

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meskipun Seni Digital telah berkembang di Indonesia namun masih banyak masyarakat yang tidak sadar akan hal itu, bahkan Pekerjaan di bidang Seni di Indonesia masih sering dianggap tak berharga atau tidak terpendang di mata masyarakat dibandingkan pekerjaan lainnya. Itulah salah satu penyebab mengapa nilai seni di Indonesia masih rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lainnya, untuk kerjasama dalam mengembangkan : (1) bidang ilmu pendidikan seni, (2) pengetahuan, sikap dan keterampilan keprofesionalan pendidik seni; dan (3) pengabdian kepada masyarakat, maka dibuatlah *Website* Asosiasi Pendidik Seni Indonesia untuk membantu melakukan perwujudan tujuan dan kegiatannya. (Evelyn and Machdijar, 2020)

Tujuan dari *User Experience (UX)* adalah agar tercipta pengalaman yang berhubungan dengan perilaku, emosi, reaksi, dan persepsi pengguna saat menjalankan *website*, agar orang-orang yang akan menggunakan *website* juga merasakan pengalaman menggunakan situs web secara menyenangkan dan mudah untuk dioperasikan dari kalangan masyarakat Indonesia. (Beny, Yani and Ningrum, 2019)

Dalam proses pembuatan *UI dan UX*, *developer* biasanya akan membutuhkan banyak waktu untuk melakukan tahapan tersebut dikarenakan *developer* masih harus membuat *UI* didalam *Software* tertentu yang dapat mendukung proses *Usability Test* yang dilakukan untuk menghemat waktu, akan tetapi didalam proses tersebut *developer* masih harus mempelajari *software* yang akan digunakan agar dapat mengoperasikannya dengan baik (Nur, Aknuranda and Rahman, 2008). Oleh karena itu dikembangkan sebuah *Website Usability Test* dengan pengoperasian yang simpel tanpa harus mempelajarinya terlebih dahulu, *usability testing* didalam *website* ini hanya membuthkan gambar sebagai objeknya dengan begitu *developer* dapat membuatnya pada *software* pembuat gambar manapun yang telah dikuasai.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana cara membangun *Website* Asosiasi Pendidik Seni Indonesia agar dapat dengan mudah digunakan oleh masyarakat Indonesia?
2. Bagaimana menerapkan metode *First Click Testing* pada *Usability Test Website* Asosiasi Pendidik Seni Indonesia?
3. Bagaimana memudahkan untuk melakukan *Usability Test* pada UI agar lebih efisien ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lingkup dari objek studi sangat terbatas hanya mengenai Seni
2. Metode yang dipilih untuk melakukan *Usability Test* pada UI *Website* Asosiasi Pendidik Seni Indonesia adalah *First Click*.
3. *Website* Asosiasi Pendidik Seni Indonesia ini merupakan fasilitas untuk berbagi informasi mengenai seputar dunia seni, sehingga konten dari *website* ini hanya diisi dengan pengetahuan dan informasi terkini seputar seni.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat *Usability Test* dengan metode *First Click* untuk UI dalam bentuk gambar.
2. Menjelaskan tentang dunia kesenian di era modern secara nyata pada masyarakat awam.
3. Membuat *Website* Asosiasi Pendidik Seni Indonesia agar dapat dengan mudah digunakan oleh masyarakat Indonesia.

1.5 Manfaat

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendekatkan dan mengenalkan masyarakat dengan perkembangan seni dan teknologi di Indonesia.
2. Memudahkan pembelajaran di bidang Seni dengan *Website* Asosiasi Pendidik Seni Indonesia.
3. Membuat *Usability Testing* menjadi lebih mudah dan lebih efisien sehingga dapat memanfaatkan lebih banyak waktu.