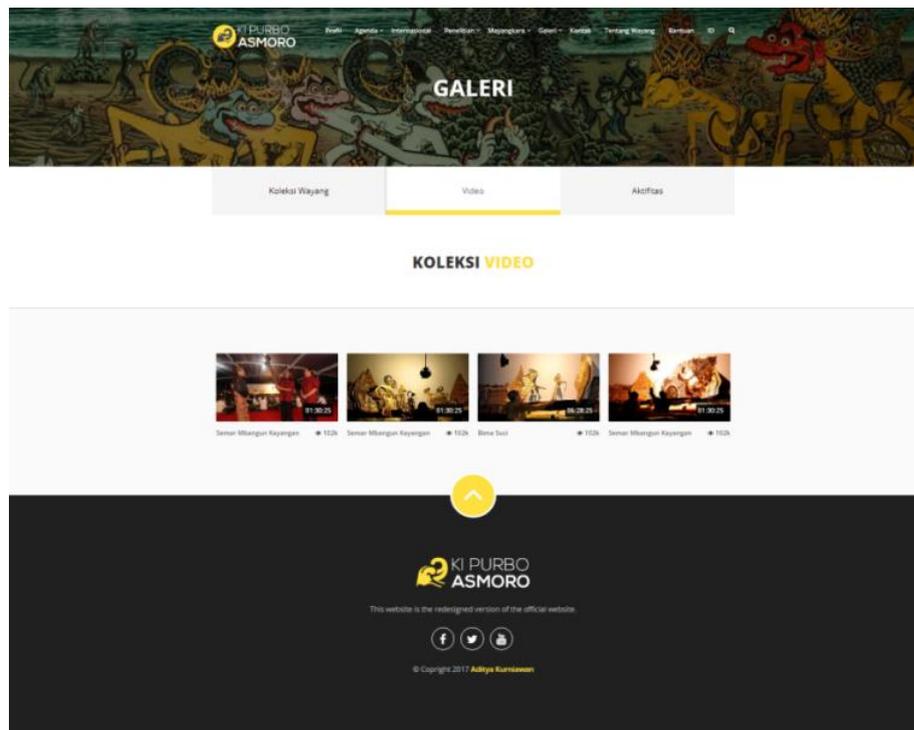


Gambar 4.31 Perbaikan temuan masalah 13

14. Temuan permasalahan 14

Masalah yang ditemukan lagi yaitu konten yang bersifat galeri seperti foto, video, masih menyebar pada tiap menu. Seharusnya konten yang bersifat multimedia seperti foto dan video terpusat menjadi satu pada sebuah halaman khusus agar user lebih mudah untuk mengakses informasi terkait.

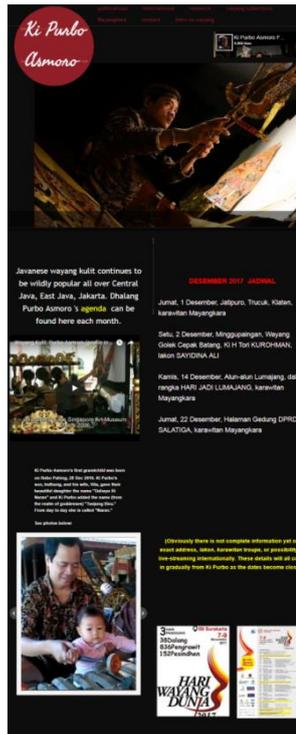
Solusi : Rekomendasi perbaikan untuk temuan masalah ini yaitu konten yang berisi foto, video, agar dipusatkan pada satu menu saja, yaitu suatu menu khusus yang memuat galeri. Harapannya yaitu agar ketika pengguna mencari galeri langsung terpusat pada satu menu. Pengelompokan sebuah konten yang terkait akan membuat *user* lebih efisien dalam waktu saat akan mencari informasi yang berhubungan dengan galeri / multimedia. Dan juga, sebuah halaman yang memuat multimedia akan menambah sebuah nilai pada sebuah situs tersebut, dan dapat menarik perhatian *user* (Leavitt, dkk., 2006). *Prototype* perbaikan dapat dilihat pada **Gambar 4.32**.



Gambar 4.32 Perbaikan temuan masalah 14

15. Temuan permasalahan 15

Temuan masalah yang terakhir yaitu desain halaman *home* yang terkesan *flat*. Seharusnya *home* didesain semenarik mungkin karena *home* merupakan tampilan awal saat mengakses *website* terkait. Hal ini dapat membangun kesan awal baik pada *user*. Temuan masalah terkait dapat dilihat pada **Gambar 4.33**.



Gambar 4.33 Temuan permasalahan 15

Solusi : Rekomendasi perbaikan berdasarkan masalah yang ditemukan yaitu memberikan tampilan *slideshow* pada *home* untuk meningkatkan ketertarikan *user*. Diharapkan agar dapat meningkatkan kualitas serta ketertarikan pengguna, dan memunculkan kesan pertama yang baik ketika mengakses *website*. Sebuah penelitian menyatakan, ketika sekelompok peserta suvey ditugaskan untuk menemukan sebuah situs yang berkualitas tinggi, sekitar setengah waktu dari peserta yang diberikan hanya melihat dari halaman *home* / beranda untuk menciptakan kesan baik pada sebuah *website*, dan selanjutnya sulit untuk mendapatkan kesempatan lagi untuk mendapatkan kesan yang baik jika pada awal melihat sebuah halaman *website* sudah memiliki anggapan yang negatif (Leavitt, dkk., 2006). *Prototype* perbaikan dapat dilihat pada **Gambar 4.34**.



