

ANALISA USABILITY WEBSITE BERITA ONLINE MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

¹Tengku Khairil Ahsyar, ²Asri Jakawendra, ³Syaifullah

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Jl. HR Soebrantas KM.18 Panam Pekanbaru-Riau

Email: ¹tengukhairil@uin-suska.ac.id, ²asrijakawendra@gmail.com, ³syaifullah@uin-suska.ac.id

ABSTRAK

PT. Citra Media Bertuah merupakan perusahaan yang bergerak dibidang media dan komunikasi yang telah memanfaatkan *website* sebagai media penyaji informasi untuk masyarakat Riau pada khususnya. Selama ini belum pernah dilakukan pengujian terhadap *usability* website perusahaan tersebut. Faktor-faktor yang menjadikan *website* bagus atau tidaknya dimata pengguna dapat dilihat dari segi desain dan *usability*. Tujuan penelitian ini melakukan analisa *usability* website bertuahpos.com dan membangun *prototype* desain usulan. Metode yang digunakan adalah *User Centered Design* dengan enam prinsip yakni *perspective*, *compliance*, *feedback*, *linkages*, *restriction*, *assistance*, dan *usability*. Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan, terdapat tiga prinsip yang bermasalah, yakni prinsip *Perspective*, *Compliance*, dan *Feedback*. Untuk prinsip *Persfective*, website perlu dilakukan penambahan fasilitas komentar dari berbagai pilihan akun media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Gmail. Prinsip *compliance*, disarankan pada *website* dilakukan penambahan konten untuk setiap daerah kabupaten yang ada di provinsi Riau. Sedangkan prinsip *Feedback*, website harus dapat memberikan pesan kesalahan yang jelas kepada pengguna pada fitur pencarian. Perbaikan tersebut diimplementasikan ke dalam sebuah *prototype* desain usulan tanpa merubah disain lainnya. Hasil dalam bentuk *prototype* ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi pihak perusahaan sehingga dapat memperbaiki disain website yang berhubungan dengan *usability*.

Kata kunci: *Usability*, UCD, PT. Citra Media Bertuah, *prototype*.

A. PENDAHULUAN

PT. Citra Media Bertuah adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang media dan komunikasi di Pekanbaru, Riau. Bidang utama yang dikelola adalah media *online* yaitu *website* bertuahpos.com yang merupakan portal berita dan bisnis. Berdasarkan hasil wawancara, hampir 75% konten *website* tersebut memiliki informasi mengenai dunia ekonomi bisnis, sedangkan 25% lagi berupa informasi penting yang bersifat umum tentang kondisi Riau terkini maupun nasional. Tentunya hal ini menjadi penting bagi masyarakat umum dan warga Riau pada khususnya.

Berdasarkan hasil observasi awal, dari penyajian informasi yang memanfaatkan media *website* tersebut, masih ada beberapa fitur yang belum tersedia yang dapat memenuhi kriteria yang diinginkan oleh pengguna. Beberapa fitur yang tersedia saat ini belum tentu memenuhi kriteria pengguna terutama yang berhubungan dengan fungsionalitas *website* tersebut. Sebuah rancangan *website* yang baik harus memiliki fungsionalitas yang tinggi, namun seringkali tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna [1].

Faktor-faktor yang menjadikan *website* bagus atau tidaknya dimata pengguna dapat dilihat dari segi desain dan *usability* [14], [16], [17], [18]. Disain yang baik sangat berpengaruh terhadap penilaian pengunjung [2]. Jika disain tidak baik maka sering menjadi alasan pengguna untuk tidak

menggunakan *website* tersebut [3]. Pengunjung sangat memperhatikan *usability* sebuah *website* [4], [5], [6], [7] dan *website* dengan *usability* yang tinggi dapat membuat *website* tersebut menjadi populer [8]. *Usability* sangat penting karena dapat membuat pengguna menjadi suka atau pengguna akan merasa frustrasi terhadap *website* tersebut jika *usability* tidak diperhatikan [9]. *Usability* adalah syarat mutlak pada sebuah *website*. Jika sebuah *website* tidak *usable* maka pengunjung dapat meninggalkan *website* tersebut [10].

Penelitian ini melakukan analisis terhadap disain tampilan yang ada pada *website* PT. Citra Media Bertuah dengan domain (bertuahpos.com). Analisis disain tampilan lebih di fokuskan pada *usability* *website* yang lebih terpusat pada pengguna sebagai pusat dari pengembangan *website* tersebut. Metode *User Centered Design* (UCD) dipilih karena lebih difokuskan kepada pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan *website* yang mengarah kepada desain dan *usability* [11].

