

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah perguruan tinggi memanfaatkan situs web guna mempermudah mahasiswanya dalam mengakses segala kebutuhan dan urusan terhadap apa yang diperlukannya mengenai perkuliahan. Mulai dari registrasi, pemilihan kelas, ujian, hingga pendaftaran wisuda. Semua akan lebih mudah dengan dibantunya situs web yang dapat memenuhi kebutuhan mahasiswanya. Dengan itu, penggunaan komputer tidak hanya untuk bermain saja. Namun banyak hal berguna yang dapat dilakukan salah satunya aktivitas-aktivitas dari perkuliahan. Sebagai perguruan tinggi berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), sudah selayaknya Universitas Telkom menerapkan media situs web untuk meningkatkan kegunaan teknologi dalam berbagai macam aktivitas. Salah satu situs web yang dilahirkan dan dimanfaatkan oleh Universitas Telkom ialah situs web perpustakaan bernama “*Open Library*”. Situs ini merupakan perpustakaan digital yang dapat diakses oleh masyarakat.

Perancangan antarmuka merupakan salah satu elemen terpenting untuk mendukung kualitas perpustakaan digital. Berdasarkan survey menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan disebarkan kuesioner kepada mahasiswa Telkom University, diperoleh skor rata-rata 52,3 dari 54 responden yang berarti website tersebut memiliki masalah *usability*. Skor rata-rata dari SUS adalah 68, maka jika skor yang dihasilkan di bawah 68, dianggap di bawah rata-rata dan memiliki masalah *usability*. Beberapa penyebab yang menjadi masalah bagi responden teridentifikasi antara lain yaitu pemilihan warna yang monoton menyebabkan pengguna tidak tertarik dan merasa bosan, layouting yang tidak tertata dengan baik yang menyebabkan sulit mencari alur suatu layanan, mengalami kesulitan dalam bagian pencarian, hingga penggunaan kalimat yang belum terorientasi dengan baik yang menyebabkan responden tidak bisa fokus dalam mencari apa yang dibutuhkan.

Hal tersebut sangatlah penting mengingat *Open Library* merupakan sumber utama pustaka mahasiswa Telkom dan juga sebuah perpustakaan digital yang terbuka dan dapat diakses oleh masyarakat. Oleh karena itu, peneliti melakukan perancangan solusi desain *prototype* antarmuka pada *website Open Library* menggunakan metode *Goal-Directed Design* dan

menggunakan aplikasi Figma. Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebuah perancangan *user interface* yang selaras dengan tujuan dari pengguna. Sehingga pengguna dapat menggunakan situs web tersebut dengan baik dan lancar sesuai tujuannya. Kemudian dilakukan evaluasi dengan menggunakan metode *System Usability Scale* dengan harapan memperoleh hasil skor di atas rata-rata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian mengenai *user interface* dari situs web *Open Library* di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang ulang desain antarmuka situs web dengan metode *Goal-Directed Design* untuk menghasilkan sebuah solusi desain yang sesuai selaras dengan tujuan pengguna?
2. Bagaimana mengevaluasi situs web *Open Library* menggunakan metode *System Usability Scale* dengan 10 prinsip pertanyaannya?

1.3 Topik dan Batasannya

Penelitian ini berfokus pada merancang ulang *prototype* antarmuka situs web *Open Library* agar lebih *user friendly* bagi target penggunanya yang merupakan pengguna yang terdiri dari mahasiswa dan dosen dengan kisaran umur 19-30 tahun kemudian juga *stakeholder*. *Tools* yang digunakan adalah figma.

1.4 Tujuan

Berikut merupakan tujuan dari penelitian yang dilakukan, ialah:

1. Merancang ulang desain antarmuka situs web *Open Library* menggunakan metode *Goal-Directed Design* untuk menghasilkan sebuah solusi desain yang selaras dengan tujuan pengguna.
2. Mengevaluasi situs web *Open Library* menggunakan metode *System Usability Scale* dengan 10 prinsip pertanyaannya.

1.5 Rencana Kegiatan

Penelitian ini memiliki beberapa rencana kegiatannya agar mencapai tujuan yang diinginkan dengan mengikuti langkah-langkah dari metode *Goal-Directed Design* serta evaluasinya. Tahapannya sebagai berikut:

1. Studi Literatur, pada tahapan pertama peneliti melakukan pengumpulan informasi.

2. *Research*, tahapan ini adalah tahapan awal dari metode GDD. Tahap ini peneliti mengumpulkan data berupa kuesioner dan wawancara.
3. *Modelling*, pada tahapan ini dilakukan analisis dari data yang sudah diperoleh dan membentuk sebuah *persona*
4. *Requirements*, pada tahapan ini peneliti menentukan *Goals*, *requirements*, dan *Scenario* berdasarkan *persona* yang sudah dibuatnya.
5. *Framework*, pada tahapan ini peneliti membentuk sebuah *wireframe* dari desain situs web *Open Library*
6. *Refinement*, pada tahapan ini peneliti merancang desain *user interface* dari *wireframe* yang sudah dibuat dari tahap sebelumnya.
7. *Support*, pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi pada sistem yang dibuatnya.
8. Analisis hasil dan kesimpulan, pada tahapan ini peneliti menganalisis hasil dari evaluasi akhir yang dilakukannya dan selanjutnya akan menarik sebuah kesimpulan