

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berita merupakan informasi mengenai fakta atau fenomena yang sedang terjadi disekitar kita yang biasa disajikan dalam bentuk media cetak, televisi, radio, ataupun internet. Seiring dengan berkembangnya teknologi, berita lebih sering disajikan melalui internet karena dengan internet berita dapat disampaikan dan diperoleh dengan cepat tanpa perlu memakan waktu yang lama untuk mendapatkan berita terbaru. Salah satu bentuk berkembangnya teknologi adalah dengan adanya portal berita *News Sinergi*.

News Sinergi merupakan salah satu portal berita yang berisikan berita-berita terbaru dari dalam negara maupun mancanegara. *News Sinergi* juga memiliki beberapa kelompok kategori pemberitaan, seperti kategori *Sport* yang berisi seputar berita olahraga, dan ada juga kategori berita Metro yang berisi berita yang terjadi di kota-kota besar seperti di ibu kota dan masih banyak lagi kategori yang lain. *News Sinergi* masih tergolong portal berita baru, karena aplikasi ini baru diluncurkan pertengahan tahun 2020 kemarin. Namun walaupun masih tergolong portal berita baru, hasil dari *Google Analytics* rata-rata pengunjung *News Sinergi* mencapai 200 hingga 400 orang perharinya.

Namun pada proses pemanfaatannya aplikasi layanan berita *News Sinergi* ini mendapati masalah pada segi desain dan komponen-komponen di dalam aplikasi yang mana bagi beberapa pengguna dirasa membingungkan. Hal ini diperkuat dengan adanya *user interview* yang dilakukan peneliti untuk mengetahui dan memahami apa yang dirasakan, dialami, dan yang diinginkan oleh pengguna yang nantinya akan berpengaruh dari segi kegunaannya. Contoh yang membingungkan pengguna yaitu seperti apabila memasuki halaman beberapa halaman, pengguna tidak dapat kembali ke halaman sebelumnya apabila pengguna menekan tombol kembali pada *smartphone* mereka maka akan langsung memunculkan *popup* untuk keluar dari aplikasi, juga pembagian berita yang dirasa kurang rapih seperti *breaking news* seharusnya berada di komponen teratas, dan masih juga terdapat beberapa masalah lainnya yang mana hal ini mengganggu kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi. Hal ini dapat dipastikan dengan menggunakan beberapa

aspek dari *usability testing* (UT). *Usability* adalah suatu analisa kualitatif yang mana untuk mengukur seberapa mudah pengguna untuk menjalankan desain antarmuka suatu aplikasi (Nurhadryani, 2013).

Permasalahan pengalaman pengguna pada aplikasi News Sinergi dapat dicegah dengan menggunakan metode *design thinking* dan metode pengujian usability. Dimana metode *design thinking* melibatkan pengguna aplikasi pada prosesnya yang berkonsentrasi untuk menciptakan ide solusi berdasarkan kebutuhan penggunanya (Razi et al., 2018). Berdasarkan ISO 9241-11 menjelaskan bahwa usability merupakan tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan yang diperoleh pengguna pada saat menjalankan tugas dengan tujuan tertentu pada sebuah aplikasi (Hussain et al., 2015). Selain itu metode untuk mengevaluasi usabilitynya dapat menggunakan kuesioner *system usability scale* (SUS), dari kuesioner tersebut akan diperoleh umpan balik berupa skor kenyamanan pengalaman pengguna selama mengerjakan tugas yang diberikan peneliti.

Dari permasalahan diatas maka perlu dibuat sebuah pengembangan *prototype* aplikasi News Sinergi *mobile* berdasarkan hasil evaluasi pengalaman pengguna menggunakan metode *design thinking* untuk membuat tampilan yang lebih mudah untuk dipahami dan untuk mengevaluasi serta untuk mengukur usability sebuah rancangan secara efektif, dari sudut pandang *user experience*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang desain antarmuka pengguna aplikasi News Sinergi berdasarkan masalah *user*?
2. Bagaimana mengetahui usability dengan menggunakan metode *design thinking* pada desain antarmuka pengguna aplikasi News Sinergi *mobile*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Evaluasi ini dilakukan hanya dari sisi *user interface* dan *user experience* dari News Sinergi *mobile*.

2. Penelitian dilakukan dengan mengambil responden dari kuesioner online dan *user interview*.
3. Hasil akhir berbentuk *High-Fidelity Prototype*.
4. Aplikasi News Sinergi yang dianalisa hanya pada versi 1.6.1.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Pengembangan *prototype* aplikasi News Sinergi *mobile* berdasarkan hasil evaluasi pengalaman pengguna menggunakan metode *design thinking* ini adalah sebagai berikut:

1. Terbentuknya desain antarmuka pengguna aplikasi News Sinergi *mobile* menggunakan metode *design thinking*.
2. Untuk mengetahui usabilitas dari desain antarmuka pengguna pada aplikasi News Sinergi *mobile* dengan metode *design thinking* pada saat aplikasi digunakan.

1.5 Manfaat

Manfaat dari evaluasi perancangan *user interface* ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kenyamanan membaca pengguna pada aplikasi News Sinergi.
2. Memudahkan pengguna dalam berinteraksi pada aplikasi News Sinergi.