

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

User Interface (UI) merupakan desain untuk komputer, peralatan, mesin, perangkat komunikasi *mobile*, aplikasi perangkat lunak, dan situs *web* yang berfokus pada pengalaman dan interaksi penggunanya. Evaluasi terhadap UI merupakan jenis penelitian yang sangat bermanfaat dalam perbaikan dan pengembangan sistem (Mayhew, 1992).

Penelitian *user interface* beberapa diantaranya dilakukan oleh (Chandra, 2013) yang berjudul *Evaluasi User Interface Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan*, juga oleh (Dengen dan Dyna, 2009) dalam jurnal berjudul *Sistem Informasi Akademik Berbasis Web SMP Negeri 4 Samarinda*. Dari penelitian terkait masing masing peneliti melakukan perancangan secara umum tanpa melakukan analisa *usability* sistem dari sisi pengguna, sehingga keefektifan rancangan *user interface* yang diterapkan tidak diketahui secara lebih detail. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk mengimplementasikan penelitian perancangan *user interface* yang dilanjutkan dengan analisa keefektifan rancangan dari sisi pengguna.

Salah satu bentuk sistem informasi yang membutuhkan *user interface* dalam penggunaannya adalah *website*. Penelitian (Berners-Lee, 2010) menunjukkan hubungan antara kecondongan pengguna dalam memilih *platform* sistem informasi berbasis *web*. Salah satu *website* yang ada adalah www.abelima.com yaitu alamat *website* milik studio foto Abelima Studio yang belum memiliki desain *user interface*. Abelima Studio merupakan salah satu studio yang terletak di wilayah Kota Pasir Pengaraian, Rokan Hulu, Riau. Sebagai wadah promosi jasa *website* Abelima Studio harus mempunyai tampilan yang menarik dan lebih interaktif. Tampilan sebuah *website* merupakan hal penting yang dapat menentukan perilaku pengguna *website* tersebut.

Penelitian ini mengambil studi kasus pada *website* Abelima Studio yang bertujuan untuk memberikan desain *user interface* pada *website* tersebut

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemudian dilanjutkan dengan analisa mengenai kepuasan pengguna terhadap desain yang diimplementasikan penulis di *website* tersebut. Analisa tersebut dilakukan berdasarkan sudut pandang pengguna dalam memanfaatkan *website* tersebut.

Terdapat beberapa metode yang bisa digunakan untuk menganalisa *user interface website* Abelima Studio, salah satunya adalah *Computer System Usability Questionnaire* (CSUQ). CSUQ adalah sistem kuisisioner yang dikembangkan oleh IBM yang menggunakan 19 *statement* dengan 7 atribut yang mengukur tingkat kepuasan dari Sangat Tidak Setuju (Skala #1) hingga Sangat Setuju (Skala #7). CSUQ merupakan metode yang handal dan efisien sebagai *tools* penganalisaan data.

Berdasarkan uraian tersebut penulis melakukan perancangan dan analisa *user interface website* Abelima Studio dengan menggunakan metode CSUQ. Dari hasil penelitian tersebut diharapkan bisa meningkatkan popularitas dari *website* Abelima Studio dan juga memunculkan rekomendasi untuk para *developer* dan pengelola studio sejenis untuk meningkatkan kualitas tampilan dan pengembangan *website* mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu bagaimana menganalisa unsur pewarnaan pada *user interface website* Abelima Studio dari sudut pandang pengguna menggunakan metode CUSQ.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Teknik pengumpulan data untuk dasar perancangan yaitu dengan metode wawancara kepada manajer studio dan pemberian kuisisioner kepada responden.
2. Metode yang di gunakan untuk menganalisa keefektifan rancangan UI adalah metode CSUQ.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Teknik pengolahan data yang digunakan untuk analisa yaitu dengan memberikan kuesioner kepada responden.
4. Responden adalah 31 orang pelanggan Abelima Studio dari tanggal 1 Januari hingga 7 Maret 2017.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil analisa keefektifan *user interface website* Abelima Studio dari sudut pandang pengguna menggunakan metode CUSQ.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dalam pengelolaan *website* bertemakan studio foto.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dibagi menjadi lima bab, seperti dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup kajian, tujuan penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang dasar teori yang mendukung masalah yang sedang dikaji, antara lain: *website*, desain *website*, komponen desain, teks, pewarnaan, dan membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang mendasari pembuatan Tugas Akhir ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi penjelasan tentang rencana, langkah dan tahapan kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian, mulai dari awal sampai selesai dan didapatkan hasil.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang hasil akhir penelitian yang diteliti dan akan diselesaikan atau dihasilkan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran mengenai penelitian yang telah dilakukan yang menutup penelitian tugas akhir ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.