

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya (Septiani, 2022). Dengan banyaknya informasi yang ada, seseorang dapat mencari informasi yang mereka butuhkan seperti informasi pekerjaan, jual beli barang, berbagai ilmu pengetahuan, dan lainnya. Tentunya untuk menyampaikan informasi sangat diperlukan sarana, karena sarana dapat memudahkan kita untuk mendapatkan informasi yang kita inginkan tentang apa pun itu.

Ada banyak sarana informasi yang digunakan oleh manusia pada masa kini, salah satunya yang sangat populer dan sering digunakan adalah website. Website adalah sarana informasi yang sangat memudahkan kita untuk mencari informasi yang kita inginkan karena dengan adanya bantuan *search engine* seperti Google, kita hanya perlu memasukkan beberapa kata kunci dari informasi yang ingin kita ketahui. Namun, bukan hanya itu yang membuat banyak orang menggunakan website. Ada banyak alasan lain mengapa banyak orang memakai website. Seperti contohnya, Website mampu memberikan informasi menjadi lebih efisien dan up to date. Website lebih mudah diakses oleh masyarakat di berbagai daerah hanya dengan menggunakan internet (Ismail, 2018).

Dalam suatu informasi tentunya banyak juga yang harus diperhatikan agar pengguna dapat menerima informasi dengan mudah. Maka dari itu, tampilan dan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi dari sebuah website juga menjadi kunci agar website dapat memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi. Bidang ini lah yang sering disebut dengan *User Interface (UI)* dan *User experience (UX)*. Keduanya memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk bagaimana pengguna merasakan dan menggunakan produk

tersebut. Meski sering disebut bersamaan, *UI* dan *UX* memiliki fungsi serta fokus yang berbeda.

User Interface (UI) mengacu pada aspek visual yang kita lihat dan gunakan saat berinteraksi dengan sebuah produk, seperti aplikasi atau situs web (Churcher, 2012). *UI* dengan kepanjangan *User Interface* memiliki arti Antarmuka Pengguna. Maka dari itu, *UI* berfokus kepada antarmuka atau tampilan. Tampilan dari sebuah website merupakan suatu hal yang penting dan harus sangat diperhatikan mulai dari penempatan elemen, warna, dan lain lain. Elemen dengan penempatan yang sembarangan ataupun pemilihan warna yang sembarangan dapat menyebabkan pengguna sulit mendapatkan informasi karena tampilan yang tidak sedap dipandang oleh mata.

Sebaliknya, *User Experience (UX)* lebih fokus pada pengalaman pengguna ketika menggunakan website. *UX* mencakup bagaimana perasaan dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan website, serta apakah mereka dapat mengoperasikan website dengan mudah dan efisien. *UX* tidak hanya berfokus pada tampilan, tetapi lebih pada bagaimana sebuah produk berfungsi dan memberikan solusi yang efektif untuk kebutuhan pengguna (Churcher, 2012).

Sekolah merupakan tempat yang sangat penting karena di tempat ini para calon penerus masa depan, yaitu siswa menimba ilmu. Sekolah adalah sebuah lembaga atau institusi sosial. Institusi adalah sebuah organisasi yang dibangun masyarakat untuk mempertahankan dan meningkatkan taraf hidupnya, sehingga sekolah merupakan suatu hal yang sangat penting dan dibutuhkan bagi kehidupan manusia (Firnanda, 2020). Maka dari itu, ada baiknya jika di suatu sekolah tersebut terdapat website yang dapat memudahkan para siswa mengakses informasi tentang sekolah mereka mulai dari kalender pendidikan, petunjuk pendaftaran, sarana dan fasilitas sekolah, dan lain sebagainya. Dalam website sekolah tentunya perlu *UI/UX* agar memudahkan para siswa dalam mengakses informasi.

Untuk dapat menilai *UI/UX* dari sebuah website, perlu dilakukannya evaluasi. Oleh karena itu, penulis mendapatkan kesempatan untuk mengevaluasi *UI/UX* pada website sebuah sekolah, yaitu SMK Karya Guna

Jakarta menggunakan metode *Heuristic Evaluation* yang biasa dilakukan dengan menilai *UI/UX* website menggunakan 10 prinsip *usability* yang disebut dengan *Heuristic*, seperti yang dikembangkan oleh Jakob Nielsen.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Belum ada evaluasi pada *UI/UX* website SMK Karya Guna Jakarta.
2. Belum ada acuan untuk pengembangan *UI/UX* sebelumnya untuk memastikan pengalaman pengguna yang mudah, nyaman, dan efisien.
3. Belum ada kajian terhadap elemen-elemen penting dalam *UI/UX* seperti konsistensi desain, kemudahan navigasi, kejelasan informasi, efisiensi penggunaan, serta umpan balik sistem, yang semuanya berperan penting dalam meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna saat mengakses website.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis melakukan pembatasan masalah dari penelitian sebagai berikut:

1. Makalah ini merupakan makalah komprehensif
2. Pada makalah ini membahas langkah-langkah bagaimana mengevaluasi *UI/UX* pda website SMK Karya Guna Jakarta.
3. Proses pengevaluasian menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disampaikan, penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana cara mengevaluasi *UI/UX* website SMK Karya Guna menggunakan *Heuristic Evaluation*?”

1.5. Tujuan Makalah Komprehensif

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis dapat mendeskripsikan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengevaluasi *UI/UX* website SMK Karya Guna Jakarta menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

1.6. Kegunaan Makalah Komprehensif

Berdasarkan penjabaran tujuan makalah komprehensif yang akan dilakukan, manfaat yang akan didapatkan antara lain adalah:

1. Menjadi acuan dalam memperhatikan prinsip-prinsip usability saat mendesain *UI/UX* pada website.
2. Memberikan referensi metodologi evaluasi *UI/UX* menggunakan *Heuristic Evaluation* sebagai pendekatan yang sederhana namun efektif dalam menilai kualitas sebuah website.