Pada metode UCD memiliki sepuluh aturan dalam melakukan analisa [5] seperti: *Perspective*, *Installation*, *Compliance*, *Instruction*, *Control*, *Feedback*, *Linkages*, *Restriction*, *Assistance*, dan *Usability* [5]. Namun pada penelitian ini hanya menggunakan enam aturan yang terdiri dari *Perspective*, *Compliance*, *Feedback*, *Restriction*, *Assistance*, dan *Usability*. Aturan tersebut menjadi rujukan untuk mengukur penilaian pengguna dalam

pada disain objek penelitian. Untuk menerapkan aktivitas utama dalam penerapan metode ini, penelitian ini juga menghasilkan perancangan disain usulan yang dapat dijadikan sebagai rekomendasi perbaikan kepada pihak perusahaan [13]. Rancangan disain dihasilkan dalam bentuk *prototype* yang merupakan hasil dari proses analisa yang telah dilakukan.

Dengan melakukan analisis dan perancangan *website* ini diharapkan mampu membuat *website* bertuahpos.com tampil lebih *usable*. Jika sebuah *website usable* akan dapat meningkatkan manfaat yang lebih pemilik *website* tersebut [12].

B. LANDASAN TEORI

B.1. Profil PT. Citra Media Bertuah

PT. Citra Media Bertuah merupakan perusahaan media *online* di Pekanbaru, Riau, Indonesia. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2012, yang didirikan oleh Muhammad Junaidi. Perusahaan ini berlokasi di Jalan Pepaya nomor 40 C, Jadirejo, Sukajadi, Pekanbaru, Riau. Bidang utama yang dikelola ialah media *online* yaitu *website bertuahpos.com* yang merupakan portal berita dan bisnis. Hadir untuk segmen pembaca di Indonesia terkhusus untuk wilayah Riau-Sumatera dan sekitarnya.

Jumlah seluruh karyawan PT. Citra Media Bertuah berjumlah tujuh belas orang karyawan dengan berbagai macam jabatan, diantaranya Pemimpin Perusahaan, Sekretaris Editorial, Tim Redaksi, Pengembang Bisnis, Pendukung Teknologi Informasi dan Media Sosial, serta *Agency of West Sumatera*.

Website bertuahpos.com hadir untuk segmen pembaca Indonesia terkhusus untuk wilayah Riau, Sumatera dan sekitarnya. Hampir 75% konten media ini bernafaskan dunia ekonomi bisnis sehingga dapat menjadi rujukan maupun referensi utama masyarakat Riau dan sekitarnya. Baik itu yang berkaitan dengan *finance, marketing, market and shopping, travelling, retail and smes, property, lifestyle, profile* usaha kecil dan menengah, *good shopper*, konsultasi bisnis, *starbiz*, kolom bisnis, *public service*, otomotif, teknologi dan beberapa fitur unik lainnya. Sedangkan 25% lagi berupa informasi penting tentang kondisi Riau terkini maupun nasional.

B.2. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)

Menurut [11], interaksi manusia dan komputer dideskripsikan sebagai sebuah disiplin ilmu yang mempelajari desain, evaluasi, implementasi dari sistem komputer interaktif untuk dipakai oleh manusia, beserta studi tentang faktor-faktor utama dalam lingkungan interaksinya.

Model interaksi diantara pengguna melibatkan tiga komponen, yaitu:

1. Pengguna

Dalam hal ini adalah manusia baik seseorang atau sekelompok pengguna yang bekerja dalam sebuah tim atau organisasi yang saling berkaitan. Dalam konteks IMK pengguna adalah faktor utama yang perlu diperhatikan karena pengguna berada dalam tingkatan yang berbeda dalam hal pemahaman, pendidikan, tradisi serta sensor indera yang dimiliki masing-masing pengguna.

2. Interaksi

Interaksi dimaksudkan dalam IMK adalah komunikasi apapun yang terjadi antara manusia dan komputer. Tujuannya membantu pengguna untuk mencapai tujuan dalam menjalankan tugas pada suatu lingkup aktivitas tertentu.

3. Sistem

Diartikan sebagai perangkat keras ataupun perangkat lunak dari berbagai macam jenis yang nantinya akan berinteraksi dengan manusia. Komputer atau sistem akan dipandang sebagai sebuah alat yang akan berinteraksi terhadap manusia sebagai pengguna. Sehingga lebih ditekankan pada fungsi dari bagian-bagian komputer secara umum dalam kaitannya dalam IMK.

B.3. User Centered Design (UCD)

User Centered Design (UCD) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis *web* [9]. Konsep dari UCD adalah pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, tujuan atau sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem yang didasarkan dari pengalaman pengguna. Sasaran UCD lebih dari sekedar membuat produk yang berguna. Prinsip yang harus diperhatikan dalam UCD adalah:

1. Fokus Pada Pengguna

Pada saat perancangan akan berhubungan langsung dengan calon pengguna atau pengguna melalui *interview*, survei, dan partisipasi dalam *workshop* perancangan. Tujuannya untuk memahami kognisi, karakter, dan sikap pengguna. Aktivitas utamanya mencakup pengambilan data, analisis dan integrasinya ke dalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas, lingkungan teknis, dan organisasi.

2. Perancangan Terintegrasi

Perancangan harus mencakup antarmuka pengguna, sistem bantuan, dukungan teknis serta prosedur instalasi dan konfigurasi.

3. Pengujian Pengguna

Satu-satunya pendekatan yang sukses dalam perancangan sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris dibutuhkan observasi tentang kelakuan pengguna dan evaluasi umpan balik yang cermat.

