

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-library didefinisikan sebagai Sejumlah dokumen yang tersedia melalui sarana elektronik menggunakan teknologi digital yang memungkinkan pengambilan, pengarsipan, pelestarian dan penyebaran dokumen-dokumen tersebut [1]. *E-library* sudah berkembang selama beberapa tahun terakhir dari halaman yang sederhana hingga halaman yang lebih rumit yang dimana hal itu seringkali menyebabkan pengguna kesulitan untuk mencari informasi[2].

Untuk melakukan wawancara pra penelitian dibutuhkan setidaknya 12 partisipan [3]. Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan penulis terhadap 12 orang yang terdiri dari mahasiswa, dosen dan staff di Universitas Wiralodra, didapatkan bahwa narasumber kurang puas dengan penempatan menu karena letak menu nya yang tersembunyi pada website dan kesulitan pada saat mencari informasi, sehingga tidak dapat menemukan informasi yang di inginkan, seperti informasi mengenai aturan peminjaman, jam buka perpustakaan, staff-staff yang bertanggung jawab pada perpustakaan dan kontak yang bisa dihubungi ketika mengalami kendala dalam peminjaman atau hal lain. karena itu diperlukan perbaikan guna membenahi permasalahan pada website perpustakaan Universitas Wiralodra. Tampilan website yang sudah ada sebelumnya dapat dilihat pada lampiran 7 dan proses wawancara pra penelitian dan perizinan dapat dilihat pada lampiran 1.

Arsitektur informasi adalah semua tentang mengatur konten atau hal-hal, menggambarannya dengan jelas dan menyediakan cara bagi orang untuk mendapatkannya [4]. Arsitektur informasi mempunyai peran penting dalam sebuah Website, agar pengguna bisa mencari informasi dengan cepat[5]. Menurut Peter Morville selaku pelopor dalam bidang arsitektur informasi dan user experience[6], tujuan IA (arsitektur informasi) adalah untuk membantu pengguna memahami di mana mereka berada, apa yang mereka temukan, apa yang ada di sekitar, dan apa yang diharapkan[7]. Menurut Donna Spencer, arsitektur informasi membuat grup dan menjelaskan hal-hal yang perlu digunakan orang lain, arsitektur informasi

(bagaimana hal-hal dikelompokkan dan diberi label) secara langsung memengaruhi seberapa mudah sesuatu digunakan[4]. Untuk membantu pengguna dalam menemukan dan mengelola informasi secara efektif, arsitektur informasi dapat dibagi menjadi empat poin diantaranya sistem organisasi, sistem pelabelan, sistem navigasi, dan sistem pencarian [8]. Berdasarkan teori tersebut dan berdasarkan hasil wawancara pra penelitian maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan perancangan ulang Arsitektur Informasi website perpustakaan universitas wiralodra.

Untuk merancang arsitektur informasi yang intuitif metode generative dan evaluative merupakan cara terbaik guna mencapai tujuan tersebut[9]. Sebelum mengimplementasikan metode generative dan evaluative akan dilakukan observasi dengan metode User Stories. User Stories merupakan metode yang dapat digunakan dalam membangun arsitektur informasi[10]. User stories berguna untuk memahami tujuan, kebutuhan, dan tugas yang ingin diselesaikan pengguna[10]. Metode generative yang digunakan dalam tahap rancangan arsitektur informasi adalah Modified-Delphi Card Sorting. Metode Modified-Delphi Card Sorting dimaksudkan untuk menggantikan metode open card sorting karena metode ini lebih menghemat waktu, menghemat uang dan lebih akurat[9]. Metode Evaluative yang digunakan untuk mengevaluasi hasil modified-delphi card sorting adalah Tree Testing. Metode tree testing merupakan metode evaluative dalam pembangunan arsitektur informasi[9]. Tree testing merupakan metode yang sesinya singkat dan dapat menganalisis data dengan cepat sehingga hasilnya dapat di tindaklanjuti dengan cepat[11]. Setelah didapatkan Model arsitektur informasi akhir akan di implementasikan ke dalam wireframe, dengan tipe high-fidelity prototype. Setelah itu dilakukan Usability Testing, Metode Usability Testing yang digunakan dalam penelitian ini untuk menguji prototype yang telah dibuat adalah System Usability Scale. System Usability Scale merupakan metode yang paling efisien untuk mengumpulkan data yang valid secara statistik[12].

Berdasarkan latar belakang tersebut, diharapkan analisis dan rekomendasi arsitektur informasi dengan metode Modified-Delphi Card Sorting dapat memperbaiki kekurangan terutama pada arsitektur informasi website Perpustakaan Universitas Wiralodra.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, didapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang perbaikan Arsitektur Informasi website perpustakaan Universitas Wiralodra ?
2. Bagaimana mengevaluasi rancangan arsitektur informasi menggunakan System Usability Scale (SUS) ?

1.3. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah ditentukan, maka didapatkan tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Merancang rekomendasi perbaikan arsitektur informasi website perpustakaan Universitas Wiralodra menggunakan Modified-Delphi Card Sorting.
2. Mengukur tingkat usabilitas Arsitektur Informasi yang sudah di implementasikan ke dalam prototype menggunakan System Usability Scale (SUS).

1.4. Batasan Masalah

Batasan Masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Target Pengguna website adalah mahasiswa, dosen dan staff di universitas Wiralodra Indramayu.
2. Faktor yang dianalisis mengenai Arsitektur Informasi pada bagian Usability dan Navigasi website perpustakaan universitas Wiralodra Indramayu.

1.5. Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan yang akan penulis lakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi literature
Pada tahap ini penulis mencari literature dan referensi terkait yang dibutuhkan dalam penelitian dan metode yang akan digunakan.
2. Observasi dengan metode user stories dan user flow
Pada tahap ini dilakukan wawancara terhadap 20 orang di universitas

wiralodra yang terdiri dari dosen, mahasiswa dan staff terkait wawancara dilakukan untuk mendapatkan user stories dan user flow.

3. Perancangan arsitektur informasi dengan metode modified-delphi card sorting

Pada tahap ini dilakukan perancangan arsitektur informasi dengan menggunakan metode modified-delphi card sorting, perancangan arsitektur informasi akan melibatkan mahasiswa, dosen dan staff terkait. kartu pertama akan dibuat oleh partisipan pertama, lalu akan terus dikembangkan dan diubah oleh peserta berikutnya.

4. Evaluasi arsitektur informasi dengan Tree Testing

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil arsitektur informasi yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, evaluasi dilakukan dengan metode Tree Testing, dimana peserta akan mendapatkan beberapa tugas yang dapat diselesaikan dengan arsitektur informasi yang telah dibuat.

5. Implementasi ke dalam prototype

Pada tahap ini, hasil arsitektur informasi yang telah di evaluasi dengan Tree Testing akan di implementasikan ke dalam high fidelity prototype.

6. Testing

Pada tahap ini akan dilakukan testing dengan metode SUS(System Usability Scale), akan diberikan form yang berisi pertanyaan yang jawabanya berbentuk skala yang jawabanya akan diberikan oleh calon pengguna. Hasil akhirnya akan dihitung dengan rumus pada System Usability Scale.