

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dalam era digital ini teknologi sudah sangat maju, penggunaan komputer sebagai salah satu alat teknologi informasi sangat dibutuhkan keberadaannya hampir di setiap aspek kehidupan. Sistem informasi dan teknologi komputer berkembang sangat pesat sejalan dengan besarnya kebutuhan terhadap informasi. Dengan terjadinya perkembangan teknologi ini, semakin besar media telekomunikasi yang dimanfaatkan untuk kegiatan pemasaran, dan bahkan diantaranya dapat memfasilitasi komunikasi secara dua arah. Salah satu bentuk teknologi informasi yang sering dimanfaatkan sebagai media pemasaran saat ini adalah website.

Terkait perkembangan teknologi informasi tersebut, banyak pengguna berlomba-lomba meningkatkan dan memanfaatkan telekomunikasi sebaik mungkin sesuai dari kebutuhan pengguna. setiap orang pada umumnya memiliki tujuan untuk memperoleh keuntungan dari perkembangannya teknologi informasi.

Salah satu bisnis yang menjadi trend baru sekarang ini adalah dalam bidang belanja *online (online shopping)*, salah satu bentuk usaha dari para pebisnis online adalah memberikan fasilitas dan pelayanan yang memuaskan terhadap pelanggan, untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan kualitas pelayanan yang baik.

Trakteer.id merupakan platform yang membantu kreator untuk memonetisasi karya dan menerima dukungan finansial sebagai bentuk apresiasi dengan cara yang berbeda dan menyenangkan. [1] Menurut pemaparan Miftah selaku tim pengembang trakteer, berdasarkan riset internal, saat ini masih banyak kreator yang belum piawai memonetisasi karyanya – pun beberapa sudah memiliki basis penggemar yang cukup banyak. Umumnya dikarenakan terbatasnya fitur monetisasi di platform penerbit konten yang digunakan. Selain itu, ketatnya

syarat yang harus dipenuhi di sebuah platform untuk bisa menarik uang dari karyanya turut menjadi sesuatu yang dikeluhkan[6].

Website Trakteer adalah sarana dalam menyampaikan suatu informasi tentang berbagai macam kreator sehingga dapat memudahkan calon donatur maupun kreator mudah dalam mengakses informasi-informasi yang baik ingin diperlihatkan. Oleh karena itu, dalam mempromosikan dan menyampaikan informasi yang diperlukan memonetisasi karya, website Trakteer perlu memiliki tampilan antarmuka yang nyaman digunakan oleh pengguna. Tampilan yang menarik, komunikatif, dan *user friendly* akan menjadi salah satu faktor untuk menarik pengguna agar mengunjungi dan menelusuri website Trakteer. selain dari segi tampilan, trakteer sudah memiliki sebanyak 192.589 kreator dan 1.293.461 donatur, dari data tersebut meyakinkan bahwa trakteer merupakan website yang akan membantu dalam mempromosikan atau menjual suatu karya.



Gambar 1.1 Pengguna Website Trakteer [1]

Salah satu pemegang peran penting dalam membangun sebuah website adalah *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX). UI/UX berfungsi untuk merancang tampilan antarmuka dari suatu website agar terlihat rapi dan terorganisir. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam merancang suatu tampilan website, yaitu metode *User-Centered Design* (UCD). UCD adalah proses desain antarmuka pengguna yang berfokus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, Lingkungan, tugas, dan alur kerja dalam desain antarmuka. UCD mengikuti serangkaian metode dan teknik yang terdefinisi dengan baik untuk analisis, desain, dan evaluasi perangkat keras, perangkat lunak, dan antarmuka web utama.

Berdasarkan kuesioner yang sudah penulis sebar, ada di halaman *eksplorasi* pada website Trakteer yang masih perlu perbaikan, seperti fitur filter yang kurang detail. Ada juga beberapa tampilan yang menurut responden sudah bagus, namun perlu adanya tambahan atau penyesuaian tampilan pada tata letak isi konten dan fitur. Pertanyaan akhir yang penulis tanyakan kepada responden adalah apakah perlu dilakukan redesign terhadap website Trakteer, hasil tanggal 22 maret 2022 sebanyak 60% dari 10 responden menginginkan adanya perubahan tampilan dari website Trakteer dan ada sebanyak 20 agustus 2022 sebanyak 62,5% dari 8 responden yang diwawancarai langsung membutuhkan pembaruan terhadap fitur filter yang lebih detail .