4. Perancangan Interaktif

Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan diuji. Berdasarkan hasil percobaan kelakuan dari fungsi, antarmuka,

sistem bantuan, dokumentasi pengguna, dan pendekatan pelatihannya.

Metode yang digunakan dalam UCD adalah dengan melakukan aktivitas sebagai berikut [13]:

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada pengguna. Kuesioner menjadi efisien apabila sudah dapat mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari pengguna. Dengan hasil yang diperoleh dari kuesioner, maka akan dapat mengetahui kebutuhan pengguna.

2. Interview

Interview dilakukan untuk berinteraksi dengan pengguna dengan maksud untuk mencari tahu apa yang dibutuhkan pengguna dari sistem yang akan dibangun. Hal ini dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Interview dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka maupun menggunakan alat komunikasi.

3. Task Modelling

Proses menganalisis dan menggambarkan bagaimana pengguna melaksanakan tugas-tugasnya pada sistem, apa saja yang dapat dilakukan dan hal-hal apa saja yang perlu diketahui oleh pengguna. Memeriksa tugas-tugas pengguna untuk mengetahui dengan baik apa yang dibutuhkan pengguna dari interface dan bagaimana pengguna akan menggunakannya.

4. Prototype

Prototype adalah suatu proses untuk membangun solusi perancangan yang kongkrit berawal dari pengguna dan kebutuhan pengguna. Mewakili model produk yang akan dibangun, mensimulasikan struktur, fungsionalitas, atau operasi sistem. Dimungkinkan untuk mengimplementasikan sembarang fungsionalitas yang real. Dapat berupa *Low-fidelity* atau *high-fidelity*. Memberi gambaran tentang keseluruhan produk atau bagian-bagiannya.

B.4. Statistical Product and Service Solution (SPSS)

SPSS adalah sebuah program komputer yang digunakan untuk membuat analisis statistika. SPSS dipublikasikan oleh SPSS Inc. SPSS versi pertama dirilis pada tahun 1968, diciptakan oleh Norman Nie, seorang lulusan Fakultas Ilmu Politik dari *Stanford University*.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang terdiri dari perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, analisis dan dokumentasi yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

C.1. Perencanaan

Pada tahap ini merupakan tahap perencanaan penelitian. Semua kegiatan yang dilaksanakan direncanakan terlebih dahulu secara maksimal. Hal ini dilakukan untuk mempersiapkan penelitian agar dapat dijalani dengan baik sampai pada tahapan akhir penelitian. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini seperti Studi Pendahuluan, Melakukan Observasi dan Wawancara Awal, Mengidentifikasi Masalah, Menentukan Tujuan Penelitian, dan Merancang Instrumen Kuesioner.

C.2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini melakukan pengumpulan data-data yang berhubungan dengan responden dengan menggunakan kuesioner. Penyebaran kuisioner dilakukan untuk menggali penilaian responden akan disain interface website bertuahpos.com berdasarkan prinsip UCD yang lebih difokuskan langsung pada pengalaman pengguna. Polulasi pada penelitian ini berjumlah 5.300 populasi, data tersebut diperoleh dari hasil observasi traffic pengunjung website bertuahpos.com selama satu minggu dimulai dari tanggal 15-03-2017 sampai 21-03-2017 pada website alexa.com. Persentase jawaban setiap pernyataan dihitung berdasarkan pengukuran skala Likert [15] yakni Sangat Tidak

Setuju (0%-25%), Tidak Setuju (26%-50%), Setuju (51%-75%), Sangat Setuju (76%-100%). Hasil dari pengumpulan data ini nantinya dilanjutkan pada tahapan pengolahan data dengan melakukan perhitungan-perhitungan statistik yang menjadi acuan dalam melakukan analisis.

C.3. Pengolahan Data

Pada tahap ini merupakan tahap pengolahan data-data yang diperoleh dari kuesioner responden. Pengolahan data tersebut terdiri dari karakteristik responden, identifikasi variabel UCD, perhitungan statistik deskriptif, uji validitas dan reliabilitas.

C.4. Analisa

Pada tahap ini, data-data yang telah diperoleh pada tahapan sebelumnya dilakukan analisa. Analisa dilakukan terhadap hasil perhitungan kuesioner dengan rumus persentase. Dengan melakukan analisa ini maka diperoleh hasil analisa yang nantinya akan menjadi pertimbangan pada saat melakukan perancangan tampilan usulan dalam bentuk prototype.

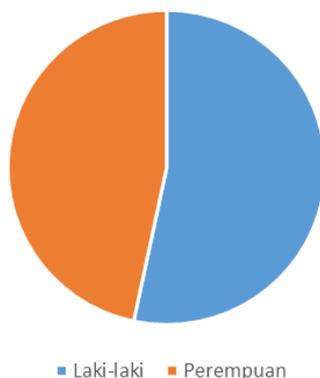
C.5. Perancangan

Pada tahap ini membuat perancangan *interface* sesuai dengan hasil analisa yang telah dilakukan sebelumnya. Perancangan yang dihasilkan berupa prototype dan dijadikan sebagai rekomendasi perbaikan *website* bertuahpos.com.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

D.1. Karakteristik Responden

Responden pada penelitian ini sebanyak tiga puluh responden dan diklasifikasikan ke dalam tiga kelompok yaitu jenis kelamin, profesi, dan usia.



