

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan keanekaragaman hayati yang tinggi karena kekayaan flora dan fauna (Tomi Zapino & Chairi Fitri, 2017). Bunga anggrek merupakan salah satu flora yang banyak digemari karena memiliki masa berbunga yang cukup panjang, bentuk dan warna bunga yang unik serta beragam (Irawati et al., 2021). Terdapat sekitar 5000 spesies bunga anggrek di Indonesia, dengan rincian 986 spesies tersebar di hutan pulau Jawa, 971 spesies berada di Sumatera, 113 spesies tumbuh di Maluku dan sisanya dapat ditemukan di Sulawesi, Irian Jaya, Nusa Tenggara, dan Kalimantan. Selain itu, diperkirakan sekitar 500 spesies anggrek dikembangkan untuk komersial (Adisarwanto et al., 2012). Informasi tentang anggrek yang dimiliki Indonesia belum sepenuhnya diketahui oleh masyarakat luas karena masih terbatasnya sumber informasi tersebut (Adisarwanto et al., 2012).

Berdasarkan hasil observasi komunitas anggrek, wawancara dengan penggemar, dan pemula (Lampiran 1) terdapat beberapa kesalahan dalam merawat anggrek seperti penyiraman yang tidak tepat serta kondisi lingkungan yang tidak sesuai untuk pertumbuhan anggrek karena setiap anggrek membutuhkan intensitas cahaya, ketinggian daratan di atas permukaan laut (mdpl), dan kelembaban udara yang berbeda-beda. Banyaknya jenis anggrek dan informasi yang terpisah-pisah dapat menjadi peluang dalam pembuatan *website* yang berisi informasi anggrek seperti foto, nama latin, nama lokal, kondisi lingkungan hidup, perawatan, dan deskripsi singkat tentang jenis anggrek.

Menurut kamus Cambridge *website* adalah halaman informasi di internet tentang subjek tertentu, yang telah diterbitkan oleh orang, perusahaan, atau organisasi yang sama, dan sering kali berisi gambar, video, dan suara. *Website* mudah untuk diakses karena hanya perlu menggunakan *browser* dan *url* dari sebuah halaman *website*. Kemudahan dalam menggunakan *website* dipengaruhi oleh *user experience* atau pengalaman pengguna yang baik.

Muhammad Rayhan Fadillah, 2023
PENGEMBANGAN WEBSITE PANDUAN MENANAM DAN PEMELIHARAAN ANGGREK MENGGUNAKAN METODE UX DESIGN THINKING DAN INFOGRAFIS
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada tahun 2019, *International Organization for Standardization (ISO)* mendefinisikan *user experience* sebagai persepsi dan perasaan seseorang yang berasal dari penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan. Salah satu komponen dari *user experience* adalah *usability*. Menurut ISO *usability* adalah sejauh mana sistem, produk atau layanan dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. *Usability* dari sebuah *website* mempengaruhi *user experience* atau kepuasan pengguna sehingga ada keinginan untuk menggunakan *website* tersebut (Belanche et al., 2012). Salah satu proses yang dapat membantu untuk merancang *user experience* yang baik adalah *Design Thinking*.

Design Thinking adalah metode yang mengkombinasikan pemecahan masalah dengan berempati kepada pengguna (Woolery, 2019). Empati membuat kita dapat melihat dunia dari berbagai perspektif untuk membayangkan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna (Brown, 2008). Dengan berempati, kita bisa menemukan *paint poin* pengguna serta menghasilkan solusi untuk mengatasi masalah tersebut (Pellegrini, 2020). Proses empati dalam pembuatan *website* membuat sebuah perusahaan desain *website* dari Amerika dapat fokus untuk membuat fitur *website* yang berdampak pada kesuksesan bisnis (Pellegrini, 2022). Pendekatan berbasis *user experience* seperti *Design Thinking* berpengaruh positif pada aspek kelayakan, relevansi, dan konsep yang spesifik (Meinel et al., 2020). Dalam penelitian sebelumnya pengembangan *website* menggunakan *Design Thinking* menghasilkan level “*Good*” saat dievaluasi dengan UEQ (Fariyanto & Ulum, 2021; Isadora et al., 2017; Koutsabasis et al., 2022; Kurniawan et al., 2021; Nurzaman et al., 2021). Selain itu, pengujian dengan *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan hasil di atas *acceptable* (Fabri et al., 2016; Goodspeed et al., 2016; Rusanty et al., 2019).

Penyajian konten dalam *website* informasi anggrek perlu mudah dipahami dan dibaca agar pengguna dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan, dan juga akan membuat mereka lebih tertarik untuk membaca konten tersebut. Oleh karena itu, penyampaian informasi tentang anggrek akan disajikan dalam bentuk infografis karena infografis merupakan salah satu bentuk

konten yang efektif untuk membagikan informasi di era digital (Smiciklas, 2012). Selain itu, penyajian konten dengan infografis merupakan pertimbangan dari hasil wawancara yang menyebutkan bahwa video yang mereka lihat di Youtube berdurasi panjang dan terbatasnya kuota untuk melihat video tersebut (Lampiran 1). Berdasarkan penelitian sebelumnya infografis mempunyai efektifitas yang sama dengan video ketika digunakan dalam pembelajaran (Ebrahimabadi et al., 2019; En & Teng, 2023). Penyampaian informasi tentang anggrek akan disajikan dalam bentuk infografis seperti pada Gambar 1.1. Penyajian informasi dengan infografis diharapkan dapat membuat informasi anggrek mudah dibaca, dipahami dan diingat.



