

## **BAB II KAJIAN LITERATUR**

Dalam bab ini berisi pembahasan mengenai teori yang berkaitan dengan penelitian yang ditulis.

### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Teori – teori yang digunakan untuk mendukung penulisan dan penelitian terkait pengembangan *website* STT-NF.

### **2.2 Website atau Situs**

Dikutip dari Buku Farlex dengan judul *The Free Dictionary tahun 2014*, *website* merupakan suatu set halaman yang saling berhubungan, biasanya dikelola oleh seseorang, grup atau organisasi.

### **2.3 Wordpress**

Wordpress adalah sebuah perangkat lunak terbuka (*open source*) yang bisa digunakan untuk membuat situs blog atau app dengan cepat dan mudah. Wordpress memiliki banyak *Plugin/add-ons* pendukung yang dapat digunakan oleh pengguna lain agar apps atau blog yang dibuat dapat optimal dijalankan (*wordpress.com*).

Dikutip dari *website* lain, Wordpress sebuah *platform* aplikasi terbuka yang dapat digunakan oleh pengguna umum untuk membuat blog atau bahkan seorang *developer web* yang bisa diubah kodenya tanpa harus membuat *website* dari awal. (Journal of CMS, 2019).

### **2.4 Plugin atau Addons**

*Plugin* atau *Addons* adalah sebuah alat pendukung *web* yang dapat dipasang dan dijalankan dalam suatu web agar berjalan dengan optimal dan lancar.

### **2.5 User Interface dan Experience**

*User interface* (tampilan pengguna) apapun yang digunakan oleh *user* untuk berinteraksi dengan digital atau layanan yang didalamnya banyak unsur yang harus ada pada pengalaman pengguna, Persyaratan pertama untuk (*User Experience*) pengalaman pengguna yang patut dicontoh adalah untuk memenuhi kebutuhan *user* yang tepat, tanpa mengalami kesulitan atau repot. Berikutnya adalah kesederhanaan (*simplicity*) dan keanggunan (*delightful*) yang menghasilkan produk yang menyenangkan untuk dimiliki,

kesenangan untuk digunakan. Pengalaman pengguna yang sebenarnya jauh melebihi memberi pelanggan apa yang mereka inginkan. (NN/g Nielsen Norman Group)

## 2.6 **Arsitektur Informasi (*Information Architecture/IA*)**

Dikutip dari website nngroup *Information Architecture* atau IA adalah rangkaian informasi utama yang ada pada website. IA memiliki 2 komponen utama yaitu:

1. Identifikasi dan definisi konten situs dan fungsionalitas.
2. Organisasi, struktur, dan nomenklatur yang mendasari yang menentukan hubungan antara konten / fungsi situs.

## 2.7 **WEBUSE (*Website Evaluation Tools*)**

Webuse berfokus pada pengembangan sistem evaluasi *usability website*. Metode webuse dapat digunakan untuk mengukur tingkat kualitas sistem yang berjalan pada *website* dan kepuasan pengguna dari aspek kegunaan dan informasi yang ada. Kebergunaan dalam suatu *website* dapat dikategorikan menjadi 4 kategori dan dapat diukur yaitu :

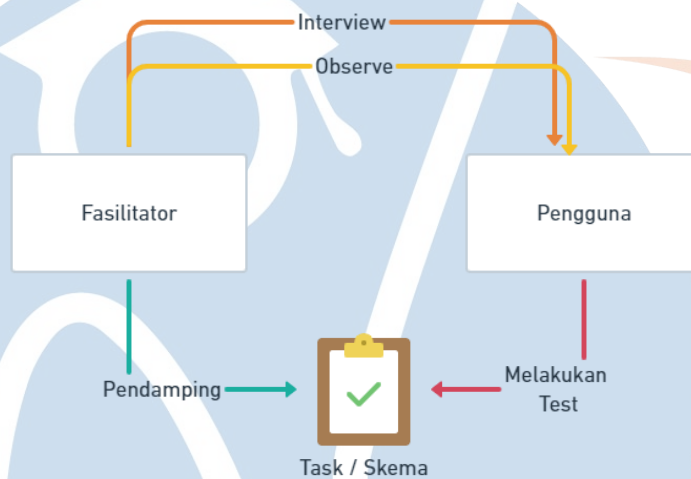
1. *Content, organization, dan readability*
2. *Navigation dan links*
3. *User interface design, dan*
4. *Performance dan effectiveness.*

## 2.8 **Heuristic Design Evaluation**

Heuristics (He-u-ris-tiks) secara harfiah artinya penyelesaian yang dilakukan oleh diri sendiri. Metode ini untuk membantu peneliti untuk mengecek dan mencari tahu problem kebergunaan dari suatu *website*. Metode ini digunakan karena dapat membantu dalam melakukan riset kembali dan lebih lanjut dari suatu *website* atau produk digital.

## 2.9 Usability Testing

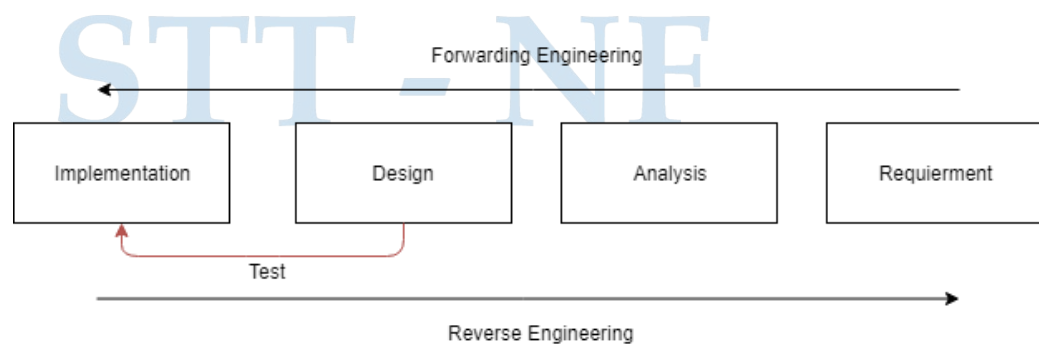
Usability testing merupakan salah satu metode untuk melakukan evaluasi suatu produk dengan cara penguji meminta pengguna untuk mencoba langsung menggunakan produk yang telah dibuat dengan sistem atau task yang telah ditentukan. Tahapan melakukan usability testing secara umum dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1 Alur Usability Testing

## 2.10 Reverse engineering

Dikutip dari IDF, *Reverse engineering* adalah proses yang dirancang untuk mengekstrak data dari suatu produk dan kemudian dapat di produksi kembali. Metode ini melibatkan pembuatan ulang dari produk awal atau dari komponen yang dikembangkan sebelumnya.



Gambar 2 Alur Reverse Engineering