Gambar 2. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

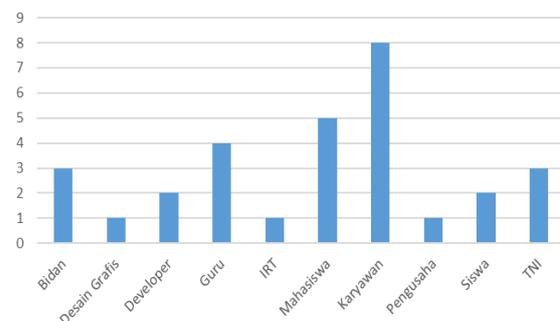
D.1.1. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Pada penelitian ini jumlah responden laki-laki sebanyak 16 orang dan jumlah responden perempuan sebanyak 14 orang. Responden

berdasarkan jenis kelamin ini dapat menimbulkan pendapat atau sudut pandang yang berbeda dalam menilai sebuah *website* [7]. Gambar 2 merupakan grafik responden berdasarkan jenis kelamin yang lebih didominasi oleh responden laki-laki.

D.1.2. Karakteristik Berdasarkan Profesi

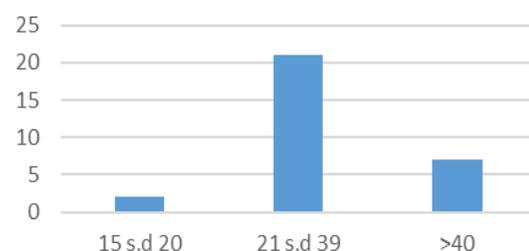
Adapun karakteristik responden berdasarkan profesi ditentukan secara acak dari beberapa profesi seperti: Bidan (3 orang), Desain Grafis (1 orang), Developer (2 orang), Guru (4 orang), Ibu Rumah Tangga (1 orang), Karyawan (8 orang), Mahasiswa (5 orang), Pengusaha (1 orang), Siswa SMA (2 orang), dan terakhir dari TNI (3 orang). Dengan ini, jumlah keseluruhan responden adalah 30 orang. Jumlah responden terbanyak yakni pada profesi karyawan. Hal ini dikarenakan pengguna yang lebih banyak menggunakan *website* adalah dari kalangan karyawan. Untuk lebih detailnya dapat dilihat pada Gambar 3 yang merupakan grafik karakteristik responden berdasarkan profesi.



Gambar 3. Responden Berdasarkan Profesi

D.1.3 Karakteristik Berdasarkan Usia

Karakteristik berdasarkan usia diketahui jumlah responden yang berusia 15 tahun sampai 20 tahun sebanyak 2 orang, responden yang berusia 21 tahun sampai 30 tahun sebanyak 21 orang dan responden yang berusia >40 tahun sebanyak 7 orang. Responden berdasarkan umur ini dapat menimbulkan pendapat atau sudut pandang yang berbeda dalam menilai sebuah *website* [7]. Untuk melihat lebih jelas jumlah responden berdasarkan usia dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Responden Berdasarkan Usia

D.2. Identifikasi Variabel UCD

Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah 6 (enam) aturan dalam UCD, yaitu: *perspective*, *compliance*, *feedback*, *linkages*, *restriction*, *assistance*, dan *usability*. Setiap variabel diberi kode P yang merupakan singkatan dari “Pernyataan” yang bertujuan untuk memudahkan pada proses pengolahan data. Contohnya P1 yang merupakan singkatan dari “Pernyataan Satu”. Identifikasi variabel pada penelitian ini dimulai dari P1 sampai P20. Hal ini dikarenakan pernyataan yang terdapat dari penelitian ini berjumlah 20 pernyataan. Untuk variabel *Perspective* terdiri dari P1, P2, dan P3; variabel *Compliance* terdiri dari P4, P5, P6, P7, dan P8; variabel *Feedback* terdiri dari P9, P10, P11, dan P12; variabel *Restriction* terdiri dari P13, P14, dan P15; variabel *Assistance* hanya terdiri dari P16; sedangkan *Usability* terdiri dari P17, P18, P19, dan P20. Masing-masing variabel tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2 yang telah diterapkan pada uji validitas dan reliabilitas.