Dengan melihat permasalahan di atas maka perlu melakukan evaluasi dengan membuat rancangan solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna dengan *User-Centered Design* (UCD) yang setelahnya akan dilakukan pengujian *Usability Testing* website Trakteer lebih jauh sebagai salah satu tahap dari pelaksanaan System Usability Scale (SUS) yang akan menghasilkan nilai yang dibutuhkan pengguna. Maka tujuan utama yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan rekomendasi tampilan dan juga konsep fitur pembaruan filter untuk perbaikan website Trakteer agar pengguna dapat lebih nyaman dan berguna terhadap website Trakteer dalam sesuai pencari informasi yang pengguna butuhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apa saja fitur yang perlu dipertahankan dan diperbaiki untuk keberlangsungan belajar agar lebih efektif yang dikembangkan berdasarkan User Centered Design (UCD)? Dan bagaimana langkah-langkahnya?
2. Bagaimana bentuk prototype yang akan direkomendasikan untuk rancangan pembangunan tampilan website Trakteer dari penelitian yang telah dilakukan?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membuat rekomendasi untuk pengembangan Trakteer. Maka didapatkan tujuan secara bertahapnya, yaitu:

1. Mengevaluasi user interface website Trakteer pada kemudahan penggunaan.
2. Menghasilkan user interface berdasarkan evaluasi agar tampilan dan fungsi kegunaan website Trakteer lebih efektif.
3. Melakukan analisis data dari Usability Testing(UT) dan System Usability Scale (SUS) terhadap prototype eLen yang telah dibuat.
4. Melakukan analisis user research, pembangunan solusi desain, dan perhitungan dari hasil usability testing dan Scale Usability System (SUS) untuk mendapatkan usability evaluation sebagai acuan untuk rekomendasi perbaikan.
5. Menghasilkan Prototype user interface yang sudah diperbaiki menjadi bahan pertimbangan Trakteer dalam penambahan fitur.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Menyediakan rekomendasi tampilan yang dapat digunakan dalam perbaikan atau penambahan website Trakteer.
2. Dari penelitian ini diharapkan pengguna dapat lebih mudah dan nyaman menggunakan website Trakteer dalam mengapresiasi karya.
3. Menyediakan salah satu acuan untuk pengembangan Trakteer.
4. Mengetahui kesesuaian website Trakteer terhadap kebutuhan pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah yang perlu diperhatikan, yang terdiri dari:

1. Penelitian ini akan berfokus pada menu-menu dan halaman dari Trakteer yang dirasa perlu (berdasarkan survei). Selain itu, seperti server dan database (password) tidak ikut disertakan. Penelitian ini hanya merancang perbaikan Trakteer untuk pengguna website saja. Tidak termasuk responsive mobile.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini untuk memudahkan dalam memahami tugas akhir ini secara keseluruhan maka diperlukan sistematika penulisan yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN merupakan bab pembuka yang memberikan gambaran umum mengenai pelaksanaan Tugas Akhir. Bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.
2. BAB II LANDASAN TEORI merupakan bab yang berisi kajian lebih dalam mengenai teori dan literatur yang dijadikan penulis sebagai bahan penelitian.
3. BAB III METODE PENELITIAN merupakan bab yang berisi tahapan-tahapan dari penelitian ini yaitu tahapan penelitian, rancangan penelitian, solusi pemecahan masalah, jenis penelitian, metode pengumpulan data, lingkungan pengembangan, dan waktu penelitian.
4. BAB IV IMPLEMENTASI PEMBAHASAN merupakan bab yang berisi hasil dari evaluasi yang dilakukan dari berisi data-data survei sampai mendapatkan kesimpulan dari hasil evaluasi
5. BAB V PENUTUP merupakan bab yang berisi kesimpulan dan saran dari apa yang dilakukan oleh penulis.