Gambar 4.34 Perbaikan temuan masalah 15

4.6 Pengumpulan data *Heuristic Evaluation* (tahap 2)

Pengumpulan data evaluasi tahap 2 ini dilakukan melalui tahap diskusi wawancara kepada tiap evaluator, kemudian peneliti mempersilahkan untuk menilai *prototype* perbaikan *website* yang telah dibuat. Prosedur yang dilakukan sama seperti yang dilakukan pada evaluasi tahap 1.

4.6.1 Evaluator

Dalam pelaksanaan evaluasi tahap 2 ini, peserta responden sama seperti pelaksanaan evaluasi pada tahap 1. Hal ini dimaksudkan untuk memastikan permasalahan yang muncul pada tahap 1 terulang kembali atau tidak. Dan juga untuk menggali kemungkinan masalah yang muncul sehubungan dengan perbaikan yang dilakukan.

4.6.2 Hasil evaluasi tiap evaluator

Ketika evaluator telah selesai mengevaluasi *prototype* perbaikan, evaluator akan mengemukakan pendapat, temuan masalah, atau komentar sehubungan *prototype* yang dievaluasi. Hasil evaluasi pada tiap evaluator dapat dilihat pada **Tabel 4.13**, **Tabel 4.14**, dan **Tabel 4.15**.

Tabel 4.13 Temuan permasalahan evaluator 1 tahap 2

No.	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Saran	Severity ratings
1	Logo "search" kurang menunjukkan fungsi dari logo tersebut.	H7	Memberikan kotak inputan disamping logo "search".	2

Pada **Tabel 4.13** telah disajikan data temuan masalah yang ditemukan oleh evaluator 1, yaitu Bapak Lutfi Fanani. Dapat dilihat bahwa evaluator telah menemukan 1 butir permasalahan pada *prototpye* perbaikan. Dari 10 butir aspek *Heuristic Evaluation*, evaluator 1 mengemukakan 1 aspek yang bermasalah, yaitu pada masalah tipe H7, dengan *severity ratings* sebesar 2.

Tabel 4.14 Temuan permasalahan evaluator 2 tahap 2

No.	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Saran	Severity ratings
1	Tata tulisan tahun beserta negara yang pernah datang lakukan kurang rapi. (Contoh pada halaman menu internasional) .	H4	Dirapikan baris tulisannya.	1

Pada **Tabel 4.14** telah disajikan data temuan masalah yang ditemukan oleh evaluator 1, yaitu Bapak Adam Hendra Brata. Dapat dilihat bahwa evaluator telah menemukan 1 butir permasalahan pada *prototpye* perbaikan. Dari 10 butir aspek *Heuristic Evaluation*, evaluator 1 mengemukakan 1 aspek yang bermasalah, yaitu pada masalah tipe H4, dengan *severity ratings* sebesar 1.

Tabel 4.15 Temuan permasalahan evaluator 3 tahap 2

No.	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Saran	Severity ratings
1	Header pada konten di menu navigasi tidak sesuai dengan isi konten. (Contoh pada menu galeri pada sub konten aktifitas mendalang).	H4	Tulisan pada konten disesuaikan.	2

Pada **Tabel 4.15** telah disajikan data temuan masalah yang ditemukan oleh evaluator 1, yaitu Bapak Jaka Isna Juwandika. Dapat dilihat bahwa evaluator telah menemukan 1 butir permasalahan pada *prototpye* perbaikan. Dari 10 butir aspek *Heuristic Evaluation*, evaluator 1 mengemukakan 1 aspek yang bermasalah, yaitu pada masalah tipe H4, dengan *severity ratings* sebesar 1.

4.6.3 Temuan masalah antara evaluator tahap 2

Pada evaluasi tahap 2 ini, tiap evaluator menemukan masalah yang berbeda - beda. Dari 10 butir keseluruhan aspek *Heuristic Evaluation*, telah ditemukan 2 *point* jenis aspek masalah yang sama, dan 1 yang berbeda. Jadi total temuan permasalahan pada evaluasi tahap 2 yaitu sebanyak 3 masalah, 2 masalah terletak pada aspek H4 (*Consistency and Standards*), dan 1 masalah terletak pada aspek H7 (*Flexibility and Efficiency of use*). *Severity ratings* tertinggi yaitu pada nilai 2, dan terendah pada nilai 1. Berikut adalah rangkuman temuan permasalahan antara tiap evaluator.

Tabel 4.16 Temuan masalah antara evaluator pada evaluasi tahap 2

No.	Sumber yang menemukan permasalahan	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Saran	Severity ratings
1	Evaluator 1	Logo "search" kurang menunjukkan fungsi dari logo tersebut.	H7	Memberikan kotak inputan disamping logo "search".	2
2	Evaluator 2	Tata tulisan tahun beserta tujuan negara yang pernah dalang	H4	Dirapikan baris tulisannya.	1

Tabel 4.16 Temuan masalah antara evaluator pada evaluasi tahap 2 (lanjutan)

No.	Sumber yang menemukan permasalahan	Temuan permasalahan / komentar	Tipe problem heuristic	Saran	Severity ratings
		lakukan kurang rapi. (Contoh pada halaman menu internasional) .			
3	Evaluator 3	<i>Header</i> pada konten di menu navigasi tidak sesuai dengan isi konten. (Contoh pada menu galeri pada sub konten aktifitas mendalang).	H4	Tulisan pada konten disesuaikan.	2