D.4 Uji Validitas

Dalam uji validitas, kuesioner penelitian dinyatakan valid apabila nilai *Correlation Pearson* lebih besar dibandingkan dengan nilai r-Table. Besar r-Table ditentukan berdasarkan sampel penelitian. Dalam penelitian ini nilai r-Tabel untuk responden dengan tingkat kesalahan 5% adalah sebesar 0,361. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, semua pernyataan pada penelitian ini dinyatakan valid, karena hasil nilai *Correlation Pearson* lebih besar dari nilai r-Tabel. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Validitas

No.	Variabel	Pearson Correlation	r-Table	Ket
1.	<i>Perspective</i>			
	P1	0,628	0,361	Valid
	P2	0,465	0,361	Valid
2.	<i>Compliance</i>			
	P3	0,515	0,361	Valid
	P4	0,423	0,361	Valid
	P5	0,528	0,361	Valid
	P6	0,424	0,361	Valid
3.	<i>Feedback</i>			
	P7	0,380	0,361	Valid
	P8	0,527	0,361	Valid
	P9	0,494	0,361	Valid
4.	<i>Restriction</i>			
	P10	0,506	0,361	Valid
	P11	0,425	0,361	Valid
	P12	0,406	0,361	Valid
5.	<i>Assistance</i>			
	P13	0,517	0,361	Valid
	P14	0,656	0,361	Valid
6.	<i>Usability</i>			
	P15	0,447	0,361	Valid
	P16	0,455	0,361	Valid
6.	<i>Usability</i>			
	P17	0,548	0,361	Valid
	P18	0,474	0,361	Valid
	P19	0,480	0,361	Valid
	P20	0,667	0,361	Valid

D.5 Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini uji reliabilitas dilakukan terhadap 20 pernyataan dengan jumlah sampel sebanyak 30 orang. Standar *Cronbach Alpha* dalam tahapan uji reliabilitas adalah 0,60. Setiap *item* pernyataan dikatakan *reliable* apabila nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari nilai tersebut. Pada uji reliabilitas ini menunjukkan bahwa semua pernyataan *reliable*. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji reliabilitas pada Tabel 1.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

No.	Variabel	Alpha If Item Deleted	Keterangan
1.	<i>Perspective</i>		
	P1	0,82	Reliable
	P2	0,83	Reliable
2.	<i>Compliance</i>		
	P3	0,83	Reliable
	P4	0,83	Reliable
	P5	0,83	Reliable
	P6	0,83	Reliable
3.	<i>Feedback</i>		
	P7	0,83	Reliable
	P8	0,83	Reliable
	P9	0,83	Reliable
4.	<i>Restriction</i>		
	P10	0,83	Reliable
	P11	0,83	Reliable
5.	<i>Assistance</i>		
	P12	0,83	Reliable
	P13	0,83	Reliable
6.	<i>Usability</i>		
	P14	0,82	Reliable
	P15	0,83	Reliable
	P16	0,83	Reliable
	P17	0,83	Reliable
	P18	0,83	Reliable
	P19	0,83	Reliable
	P20	0,82	Reliable

D.4 Persentase Jawaban Pernyataan Variabel

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diketahui terdapat tiga prinsip yang diwakilkan dalam bentuk pernyataan pada kuisisioner yang mendapatkan usulan perbaikan. Adapun ketiga prinsip tersebut yakni prinsip *perspective*, yang mana penambahan berbagai pilihan akun media sosial untuk berkomentar yaitu Facebook, Twitter, dan Gmail. Selanjutnya prinsip *compliance*, yakni penambahan konten kabupaten yang ada di provinsi Riau, dan yang terakhir prinsip *feedback*, yang memberikan pesan kesalahan yang jelas pada fitur pencarian. Ketiga fitur ini ditambahkan pada fase perancangan prototype sistem yang nantinya akan dijadikan sebagai rekomendasi perbaikan dari kelemahan interface website PT. Citra Media Bertuah Pekanbaru.

D.5 Perancangan Prototype Website

Pada tahapan ini membuat rancangan *prototype* sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dikerjakan. Masukan-masukan yang telah dianalisis dituangkan dalam bentuk perancangan *prototype*. Sebelum membuat *prototype*, terlebih dahulu dilakukan perancangan *interface* dari *prototype* tersebut. Adapun perancangan *interface* usulan ini sebagian besar masih tetap mengacu pada

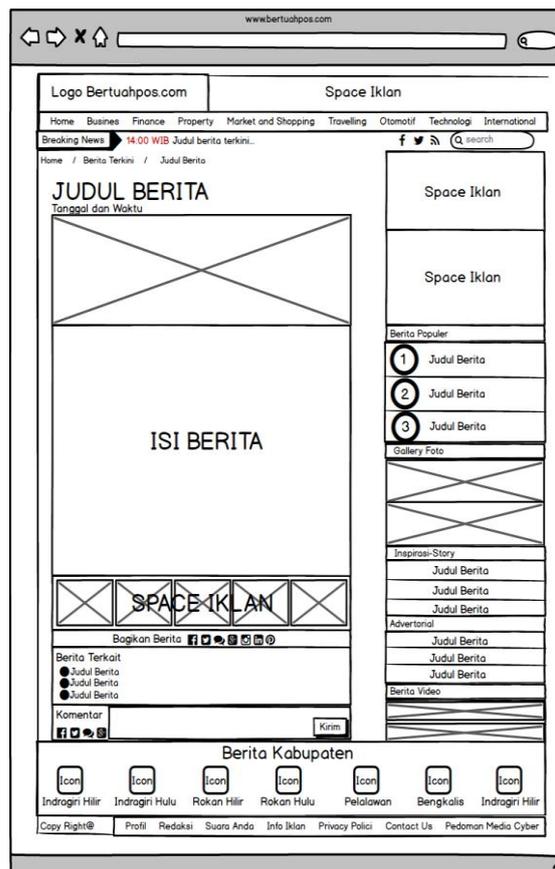
rancangan website sebelumnya. Rancangan yang dibuat hanya menambahkan beberapa rancangan berdasarkan prinsip yang harus diperbaiki sesuai dengan hasil analisis yakni *perspective*, *compliance*, dan *feedback*. Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7 merupakan perancangan yang dijadikan sebagai acuan dalam merancang *prototype* untuk memberikan gambaran perbaikan sistem usulan. *Prototype* ini nantinya akan dijadikan rekomendasi dari hasil penelitian ini.

