

Bab I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut data statistik dari UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangatlah memprihatinkan yaitu hanya 0,001% saja. Itu berarti, dari 1.000 orang Indonesia, hanya ada 1 orang yang rajin membaca dan menurut riset yang berjudul *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh Central Connecticut State University tahun 2016, Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara dengan tingkat literasi yang rendah. Dari riset tersebut menunjukkan bahwa Indonesia tertinggal jauh dari Singapura maupun Malaysia dalam hal minat baca [1].

Empat dari keterampilan berbahasa yang mempunyai peranan penting dalam membentuk tingkat pemahaman dan penguasaan seseorang terhadap sebuah hal adalah membaca. Membaca merupakan sebuah proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang disampaikan oleh penulis. Membaca juga merupakan sebuah metode pengajaran yang diperlukan untuk berkomunikasi antara diri sendiri dengan teks[2].

Seiring dengan perkembangan teknologi telah mendorong munculnya berbagai aktivitas yang berbasis teknologi informasi, seperti e-commerce, e-education, dan lain sebagainya. Website merupakan salah satu media interaktif yang informatif dan komunikatif untuk memberikan sebuah informasi dalam bentuk teks, gambar, maupun suara dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga lebih dapat dijangkau oleh pengguna[3].

Contohnya adalah website E-NUSANTARA CT ARSA yang dimiliki PT. Trans Corporation. Website ini berisikan kumpulan informasi umum adat istiadat suku – suku di Indonesia seperti makanan daerah, senjata daerah, pakaian adat, alat music tradisional, hingga kesenian daerah seperti seni tari atau seni bela diri.

Goal Directed Design adalah metode yang digunakan untuk merancang atau mendesain sebuah *website* berdasarkan kebutuhan dari pengguna. Metode ini menggunakan 6 fase untuk penelitiannya, yaitu fase *Research, Modeling, Requirements, Framework, Refinement* dan yang terakhir adalah *Support* [4]. Penggunaan metode *Goal Directed Design* diharapkan dapat menghasilkan saran rancangan *User Interface* yang lebih menarik dan informatif dari sebelumnya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya maka beberapa rumusan masalah yang akan dibahas antara lain :

1. Apa saja daftar perbaikan dari tampilan *User Interface* pada rancangan awal *Website* E-NUSANTARA CT ARSA berdasarkan hasil evaluasi awal?
2. Bagaimana menjadikan daftar perbaikan sebagai saran untuk perubahan *User Interface* dari *Website* E-NUSANTARA CT ARSA menggunakan metode *Goal Directed Design* berdasarkan dengan hasil evaluasi awal?
3. Bagaimana rancangan *Prototype* tampilan *User Interface* yang sudah diubah berdasarkan saran dari evaluasi awal?

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah pada penelitian kali ini antara lain :

4. Penelitian menggunakan metode *Goal Directed Design* untuk memastikan bahwa perbaikan *User Interface* (UI) pada *Website* E-NUSANTARA CT ARSA berorientasi pada tujuan spesifik pengguna, yang didukung oleh skala ukur *System Usability Scale*(SUS) untuk mengukur tingkat usability dari desain yang telah dihasilkan.
5. Hasil penelitian berupa *Prototype User Interface* menggunakan *tools* dari *Figma* yang telah dilakukan perubahan berdasarkan hasil evaluasi awal pada tampilan terakhir *Website* E-NUSANTARA CT ARSA tercatat Oktober 2023.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya maka tujuan dari penelitian kali ini antara lain :

6. Mendapatkan daftar saran apa saja yang dapat diubah dalam tampilan *User Interface Website* E-NUSANTARA CT ARSA.
7. Melakukan perancangan *User Interface* sesuai dengan keinginan *Stakeholder* dan pengguna berdasarkan hasil evaluasi awal yang telah didapatkan sebelumnya.
8. Mendapatkan hasil akhir berupa *Prototype Website* yang telah dilakukan pengembangan dari rancangan terakhir *Website* E-NUSANTARA CT ARSA.

Tujuan pada penelitian kali ini diharapkan dapat tercapai dengan pemilihan metode penelitian *Goal Directed Design* dengan melalui beberapa rangkaian proses yang harus dilalui, mulai dari *Research, Modelling, Requirements, Definition, Framework Definition, Refinement* hingga *Support*[5].

1.5 Rencana Kegiatan

Penelitian ini dimulai dari tahap penulis melakukan literatur yang bertujuan untuk mencari referensi dari buku maupun jurnal yang terkait dengan penelitian penulis sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Setelah referensi didapatkan maka penelitian dimulai dengan melakukan eksplorasi terhadap rencana pengembangan desain *User Interface* pada *Website E-NUSANTARA CT ARSA*. Hasil dari eksplorasi yang dilakukan oleh penulis diharapkan dapat menjadi acuan dalam melakukan rencana pengembangan desain *User Interface* sehingga penulis dapat memberikan saran tampilan terbaik yang sesuai dengan keinginan yang akan dicapai

1.6 Sistematika Penulisan

- Bab I PENDAHULUAN

Dalam bab ini Membahas mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah & batasan masalah, tujuan, rencana kegiatan dan jadwal kegiatan.

- Bab II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini membahas mengenai referensi yang berhasil didapatkan oleh penulis dari berbagai sumber sebagai acuan dalam melakukan penelitian, dalam pengambilan referensi penulis mencatat beberapa hal seperti judul, penulis, tahun terbit, tujuan penelitian dan hasil penelitian. Referensi yang diambil harus memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis seperti kesamaan metode atau tujuan penelitian itu sendiri.

- Bab III METODOLOGI DAN DESAIN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang metode penelitian, hasil analisis akan kebutuhan rancangan sistem dan penjelasan saran pengembangan rancangan *User Interface* yang lebih baik dari sebelumnya.

- Bab IV HASIL OLAH DATA

Dalam bab ini penulis melakukan perubahan rancangan desain *User Interface* dari *Website* E-NUSANTARA CT ARSA. Sesuai dengan data penilaian yang diperoleh dari penelitian. Perubahan meliputi tampilan utama halaman *Website* E-NUSANTARA CT ARSA agar menjadi lebih baik berdasarkan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna.

- Bab V KESIMPULAN

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan secara keseluruhan dalam penelitian yang sudah dilakukan serta saran yang dapat diberikan sesuai dengan hasil penelitian untuk pengembangan tampilan *User Interface* dari *Website* E-NUSANTARA CT ARSA.