

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Proyek

*Website* merupakan salah satu jenis layanan atau fasilitas yang disediakan oleh internet yang paling banyak digunakan disamping layanan-layanan yang lainnya. Kelebihan *website* dibandingkan dengan fasilitas internet yang lainnya adalah karena *website* mampu menyajikan informasi berupa teks, gambar, suara ataupun video yang interaktif [1]. Jenis-jenis *website* masih sangat mudah, biasanya yang hanya dikenal yaitu *search engine*, portal informasi (berita, artikel, perusahaan dll), *blog*, *online store (e-commerce)*, forum, serta *website* perusahaan (*company profile*) [2].

Namun seiring berkembangnya teknologi serta penggunaan media *online* untuk berbagai kebutuhan, jenis *website* pun ikut berkembang dan tidak sedikit *website* yang mengintegrasikan berbagai fitur, fungsi dan jenisnya dalam satu kesatuan *website*. Untuk memudahkan anda menentukan *website* apa yang anda butuhkan, jenis-jenis *website* dapat dikelompokkan berdasarkan fungsi/tujuan utamanya saja, sedangkan fungsi lainnya dapat dianggap sebagai fungsi atau fitur tambahan. Dari jenis-jenis *website* yang ada, anda bisa memilih beberapa jenis *website* untuk diintegrasikan sesuai dengan kebutuhan [2].

Pada pembahasan kali ini peneliti fokus membahas *website* yang berisi konten berbagi gambar. Dan contoh yang akan dibahas adalah *website* freepik.com dan pinterest.com. Freepik, didirikan pada tahun 2010 oleh Alejandro dan Pablo Blanes, bersama dengan teman mereka Joaquín Cuenca, pendiri Panoramio (diakuisisi oleh Google). Alejandro merasakan dorongan untuk membuat *platform* di mana desainer dapat menemukan sumber grafis gratis. Pablo dan Joaquín mendukung idenya dan begitulah cara Freepik *Company* didirikan. Pada saat ini situs freepik.com sendiri telah diakses 50 juta kali setiap bulannya [3]. Sedangkan Pinterest berdiri pada tahun 2010 ketika tiga pengusaha bergabung dengan tujuan yang sama untuk menciptakan sesuatu yang mereka pikir berguna dan juga berguna bagi beberapa orang lain. Ini dimulai sebagai alat untuk membantu orang mengumpulkan hal-hal yang mereka sukai secara *online*. Berdasarkan data yang ada situs pinterest.com

telah di akses 400 juta kali tiap bulannya [4]. Kedua situs telah menarik jutaan pengguna internet untuk mengakses situs mereka. Akan tetapi nilai akses kedua situs cukup berbeda jauh. Hal tersebut tentu ada hubungannya dengan faktor *usability* dari *website*.

Kedua *web* tersebut menyediakan konten dalam bentuk gambar maupun video yang bisa menjadi inspirasi bagi para penyedia konten lain untuk membuat karya atau memasarkan produknya. Freepik.com memiliki fitur *premium* seharga \$6.99 per bulan, fitur ini untuk mengunduh konten dan pengguna tidak perlu lagi memberikan kredit bagi kreator. Kekurangan dari *website* freepik.com ini adalah tidak tersedia dalam bentuk aplikasi *mobile* dan *desktop*, sehingga membuat *website* ini sulit di akses kapan saja dan dimana saja. Tampilan dalam *website* ini juga kurang menarik dan sulit dipahami. Pada pinterest.com masalah yang ditemui adalah Spam merajalela, keamanan dan masih ada beberapa fitur yang membingungkan untuk pengguna baru [5]. Dalam pinterest.com konten dapat dengan bebas digunakan dan diunggah oleh siapa saja tanpa memberikan kredit. Karena hal ini, tidak jarang ditemui banyak karya yang ditiru bahkan dicuri oleh orang lain, dan permasalahan yang terjadi juga banyaknya penyalahgunaan sistem elektronik untuk mengirim berita iklan dan keperluan lainnya secara massal yang menampilkan berita secara terus menerus. Begitu juga pada freepik.com masalah yang disering ditemui kurangnya akses dalam mengunduh gambar dan kualitas gambar, dikarenakan freepik.com mempunyai yang dinamakan freepik *premium*. Seperti yang diketahui tidak semua user dapat menggunakan freepik *premium*.