Gambar 5 merupakan contoh hasil perancangan untuk perbaikan pada prinsip *perspective*. Pada rancangan ini terdapat penambahan menu icon sosial media seperti Facebook, Twitter, dan Gmail yang dapat digunakan untuk mengisi komentar dari pengunjung yang membaca berita. Pada perancangan *interface* ini, menu yang ditambahkan akan dapat mempermudah para pengunjung dalam memberikan perspektif terhadap informasi yang didapatkan dari website. Tidak hanya itu, pengunjung yang lain juga akan dapat saling melakukan interaksi atau diskusi mengenai topik berita yang menarik untuk dibahas. Untuk melihat hasil rancangan *prototype* ini dapat dilihat pada Gambar 8(a).

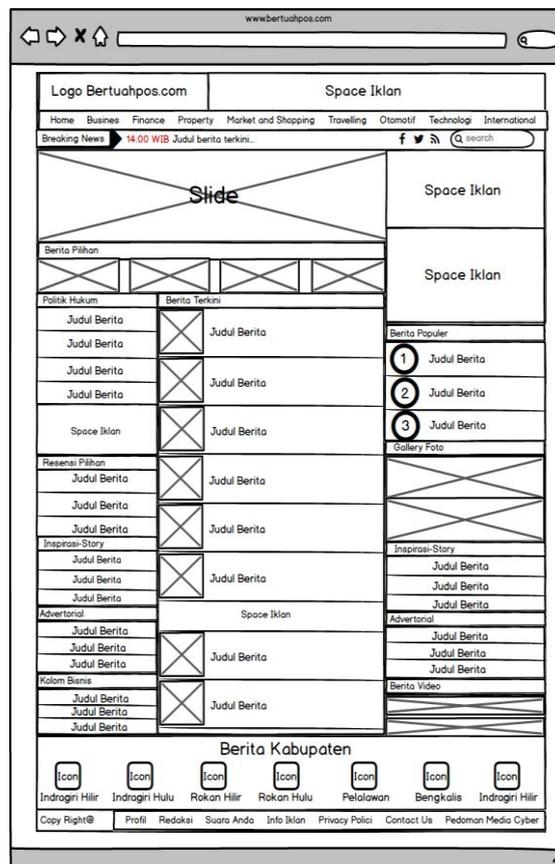
Gambar 6 merupakan perancangan dari hasil analisis untuk prinsip *compliance*. Pada perancangan ini, terdapat fitur berita tambahan berdasarkan kategori kabupaten-kabupaten yang ada di Provinsi Riau yang telah ditambahkan pada posisi bawah (*bottom*) website. Penambahan fitur ini lebih sesuai karena pengguna terbanyak website berasal dari warga masyarakat Riau pada khususnya. Pengguna tidak akan sulit menemukan fitur berita untuk masing-masing daerah jika menu berita masing-masing kabupaten ini terdapat disetiap halaman berita yang ada di website. Untuk melihat hasil rancangan *prototype* ini dapat dilihat pada Gambar 8(b).

Sedangkan perancangan yang berhubungan dengan prinsip *feedback* terdapat pada Gambar 7. Pada perancangan ini, sedikit memperbaiki tampilan yang ada pada website yang lama. Tampilan yang diperbaiki yakni berupa perbaikan pesan yang lebih mudah dipahami oleh pengguna website. Sebagai contoh, pada halaman hasil pencarian dimunculkan pesan yang lebih bersifat ramah kepada pengguna pada saat pengguna melakukan interaksi pada website. Pesan yang dimunculkan tidak bersifat ambigu atau membingungkan pengguna ketika pengguna tidak menemukan hasil pencarian pada website tersebut. Untuk melihat hasil dari rancangan *prototype* ini dapat dilihat pada Gambar 8(c).

