



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desain *User Interface* untuk situs web seringkali disalahartikan sebagai tampilan situs. *Interface* atau antarmuka tidak hanya tentang warna dan bentuk, namun tentang penyajian dengan menggunakan alat yang benar kepada pengguna agar pengguna dapat mencapai tujuan mereka. Antarmuka pada suatu situs juga akan menimbulkan kesan antara perasaan familiar dan kenyamanan dalam penggunaan situs, atau sebatas situs yang hanya akan dikunjungi jika memang benar-benar harus dibuka (UXPin, 2017).

Profesional di bidang kreatifitas yang merancang produk, hiburan, perangkat lunak, situs, marketing dan komunikasi telah mulai memikirkan pentingnya membangkitkan suatu perasaan dan sifat dalam komunikasi untuk menangkap perhatian pelanggan dan menciptakan pengalaman yang memuaskan. Pada setiap proses desain, seorang perancang memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan dari klien mereka, yang berarti desain tersebut harus dapat dipakai, dapat dimengerti, serta menarik dan atraktif. Tingkat kemenarikan suatu produk akan menjadi sangat penting ketika klien disugahi dua produk yang memiliki kegunaan dan kemudahan penggunaan yang sama (Trevor van Gorp dan Edie Adams, 2012).

Dua pesan yang sama dapat menyampaikan hal yang berbeda ketika desain dari pesan tersebut diubah warna, susunan, dan bentuknya. Oleh karena itu, penting untuk desainer untuk merancang tampilan sebaik mungkin agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penyampaian informasi kepada pengguna (Weinschenk, 2011).

Setelah mengetahui definisi dan kepentingan dari suatu UI, ingin dibangun sebuah *prototype* perbaikan UI dari situs Gapura UMN yang diketahui membutuhkan perbaikan pada hirarki visual berdasarkan hasil *blur* dan *scenario test*, serta dianggap kurang menarik dan kurang membantu oleh pengguna berdasarkan kuesioner yang telah dijalankan. Saran perbaikan UI berupa *prototype* tampilan dari situs Gapura menggunakan metode panduan buku elektronik “*Web UI Design Best Practices*” (UXPin, 2017) dan dikomparasi dengan metode panduan buku elektronik “*The Ultimate Guide to Prototyping*” (UXPin, 2015).

Berdasarkan hal-hal di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul: “EVALUASI *USER INTERFACE* SITUS WEB GAPURA UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA.”

1.2. Perumusan Masalah

Untuk mengetahui kondisi *User Interface* situs Gapura Universitas Multimedia saat ini berdasarkan pendapat dan penggunaan pengguna, serta perbaikan apa saja yang dapat dilakukan pada situs, maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah:

1. Bagaimana tampilan situs Gapura yang dapat memudahkan pengguna?
2. Bagaimana tampilan situs Gapura yang memberikan kesan estetika?
3. Bagaimana hasil evaluasi atas *prototype* UI/UX Gapura yang telah dibangun?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Mengidentifikasi perbaikan-perbaikan yang dapat dilakukan terhadap situs Gapura demi mempermudah penggunaan situs bagi pengguna.

2. Mengidentifikasi perbaikan-perbaikan yang dapat dilakukan terhadap situs Gapura secara estetika untuk mempercantik situs.
3. Menghasilkan *prototype* perbaikan terhadap UI situs Gapura berdasarkan *Web UI Design Best Practices* (UXPin, 2017), *100 Things Every Designer Needs to Know about People* (Weinschenk, 2011), dan *Design for Emotion* (Trevor van Gorp dan Edie Adams, 2012) dan mendapatkan *feedback* dari pengguna mengenai UI tersebut.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA