

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menerbitkan informasi melalui *website* sangat mudah. Karena itu, sebagian besar *website* dibuat tanpa perencanaan dan analisis (De Troyer, 2001). Hal inilah yang kemudian menjadi latar belakang pengembangan metodologi perancangan *website*. Tujuan dari pembuatan metodologi perancangan *website* tersebut adalah untuk memberikan pendekatan yang sistematis dan ilmiah dalam pembuatan sebuah *website*. Bertahun-tahun belakangan ini, telah banyak metodologi perancangan *website* yang dikembangkan. Salah satu dari metodologi tersebut adalah *Website Design Method* (WSDM) (Sajjadi dan De Troyer, 2015).

Website Design Method (WSDM) merupakan pendekatan baru untuk perancangan *website*. Pendekatan ini berawal dari kebutuhan pengguna yang menjadi sasaran (*audience-driven*). Hal tersebut berbeda dengan yang biasanya dilakukan, yaitu pendekatan *data-driven*. Dalam pendekatan *data-driven* perancangan *website* diawali dengan mengumpulkan data yang ada dan berusaha untuk menampilkan data tersebut melalui internet (De Troyer, 2001).

Sementara itu, halaman *website* pada internet saat ini menjadi salah satu bagian penting yang harus dimiliki oleh organisasi. *Website* dapat menjadi alat untuk memperkenalkan organisasi, mempermudah proses bisnis, serta menjadi sarana komunikasi internal. Oleh karena itu, perancangan suatu *website* organisasi menjadi hal yang sangat penting. Ada begitu banyak literatur mengenai perancangan antarmuka sebuah *website*, tetapi sangat sedikit yang membahas mengenai cara sistematis membuat sebuah *website* yang “baik” (De Troyer dan Leune, 1998).

Maraknya penggunaan *website* memicu munculnya masalah-masalah yang berkaitan dengan proses pengembangan serta *maintenance*. Selain itu, pemilik *website* juga harus berlomba-lomba untuk mendapatkan perhatian dari pengguna. Jika untuk suatu alasan pengguna tidak puas dengan performa *website* karena tidak dapat menemukan suatu informasi dengan cepat, kemungkinan besar

pengguna tersebut tidak akan kembali lagi. Metodologi yang menggunakan pendekatan *data-driven* mungkin dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan *maintenance*, akan tetapi metodologi tersebut tidak dimaksudkan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan *usability* seperti contoh di atas (De Troyer, 2001).

Usability adalah sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektif, efisien, dan mencapai kepuasan pengguna pada konteks tertentu (ISO, 1998). WSDM memberikan gambaran nyata penyelesaian masalah *usability*, bahwa pengguna *website* bisa jadi beraneka ragam. Masing-masing jenis pengguna juga memiliki kebutuhan yang berbeda. Oleh karena itu, dalam tahapan WSDM setiap pengguna akan diklasifikasikan menjadi beberapa *audience-class* (De Troyer, 2001). Adapun fase yang akan dilalui dalam pengembangan dengan WSDM, antara lain *mission statement specification*, *audience modeling*, *conceptual design*, *implementation design*, dan *implementation*.

Studi kasus yang diambil untuk mewakili *website* organisasi dalam penelitian ini adalah Komunitas Kagem Jogja. Kagem Jogja merupakan lembaga nonprofit yang fokus pada pendidikan anak-anak. Kagem Jogja secara rutin setiap hari Selasa dan Kamis menyediakan pendampingan belajar untuk anak-anak usia pendidikan dasar. Selain itu, Kagem Jogja juga menyelenggarakan kegiatan lain yang sifatnya mendukung kreatifitas anak-anak serta pemberdayaan masyarakat secara umum. Kegiatan tersebut, antara lain pemberian beasiswa, bakti sosial untuk korban bencana alam, bimbel inspirasi untuk anak-anak, latihan tari, latihan angklung, pembuatan video tentang potensi desa, dan lain-lain.

Secara umum, sasaran pengguna *website* Kagem Jogja dapat dipetakan ke dalam beberapa golongan, yaitu calon relawan, relawan Kagem Jogja sendiri serta pihak yang berniat menjalin kerja sama dengan Kagem Jogja. Informasi yang diakses setiap golongan juga berbeda, sebagai contoh calon relawan akan membutuhkan informasi tentang cara pendaftaran menjadi relawan. Relawan Kagem Jogja sendiri membutuhkan informasi kegiatan yang akan segera dilaksanakan. Pihak yang berniat menjalin kerja sama membutuhkan informasi

mengenai Kagem Jogja secara umum, kegiatan yang ada, serta informasi mendukung lain yang diperlukan. Berdasarkan masalah nyata di atas, maka *website* tersebut akan dikembangkan dengan menerapkan *Website Design Method (WSDM)* yang diharapkan dapat meningkatkan *usability* pengunjung *website* secara umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan sebuah *website* organisasi dengan menerapkan *Website Design Method (WSDM)* dalam studi kasus *Website* Komunitas Kagem Jogja?
- b. Apakah benar bahwa *website* yang dikembangkan dengan WSDM akan memiliki tingkat *usability* yang baik?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah, yaitu :

- a. *Website* organisasi ini dibuat berdasarkan metode *Website Design Method (WSDM)* yang terbagi dalam beberapa fase, yaitu: *mission statement, audience design, conceptual design, implementation design, dan implementation.*
- b. *Website* organisasi ini akan dibuat menggunakan HTML, PHP, dan MySQL, sebagai *prototype* untuk pengujian.
- c. Lingkup objek studi dan implementasi hanya terbatas pada Komunitas Kagem Jogja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu *website* organisasi serta menerapkan *Website Design Method (WSDM)* dalam perancangannya. Selain itu, penelitian ini ingin membuktikan kebenaran bahwa *website* yang dikembangkan dengan WSDM akan memiliki tingkat *usability* yang baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu :

- a. Menyederhanakan proses bisnis yang terjadi di Kagem Yogyakarta.
- b. Menyediakan informasi yang aktual bagi pengunjung *website*.
- c. Memudahkan pengurus Kagem Jogja dalam mengorganisir kegiatan, artikel, dokumentasi dan data relawan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dilakukan agar dalam pembuatan sistem dapat terarah sesuai rencana dan mendapatkan hasil yang diharapkan. Metodologi yang diterapkan dalam penyusunan penelitian ini antara lain :

1. Observasi

Observasi ini dilakukan dengan cara membagikan *questioner* dan melakukan *interview*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kriteria pengguna mengenai *website* seperti apa yang mereka butuhkan. Termasuk *interface* dan *feature* yang dibutuhkan pengguna dalam suatu *website* organisasi.

2. Studi Literatur

Studi pustaka dilakukan melalui jurnal, *proceeding*, buku, internet dan sumber lain yang terkait dengan penelitian ini. Metode ini juga digunakan sebagai referensi landasan teori.

3. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan dengan menerapkan fase WSDM yang pertama dan kedua, yaitu *mission statement* dan *audience modeling*.

4. Perancangan

Hasil analisis akan dijadikan landasan untuk melakukan perancangan. Perancangan dilakukan dengan menerapkan fase WSDM yang ketiga dan keempat, yaitu *conceptual design* dan *implementation design*.

5. Pengkodean

Membuat *website* yang sebelumnya telah dianalisis serta dirancang dalam tahap ini dilakukan dengan bahasa pemrograman HTML, PHP, dan MySQL.

6. Pengujian Sistem

Dalam pengembangan sistem diperlukan suatu pengujian yang bertujuan untuk pemeriksaan kembali atau melakukan perbaikan apabila terdapat kesalahan pada sistem yang dibangun.

7. Evaluasi

Evaluasi secara keseluruhan terhadap semua kegiatan dalam pembangunan sistem agar dapat diambil kesimpulan dan saran yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem yang baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditujukan kepada para pembaca agar lebih mudah dalam memahami isi laporan ini. Secara garis besar sistematika penulisan laporan ini terdiri dari :

Bab I Pendahuluan, membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang memberikan gambaran mengenai penelitian yang akan dilakukan.

Bab II Tinjauan Pustaka, Pada bagian ini akan dibahas berbagai teori yang digunakan sebagai landasan untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat pada penelitian ini. Bahasan dalam bagian ini meliputi pengertian dan tahapan *Website Design Method (WSDM)*, organisasi, *usability* dan Kagem Jogja.

Bab III Metodologi, Berisi uraian proses *Website Design Method (WSDM)* yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Bab IV Implementasi, Bagian ini akan membahas mengenai analisis sistem yang telah melalui proses WSDM serta membahas pemodelan informasi, pemodelan fungsi, dan perancangan navigasi, serta pembuatan sistem.

Bab V Pengujian, Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna dan memastikan bahwa

pengguna betul-betul dapat mengoperasikan layanan yang ada dengan lebih mudah.

Bab VI Kesimpulan dan Saran, berisi kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penelitian ini dan berisi saran-saran yang membangun untuk pengembangan sistem yang lebih baik di masa depan.