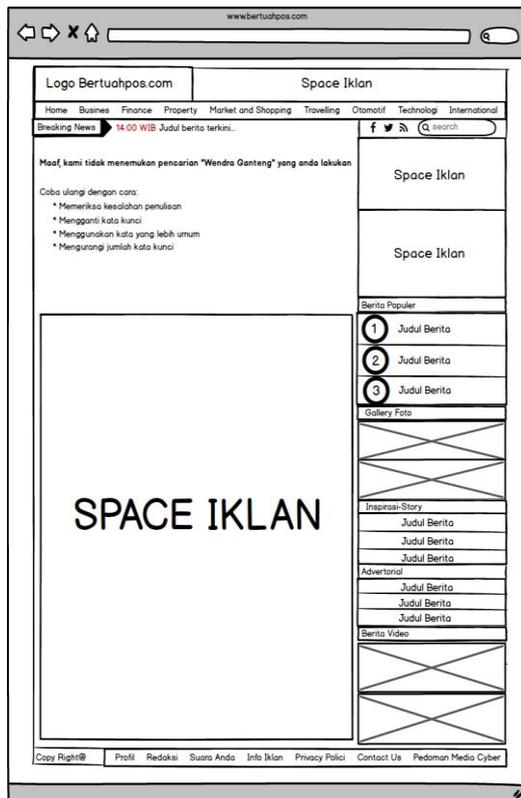
Pada tahapan perancangan *interface* usulan ini, nantinya dijadikan sebagai acuan untuk tahap berikutnya yakni membangun *prototype* yang dijadikan sebagai rekomendasi dari penelitian ini kepada pihak PT. Citra Media Bertuah Pekanbaru. Adapun hasil dari *prototype* usulan dapat dilihat pada Gambar 8 (a, b, dan c).



Gambar 5. Prototype Tampilan Utama



Gambar 6. Prototype Halaman Berita

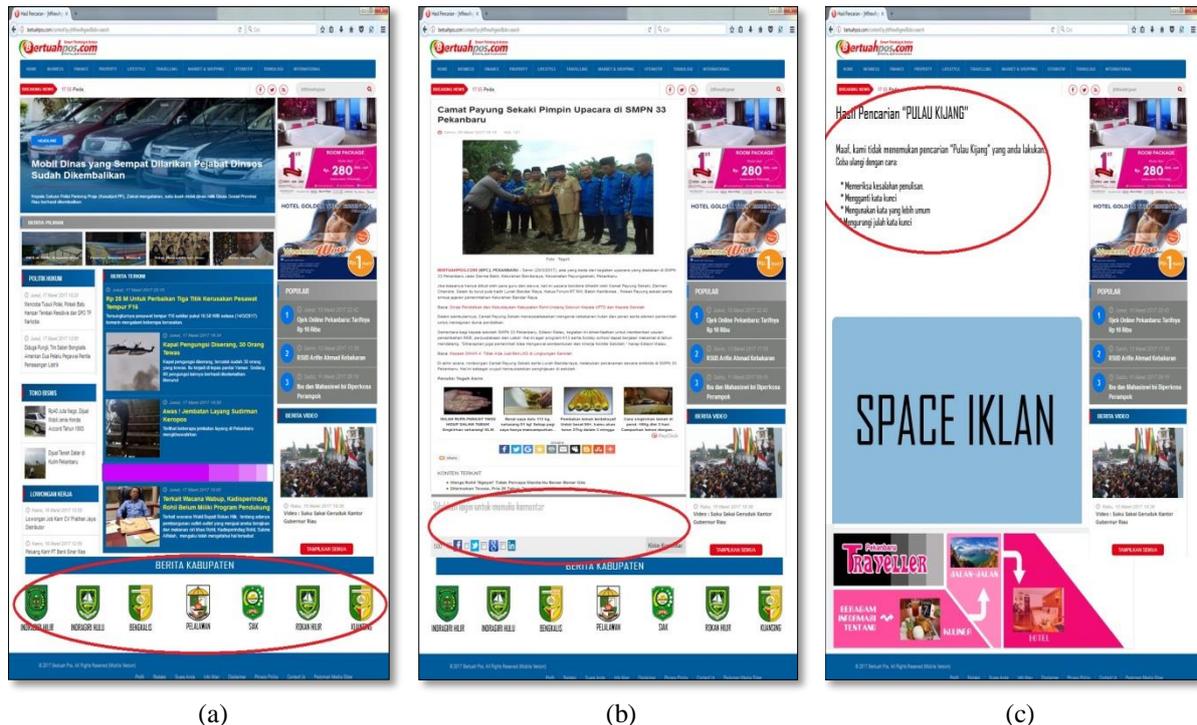


Gambar 7. Prototype Hasil Pencarian

D.7 Rekomendasi

Dari hasil perancangan usulan yang telah dilakukan melahirkan sebuah prototype tampilan baru yang merupakan rekomendasi dari penelitian ini. Gambar 8 (a,b, dan c) merupakan tampilan halaman sistem usulan yang telah diterapkan dari hasil perancangan awal sebelumnya. Tampilan pada Gambar 8(a) merupakan tampilan sistem usulan untuk perbaikan dari prinsip *perfective* yang telah ditambahkan beberapa akun media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Gmail. Sedangkan Gambar 8(b) merupakan hasil tampilan dari hasil perancangan untuk penambahan konten daerah-daerah yang ada di provinsi Riau berdasarkan prinsip *compliance* yang bermasalah. Terakhir, Gambar 8(c) merupakan tampilan dari perbaikan prinsip *feedback*. Pada tampilan tersebut dapat terlihat respon sistem yang memberikan informasi (feedback) yang jelas pada saat pengguna tidak dapat menemukan hasil pencarian yang dilakukan pada form pencarian.