*Usability* adalah salah satu barometer yang dapat menggambarkan kualitas sebuah sistem dari sudut pandangan manusia yang menggunakannya dimana pencapaian *usability* dalam sebuah *website* memerlukan kombinasi dari perencanaan dalam memahami konteks penggunaan sistem sebagai dasar untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi sistem melalui pengujian pengguna [6]. Untuk mengetahui suatu sistem dapat digunakan oleh pengguna secara efektivitas, efisiensi dan kepuasan adalah dengan melakukan evaluasi *website* dari aspek *usability*. *Website Usability Evaluation* (WEBUSE) berfokus pada pengembangan sistem evaluasi *usability* berbasis *web* dengan pendekatan tindakan subyektif yang melibatkan partisipasi dari pengguna untuk memberikan penilaian pada sebuah

*website*. Pengembangan pendekatan WEBUSE sebagai standar pengukuran *usability*, dengan metode evaluasi kuesioner berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk menilai *usability* dari *website* yang akan dievaluasi. WEBUSE untuk mengevaluasi *usability* pada *website* freepik.com dan pinterest.com dengan dimensi *Content, Organization and Readability, Navigation and Link, User Interface Design* serta *Performance and Effectiveness* [7]. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan pengukuran pengalaman pengguna dan melihat hasil perbandingan antara kedua *website* tersebut dengan mengangkat judul “**Evaluasi Usability Website Freepik.com dan Pinterest.com melalui pendekatan Website Usability Evaluation (WEBUSE)**”.

## 1.2 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup dari proyek dalam penilaian *usability website* freepik.com dan pinterest.com, adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan metode WEBUSE untuk menilai atau mengukur:
  - a. *Content, Organization, and Readability* (isi konten dari *website* dengan pembacaannya)
  - b. *Navigation and Link* (pergerakan penggunaan di dalam *website*)
  - c. *User Interface Design* (tampilan dari *website*)
  - d. *Performance and Effectiveness* (efektifitas performa dari *website*)
2. *Tools* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Website Usability Evaluation Tools* (WEBUSE).
3. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa/i aktif prodi Sistem Informasi di Universitas Mikroskil Stambul 2018 sampai dengan 2021 yang diukur dengan rumus slovin yaitu berjumlah 94 orang yang diambil dengan Teknik *Simple Random Sampling*.
4. Pengolahan data hasil kuesioner dengan alat bantu menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS.

## 1.3 Tujuan Proyek

Tujuan dari pada penelitian tugas akhir proyek ini untuk mengukur, mengevaluasi, dan membandingkan kemampuan *usability* pada *website*

freepik.com dan pinterest.com dengan menggunakan metode pendekatan *Website Usability Evaluation* (WEBUSE) dan memberikan saran atau rekomendasi untuk menunjang pengembangan *website* kedepannya.

#### 1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Dalam mengerjakan proyek ini, berikut rencana pelaksanaan pengerjaan meliputi personel proyek dan jadwal pelaksanaan proyek yang dibuat dalam bentuk tabel.

##### 1.4.1 Personel Proyek

Berikut adalah daftar personel dan pengerjaan yang dilakukan:

Tabel 1.1 Personel Proyek

| NIM       | Nama                     | Tugas  |
|-----------|--------------------------|--|
| 162110884 | 1. Jimmy<br>Watana       | 1. Perencanaan proyek<br>2. Studi literatur<br>3. Observasi <i>website</i> freepik.com dan<br>pinterest.com<br>4. Menyusun dan menyebarkan kuesioner<br>5. Menganalisis dan membandingkan hasil<br>kuesioner<br>6. Menyusun dan mengambil kesimpulan<br>7. Menyusun laporan proyek |
| 162112826 | 2. Clara<br>Nathasya Jap | 1. Perencanaan proyek<br>2. Studi literatur<br>3. Observasi <i>website</i> freepik.com dan<br>pinterest.com<br>4. Menyusun dan menyebarkan kuesioner<br>5. Menganalisis dan membandingkan hasil<br>kuesioner<br>6. Menyusun dan mengambil kesimpulan                               |

|           |                 |  |
|-----------|-----------------|--|
|           |                 | 7. Menyusun laporan proyek   |
| 162114142 | 3. Nurniat Gulo | 1. Perencanaan Proyek<br>2. Studi Literatur<br>3. Observasi <i>website</i> freepik.com dan pinterrest.com<br>4. Menyusun dan menyebarkan kuestioner<br>5. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner<br>6. Menyusun dan mengambil kesimpulan<br>7. Menyusun laporan proyek |

#### 1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Berikut adalah perencanaan pelaksanaan proyek yang akan dilakukan hingga akhir:

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

| Tahapan   | September 2021 |   |   |   | Oktober 2021 |   |   |   | November 2021 |   |   |   | Desember 2021 |   |   |   | Januari 2022 |   |   |   |
|---|----------------|---|---|---|--------------|---|---|---|---------------|---|---|---|---------------|---|---|---|--------------|---|---|---|
|   | 1              | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 |
| 1. Perencanaan Proyek                                     |                |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |
| 2. Studi Literatur  |                |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |
| 3. Observasi <i>Website</i> Freepik.com dan Pinterest.com |                |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |

