

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang signifikan terhadap cara masyarakat mengakses dan mengonsumsi informasi. Masyarakat yang sebelumnya banyak menggunakan media baca analog kini mulai beralih menggunakan media baca digital, seiring dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan akses informasi menjadi lebih mudah dan cepat. Digitalisasi media menawarkan kemudahan akses, serta pilihan media yang lebih bervariasi dan interaktif dibandingkan media cetak. Hal ini menjadi alasan utama mengapa banyak orang kini lebih memilih untuk mengakses informasi secara digital daripada melalui media tradisional seperti koran atau majalah [1].

Di Indonesia, situs web berita telah menjadi sumber utama informasi bagi sebagian besar masyarakat. Pesatnya pertumbuhan pengguna internet, situs-situs berita seperti Liputan6, Detik, dan Tempo semakin populer dan menjadi pilihan utama bagi banyak orang. Di antara situs-situs tersebut, Detik merupakan salah satu yang terpopuler. Salah satu faktor utama yang membuat Detik sangat digemari adalah kemampuannya menyajikan berita yang cepat, akurat, dan dapat diandalkan, sehingga menjadi pilihan utama bagi pembaca di Indonesia [2].

Namun, berdasarkan wawancara dengan informan Nanda dalam penelitian oleh Susilawati dan Radjagukguk (2020), Detik memiliki kelemahan dalam hal pengalaman pengguna. Salah satu masalah utama yang diungkapkan adalah keberadaan iklan yang berlebihan pada halaman situs, yang seringkali mengganggu kenyamanan pembaca [3].

Lalu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Glenzkovic Samuel Moniharapon (2024), ditemukan bahwa salah satu masalah utama yang sering diungkapkan oleh pengguna Detik adalah iklan yang mengganggu. Sebagian besar keluhan yang disampaikan mencakup iklan yang muncul berulang-ulang [4].

Maka dari itu, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) merupakan dua elemen penting dalam pengembangan situs web berita.

Desain yang baik tidak hanya memudahkan pengguna dalam mengakses informasi, tetapi juga meningkatkan efisiensi dalam memanfaatkannya. Penelitian menunjukkan bahwa desain visual yang dioptimalkan dapat berkontribusi besar terhadap pengalaman pengguna yang lebih baik, yang dapat meningkatkan frekuensi kunjungan kembali dari pengguna [5].

Beberapa penelitian terkait telah menunjukkan hasil yang relevan untuk meningkatkan desain situs berita. Sebagai contoh, penelitian oleh Wulandari (2022) menggunakan *eye-tracking* untuk menganalisis interaksi pengguna dengan antarmuka situs web Sintesis+, yang menunjukkan peningkatan dalam efektivitas desain antarmuka setelah dilakukan perancangan ulang [6]. Demikian juga, penelitian oleh Yudhakesuma et al. menggunakan *User-Centered Design* (UCD) untuk menganalisis dan merancang ulang situs berita dengan hasil yang signifikan dalam meningkatkan *usability* dan pengalaman pengguna [7].

Penelitian ini menggunakan *metode User-Centered Design* (UCD) untuk menganalisis dan memperbaiki masalah *usability* pada situs berita. Dengan menggunakan pendekatan yang berfokus pada pengalaman pengguna, UCD bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh pengguna.

Selain itu, *eye-tracking* untuk mengumpulkan data perilaku pengguna secara real-time melalui *heatmap*, *fixation*, dan *gaze-plot*, yang akan menganalisis interaksi pengguna dengan situs berita, dan elemen UI yang diabaikan. Berdasarkan analisis *User-Centered Design* (UCD) dan *eye-tracking* akan menganalisa masalah dan juga diterapkan untuk merancang ulang elemen-elemen penting pada situs, seperti penempatan konten, iklan, dan tombol navigasi, guna meningkatkan UI/UX. Dengan penerapan *eye-tracking* dan UCD, diharapkan redesign ini dapat meningkatkan kenyamanan pengguna, serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan industri media digital di Indonesia [8][9].

Selain itu, penelitian ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat *usability* situs berita setelah perancangan ulang. SUS adalah alat untuk menilai kenyamanan sistem berdasarkan persepsi pengguna. Kuesioner SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan yang menggambarkan seberapa puas pengguna terhadap sistem yang digunakan. Diharapkan hasil pengukuran ini dapat

memberikan gambaran yang jelas tentang peningkatan pengalaman pengguna dan efisiensi sistem setelah redesign [7].

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam Tugas Akhir “Pemanfaatan *eye-tracking* dan *User Centered Design* (UCD) dalam Peningkatan UI/UX Situs Web Berita” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penempatan konten terhadap pengalaman pengguna (UX) pada situs web berita?
2. Sejauh mana kepadatan tampilan halaman utama situs berita mempengaruhi kemampuan pengguna dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan?
3. Bagaimana penerapan *User-Centered Design* (UCD) dapat meningkatkan kualitas UI/UX pada situs web berita?

1.3. Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir “Pemanfaatan *eye-tracking* dan *User Centered Design* (UCD) dalam Peningkatan UI/UX Situs Web Berita” adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh penempatan konten terhadap pengalaman pengguna UI/UX pada situs web berita.
2. menganalisis pengaruh kepadatan tampilan halaman utama situs berita terhadap kemampuan pengguna dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan.
3. Menerapkan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) untuk merancang perbaikan elemen UI dan UX pada situs web berita.

1.4. Manfaat

1. Meningkatkan penataan konten untuk memudahkan akses informasi bagi pengguna.
2. Mengidentifikasi dan mengatasi masalah kepadatan tampilan halaman utama situs berita yang menghambat kemampuan pengguna dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan.

3. Meningkatkan UI/UX dengan penerapan *User-Centered Design* (UCD) yang lebih intuitif dan sesuai kebutuhan pengguna.

1.5. Batasan Masalah

Tujuan dari Tugas Akhir “Pemanfaatan *eye-tracking* dan *User Centered Design* (UCD) dalam Peningkatan UI/UX Situs Web Berita” adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan fokus pada analisis UI/UX situs web berita yang diakses melalui desktop, tanpa melibatkan platform lain seperti mobile atau tablet.
2. Data yang dikumpulkan akan terbatas pada hasil pengamatan *eye-tracking* dan penilaian SUS terhadap kegunaan situs berita yang diakses di desktop.
3. Pengujian akan dilakukan 5-6 responden dengan hasil pengujian yang dapat membantu dalam *redesign* web.