Pada Gambar 8(a,b, dan c) merupakan *prototype* yang dirancang berdasarkan tahapan-tahapan sebelumnya yang nantinya untuk dijadikan sebagai rekomendasi penelitian ke PT. Citra Media Bertuah Pekanbaru.



Gambar 8. Tampilan Rekomendasi Sistem Usulan

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan menggunakan metode UCD maka diketahui bahwa, dari enam prinsip yang ada, terdapat tiga prinsip yang bermasalah. Pertama adalah prinsip *perspective* yaitu penambahan berbagai pilihan akun media sosial untuk berkomentar seperti Facebook,

Twitter, dan Gmail. Kedua, prinsip *compliance* yaitu penambahan konten disetiap daerah kabupaten provinsi Riau. Sedangkan yang terakhir adalah prinsip *feedback* yaitu memberikan pesan kesalahan yang jelas pada fitur pencarian. Sedangkan dari hasil analisa tersebut telah berhasil diterapkan pada prototype sistem yang dapat dijadikan sebagai

rekomendasi bagi pihak PT. Citra Media Bertuah Pekanbaru. Prototype tersebut mampu memperbaiki tiga prinsip yang bermasalah danpa merubah rancangan awal yang telah ada.

REFERENSI

- [1] Aelani, Khoirida dan Falahah. "Pengukuran *Usability* Sistem Menggunakan *Use Questionnaire*". Yogyakarta. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2012*. ISSN: 1907-5022. 2012.
- [2] Amborowati, Armadyah. "Rancangan Sistem Pameran Online Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*)". Yogyakarta. STMIK AMIKOM. 2008.
- [3] Chandra, Titin. "Evaluasi *User Interface* Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan". Medan. *Jurnal TIME*. Vol. 11, No. 2, ISSN: 2337-3601. 2013.
- [4] Irwansyah dan Niken Febrina. "Tampilan Personalitas Berita Asean di Kompas.com" *Universitas Multimedia Nusantara*. ISBN: 978-602-95532-9-1. 2015.
- [5] Karat, Clare Marie. "*Guaranteeing Rights for the User*". *Communications Of The ACM*. 1998.
- [6] Nurhayati, Suci Lestari dan Putu Wuri Handayani. "Pendefinisian Instrumen Evaluasi Website E-Commerce Business Toconsumer (B2C)". Depok. *Jurnal Sistem Informasi*. Vol. 6, No. 1, ISSN 1412-8896. 2010.
- [7] Mabur, Muhammad. "Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Kesehatan Daerah Terhadap Kepuasan Pengguna Dengan Metode *Service Quality*". Tugas Akhir: Fakultas Sains dan Teknologi UIN SUSKA RIAU. 2016.
- [8] Pandayin, Arrum Husna. "Penerapan Metode *User Centered Design* (UCD) Pada Aplikasi Katalog Wisata Kuliner Berbasis Web". Tugas Akhir: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2012.
- [9] Rahayu, Shinta. "Analisa Website Tribun Pekanbaru Menggunakan *User Centered Design* (UCD)". Tugas Akhir: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. 2010.
- [10] Ridwan, Anggraeni. "Pengukuran *Usability* Aplikasi Menggunakan Evaluasi Heuristik". *Jurnal Informatika Komputer*. Volume 12. No. 3. 2007.
- [11] Rizky, Soetam. "*Interaksi Manusia Dan Komputer*". Graha Ilmu, Yogyakarta: 2007.
- [12] Sari, Dewi Kemala. "Evaluasi Pemanfaatan Situs Chem-Is-Try.Org Dalam Pemenuhan Kebutuhan Informasi Oleh Mahasiswa Departemen Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (Fmipa) USU". Tugas Akhir: Fakultas Sastra Universitas Sumatera Utara. 2010.
- [13] Silalahi, Sisfika Yanti. "Penerapan Metode *User Centered Design* (UCD) Untuk Meningkatkan *Usability* Pada Aplikasi Media Sosial *Client* (Mikroblog) Berbasis Web". Tugas Akhir: Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia. 2011.
- [14] Nielsen, Jacob. "*Usability 101: Introduction to Usability*". *Online* diakses pada tanggal 21-04-2017. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>. 2012.
- [15] Likert, Rensis (1932), "A Technique for the Measurement of Attitudes", *Archives of Psychology*, 140: 1–55.
- [16] Ahsyar, Tengku Khairil, and Dinda Afani. "Evaluasi *Usability* Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation." *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi* 5.1 (2019): 34-41.
- [17] Ahsyar, Tengku Khairil, Syaifullah, Hasanah. Analisis *Usability* Integrated Academic Information System Menggunakan Metode Use Questionnaire. In: *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri*. 2019. p. 49-54.
- [18] Ahsyar, Tengku Khairil, Syaifullah, Husna. Evaluasi *Usability* Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. In: *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri*. 2019. p. 163-170.