

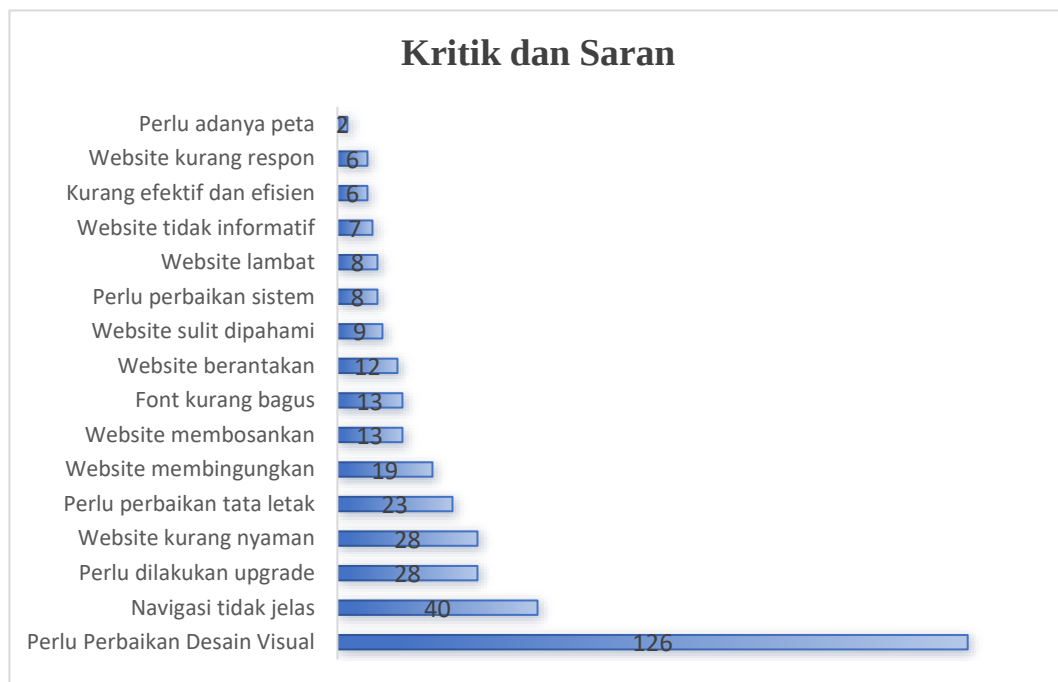
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beberapa tahun terakhir, pendidikan *online* telah mengalami perkembangan pesat, terutama di bidang layanan kursus komputer dan bisnis desain visual [1]. Kelas *online* kini menjadi pilihan utama bagi banyak individu yang ingin meningkatkan keterampilan mereka tanpa batasan geografis dan waktu [1]. Banyak sekali pilihan kursus yang ditawarkan, khususnya pada bidang IT, seperti kursus *copywriting*, pembuatan *website*, belajar bahasa *python*, dan optimasi media sosial. Program pelatihan ini disusun untuk membekali peserta dengan pemahaman mendalam serta keterampilan praktis yang dapat diterapkan secara langsung. Dengan akses yang mudah dan fleksibilitas waktu, pendidikan *online* telah membuka peluang baru bagi banyak orang untuk terus belajar dan berkembang dalam bidang yang mereka minati [2]. Salah satu anak perusahaan PT Hendrawan Media Artha yang menyediakan kelas-kelas *online* di bidang IT Komputer adalah *Pythonisea*.

Pythonisea menawarkan berbagai layanan, seperti layanan pelatihan digital, layanan optimasi media sosial, dan layanan optimasi *marketplace*. Platform ini bertujuan untuk membantu individu dan pemilik bisnis untuk meningkatkan keterampilan mereka di dunia digital yang terus berkembang. Dengan pendekatan yang inovatif dan materi yang selalu diperbarui, *Pythonisea* memberikan dukungan yang komprehensif kepada para pesertanya untuk tetap relevan dan kompetitif di industri terkait. *Pythonisea* tidak hanya menyediakan pembelajaran teknis tetapi juga mendukung pengembangan kepribadian, menjadikan para peserta lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja yang dinamis.



Gambar 1.1 *Chart Kritik dan Saran Website Pythonisea*

Meskipun Pythonisea menawarkan berbagai keunggulan, *website Pythonisea* memiliki beberapa kendala yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Telah dilakukan penyebaran kuesioner untuk mengetahui kritik dan saran dari pengguna, serta wawancara dengan CEO *Pythonisea*, yang mengungkapkan beberapa masalah pada tampilan dan fungsi *website*. Pada Gambar 1.1 saran yang paling dominan adalah perlunya perbaikan desain visual, dengan jumlah kritik dan saran sebanyak 126, yang meliputi desain terlalu monoton, tidak *user-friendly*, tampilan *web* kurang menarik, ikon yang tidak relevan, dan pengaturan visual yang kurang teratur. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual *website* saat ini dianggap kurang menarik atau tidak sesuai dengan harapan pengguna, sehingga berdampak negatif pada pengalaman mereka. Navigasi yang tidak jelas juga menjadi masalah besar dengan 40 saran yang diterima. Pengguna merasa kesulitan dalam menjelajahi *website*, yang dapat menyebabkan kebingungan dan mengurangi efisiensi dalam mencari informasi. Masalah lain yang ditemukan adalah eror pada *button reviews*, yang ketika ditekan hanya menampilkan greeting dari CEO dan tidak menampilkan *reviews* dari pelanggan *Pythonisea*. Selain itu, terdapat juga masalah pada *button* yang seharusnya mengarahkan pengguna ke sosial media

Pythonisea seperti *Instagram*, *X*, dan *Facebook*. Berdasarkan hasil wawancara dengan CEO *Pythonisea* yang tercantum dalam Lampiran 3, pihak CEO menyatakan penyesalan atas pemilihan warna *website Pythonisea*, dulu mereka beranggapan bahwa dengan pemilihan warna yang beda dari umumnya akan membuat *website Pythonisea* lebih menarik, tetapi yang terjadi malah sebaliknya, pengguna merasa warna *website* kurang menarik dan tampilannya terlihat sangat *basic*, sehingga kurang memikat saat dilihat.

