

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi internet, aplikasi berbasis web dapat menjadi solusi efektif untuk memenuhi kebutuhan peternak atau *petlovers* dalam merawat dan mengelola hewan peliharaan mereka. Dalam hal ini, *website* Dokternak berperan penting dalam menyediakan informasi kesehatan hewan dan mempertemukan peternak dengan dokter hewan atau *veterinary* yang dapat memberikan layanan kesehatan.

Tampilan *website* Dokternak harus dirancang sedemikian rupa agar mudah digunakan dan diakses oleh pengguna. Kecepatan dan kemudahan dalam menyampaikan informasi kesehatan hewan menjadi faktor kritis yang harus diperhatikan dalam pengembangan aplikasi berbasis web. Desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mempermudah penggunaan setiap fitur yang disediakan oleh aplikasi.

Hasil wawancara dengan Kepala Bidang Kesehatan Hewan Bondowoso menunjukkan adanya kebingungan dalam menggunakan atau menemukan fitur-fitur tertentu pada *website* Dokternak. Namun, hasil survei pada masyarakat menunjukkan bahwa secara umum pengguna merasa bahwa *website* tersebut mudah digunakan. Perbedaan persepsi ini menjadi titik fokus penelitian dalam membangun sistem pengujian yang lebih lanjut. Dalam penelitian ini, *Tobii Eye Tracker* digunakan sebagai alat bantu untuk mengukur *usability* dari *website* Dokternak. Melalui penggunaan metode *GOMS Analysis*, lama waktu yang dibutuhkan pengguna dalam menemukan fitur-fitur pada *website* dapat diukur secara objektif. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai *usability* dari *website* Dokternak. Penelitian ini melibatkan kolaborasi dengan dua pakar, yaitu pakar Analisis Area Minat (AOI) dan pakar Desain Antarmuka Pengguna (UI/UX). Keterlibatan pakar-pakar ini

diharapkan dapat memberikan pandangan yang komprehensif mengenai pengukuran *usability* dan rekomendasi tampilan baru yang lebih optimal bagi *website* Dokternak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sidhawara, Wibirama dan Suroso (2023) *Eye tracking* dapat digunakan sebagai metode alternatif untuk mengukur proses kognitif karena pergerakan mata telah menjadi bagian utama dari fungsi kognitif manusia. Penggunaan *Tobii Eye Tracker* pada penelitian ini karena perangkat tersebut sangat akurat dalam melacak gerakan mata pengguna. Hal tersebut memungkinkan pengumpulan data tentang fokus pengguna pada suatu fitur, arah pandangan, dan pergerakan mata dengan presisi tinggi untuk mengevaluasi efektivitas desain antarmuka. Dengan memantau dimana pengguna mengarahkan pandangan mata mereka dan dapat mengidentifikasi bagian yang menarik perhatian pengguna atau potensi masalah dalam desain yang perlu diperbaiki.

UCD (*User Centered Design*) adalah sebuah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses pengembangan sistem. Kesulitan pengguna (*End User*) selama ini untuk membaca dan menerjemahkan dokumen-dokumen yang ada dalam setiap pengembangan dapat terbantu dengan menggunakan *User Centered Design*. Pendekatan UCD telah didukung oleh berbagai teknik, metode, tools, prosedur dan proses yang membantu perancangan sistem interaktif yang lebih berpusat pada pengguna. *User-Centered Design* merupakan metode yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif untuk membuat persona (Anggraini, 2015). Persona digunakan untuk mengembangkan *User Interface* yang sesuai dengan *user*. *GOMS Analysis* digunakan untuk menguji *User Interface* yang telah dibuat sebelumnya. Pada saat berinteraksi dengan *website* Dokternak (Sistem Informasi Tenaga Kesehatan Hewan) pengguna harus mendapat kenyamanan yang sama sesuai dengan pengalamannya menggunakan sistem lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana cara membangun sebuah *system usability* yang dapat digunakan untuk pengujian *usability* dengan studi kasus *website* Dokternak ?
2. Bagaimana mengetahui dan mengukur nilai *usability* dengan studi kasus *website* Dokternak dengan menggunakan metode *GOMS Analysis*?
3. Bagaimana menggunakan metode *GOMS Analysis* untuk menentukan lama waktu pengguna dalam menggunakan fitur-fitur *website* Dokternak?

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *system* yang dapat digunakan untuk pengujian *usability* dengan studi kasus *website* Dokternak. Mengetahui nilai *usability* berdasarkan lama waktu *user* dalam menemukan suatu fitur menggunakan metode *GOMS Analysis* dan membandingkan tampilan lama dan tampilan baru dari *website* Dokternak. Metode penggalan data yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, dan studi kepustakaan.

1.4 Manfaat

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat bagi pengguna yaitu :
 - 1) Membantu pengguna untuk mengevaluasi sistem dalam hal *Efficiency* waktu saat mencari suatu fitur
 - 2) Meningkatkan produktivitas *user* saat menjalankan *website* Dokternak
2. Manfaat bagi peneliti:
 - 1) Mengetahui nilai *usability* dengan studi kasus *website* Dokternak.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Hal-hal yang menjadi batasan masalah dalam Perancangan *website* Dokternak ini adalah:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem untuk *usability test*.
2. Tidak terdapat rekomendasi untuk tampilan *website* Dokternak.

3. Tampilan *website* Dokternak yang baru berupa *Prototype* hanya digunakan sebagai pembandingan dengan tampilan *website* Dokternak yang saat ini digunakan.
4. Menjadikan *Efficiency* sebagai atribut yang digunakan dalam pengujian *usability* kali ini.
5. Pengujian menggunakan metode GOMS ini hanya berfokus pada kecepatan pengguna dalam menemukan suatu fitur pada *website* Dokternak
6. Pengujian dilakukan dengan beberapa persiapan seperti alat dengan kondisi tertentu. Dan detail *setup* pengujian yang akan dibahas pada Bab III.