Website merupakan sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk menampilkan dokumen secara *online* melalui *web*, memungkinkan pengguna untuk mengakses internet dengan menggunakan perangkat lunak yang terhubung ke jaringan internet [3]. *Website* bukan hanya menjadi wajah bagi *Pythonisea* dalam dunia daring, tetapi juga memegang peranan signifikan dalam penyediaan informasi. Hal ini dapat memudahkan calon pelanggan untuk mendapatkan informasi tentang layanan dan keunggulan dari *Pythonisea* dan menjadi alat untuk mempromosikan *Pythonisea*. Informasi yang ditampilkan meliputi penjelasan mengenai *Pythonisea*, kelas-kelas yang disediakan, informasi tentang mentor, ulasan dari pengguna, alasan mengapa harus memilih *Pythonisea*, dan kontak yang bisa dihubungi, serta lokasi perusahaan berada. Dibandingkan dengan promosi melalui *Instagram*, penggunaan *website* akan lebih mendukung karena dapat menampilkan informasi yang lebih lengkap dan terstruktur [4]. *Website* memungkinkan penyajian konten dalam berbagai format, sedangkan *Instagram* lebih fokus pada konten interaksi singkat. Dengan demikian, perlu adanya pembuatan *website* untuk menjangkau *audiens* yang lebih luas dan memberikan pengalaman yang lebih kaya dan informatif bagi pengguna.

Perancangan *website* harus memperhatikan *user interface* yang baik dari sisi pengguna. *User Interface* pengguna adalah sarana yang menghubungkan antara sistem dan pengguna. *User interface* pengguna memudahkan orang berinteraksi dengan sistem dengan mudah [5]. Pendekatan yang diterapkan dalam merancang *user interface* ada bermacam-macam seperti metode *Activity Centered Design*, *Design Thinking*, *User Centered Design*, dan metode yang lainnya. Penelitian ini memandang perlunya menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) karena

pada metode ini mengharapkan *website* yang akan mengikuti kebutuhan pengguna [6]. UCD menyesuaikan *website* untuk orang-orang tertentu dengan tugas tertentu, sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan target pengguna. UCD juga lebih sesuai untuk digunakan pada *website* yang memiliki tujuan utama untuk memberikan informasi kepada pengguna sehingga penelitian ini menggunakan pendekatan metode *User Centered Design* [7]. UCD adalah metode perancangan sistem yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Kebutuhan ini mencakup kenyamanan dan kepuasan pengguna saat menggunakan sistem yang dirancang [8]. Jika dibandingkan dengan metode lain seperti *Activity Centered Design*, *User Centered Design* lebih cocok digunakan dalam penelitian ini karena berfokus pada pengguna.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diperlukan penyelesaian berupa “Rancang Ulang Desain *User Interface Website Pythonisea* Melalui Pendekatan *User Centered Design*”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang *User Interface website Pythonisea* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, rumusan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya perancangan ulang tampilan *user interface website Pythonisea* agar dapat memfasilitasi penyampaian informasi sesuai kebutuhan pengguna.
2. Untuk memastikan perancangan ulang *user interface* maka perlu adanya evaluasi terhadap rancangan *user interface website Pythonisea*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Merujuk pada perumusan masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini mengajukan pertanyaan utama sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang ulang UI *website Pythonisea* sesuai kebutuhan pengguna menggunakan metode *User Centered Design* untuk memaksimalkan fungsi *website* sebagai media promosi utama *Pythonisea*?

2. Bagaimana mengevaluasi rancangan UI *website Pythonisea* menggunakan metode *User Experience Questionnaire* ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka batasan masalah penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi kasus dilakukan di PT. Hendrawan Media Artha
2. Objek penelitian yang digunakan yaitu *Website Pythonisea*.
3. Data informasi yang digunakan didapatkan dari CEO PT. Hendrawan Media Artha.
4. Perancangan *website* hanya sebatas tahap *frontend*.
5. Responden hanya orang yang sudah pernah menggunakan *Pythonisea*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang ulang tampilan UI *website Pythonisea* menggunakan metode *User Centered Design*.
2. Mengevaluasi rancangan tampilan UI *website Pythonisea* menggunakan metode *User Experience Questionnaire* untuk mengetahui kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian, manfaat yang didapat sebagai berikut :

1. Bagi Akademisi, penelitian ini dapat menjadi pembanding untuk pengembangan penelitian selanjutnya dan membantu memperluas bidang ilmu khususnya dalam perancangan akses informasi berbasis *website*.
2. Bagi pihak *Pythonisea*, memberikan referensi desain UI *website* yang lebih fungsional dan menarik.
3. Bagi Peneliti, sebagai media menambah wawasan dalam menyelesaikan suatu masalah dengan mengimplementasikan pengeahuan yang didapatkan selama masa perkuliahan.