Gambar 1.1 Infografis di *website tirto.id*

Infografis adalah visualisasi dari data atau ide dengan tujuan menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang cepat dan mudah dipahami oleh audiens (Smiciklas, 2012). Infografis digunakan karena materi yang disampaikan dalam bentuk infografis lebih mudah dimengerti, dapat meningkatkan retensi, ingatan informasi, dan lebih memuaskan (Ozdamli et al., 2016; Smiciklas, 2012). Penggunaan infografis dalam *website* banyak ditemui di-*website* berita online seperti *tirto.id*, *graphicnews.com*, *bbc.com*, *reuters.com*, dan *who.int* dalam

Muhammad Rayhan Fadillah, 2023

PENGEMBANGAN WEBSITE PANDUAN MENANAM DAN PEMELIHARAAN ANGGREK MENGGUNAKAN METODE UX DESIGN THINKING DAN INFOGRAFIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sosialisasi wabah covid-19. *Website* tersebut menyediakan halaman khusus yang berisi infografis. Dalam penelitian sebelumnya (Lyra et al., 2016), penggunaan infografis dalam edukasi membuat pelajar dapat lebih lama mengingat materi daripada menggunakan grafik dan teks. Selain itu, penggunaan infografis menunjukkan adanya korelasi antara kebenaran dalam menjawab pertanyaan dan kesenangan dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penelitian ini menggunakan metode *UX Design Thinking* dan infografis untuk mengembangkan *website* informasi anggrek. Pendekatan *Design Thinking* diharapkan dapat menghasilkan UX yang baik. Sedangkan penyajian konten dalam *website* dalam bentuk infografis diharapkan dapat memudahkan pengguna untuk menerima informasi terkait anggrek. Diharapkan *website* ini nantinya akan menjadi rujukan dalam memperoleh informasi terkait anggrek.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan *website* informasi anggrek yang mudah digunakan oleh pengguna dengan menggunakan metode *UX Design Thinking*?
2. Bagaimana hasil *user experience* dari *website* sudah dikembangkan menggunakan metode *Design Thinking* dengan nilai UEQ dan SUS?
3. Apakah infografis yang dibuat berkualitas dan dapat membantu pengguna dalam memahami informasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dituliskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan *website* informasi anggrek dengan pendekatan *Design Thinking*.
2. Menganalisis nilai UEQ dan SUS pada *website* yang dikembangkan.
3. Menganalisis penilaian infografis dari ahli dan persepsi pengguna terhadap infografis.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Peneliti mengetahui cara untuk melakukan *Design Thinking*.
2. Peneliti mengetahui dan paham proses pembuatan infografis.
3. Menyediakan sumber informasi anggrek yang mudah dimengerti bagi pemula.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peneliti menggunakan *Design Thinking* dalam pengembangan *website*.
2. Infografis yang dibuat bersifat statis.
3. Menggunakan kuesioner UEQ dan SUS sebagai penilaian *user experience* pada *website* yang dikembangkan.
4. Wawancara dan observasi dilakukan secara *online*.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini akan diuraikan penjelasan tiap bab yang terdiri dari 5 bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, peneliti membahas latar belakang masalah yang dialami pemula dalam merawat dan menanam anggrek, peluang membuat *website* informasi anggrek, pentingnya *user experience* dalam *website*, dan penggunaan infografis untuk mempermudah pengguna membaca informasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini, Peneliti membahas teori yang dikutip dari jurnal, skripsi, atau buku yang berhubungan dengan penelitian ini. Teori yang terdapat pada bab ini memiliki keterkaitan dengan tema penelitian seperti *User Interface*, *User Experience*, *Website*, *Design Thinking*, Infografis, UEQ, SUS, dan *Prototype Model*. Selain itu, pada bab ini juga terdapat penelitian terdahulu sebagai referensi sehingga ada keterbaruan dari penelitian sebelumnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian. Tahapan tersebut dimulai dari studi literatur hingga penarikan kesimpulan. Pada bab ini juga membahas implementasi metode yang dipakai untuk menyelesaikan masalah penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian yang sudah dilakukan. Peneliti, melaksanakan tahap awal yaitu melakukan observasi komunitas anggrek, wawancara dengan penggemar, dan pemula. Setelah itu, menuliskan hasilnya ke dalam *empathy map* agar masalah pengguna dapat terpetakan. Tahap selanjutnya peneliti membuat *user persona* untuk memodelkan pengguna. Persona tersebut berisi biodata, latar belakang, dan tujuan. Setelah itu, peneliti membuat *user journey* untuk dapat menggambarkan langkah pengguna saat melakukan sesuatu. Tahap selanjutnya peneliti melakukan *ideate* dari masalah yang ditemukan dengan membuat *wireframe website* dan infografis yang digunakan sebagai acuan dalam membuat *prototype website* dan desain infografis. Tahap selanjutnya yaitu membuat *prototype* dan desain infografis. *Prototype website* tersebut diimplementasikan ke dalam program dengan Next.js pada sisi *frontend* dan Node.js pada sisi *backend*. Selanjutnya, peneliti melakukan validasi kepada ahli desain untuk menilai kualitas infografis. Setelah infografis memiliki kualitas yang baik, peneliti membagikan infografis tersebut ke *grup* Facebook. Selagi membagikan infografis tersebut, peneliti melakukan *test* menggunakan UEQ, SUS, dan persepsi pengguna terhadap infografis. Hasil UEQ menunjukkan *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation*, dan *Novelty* mendapatkan skala *Excellent*. Hasil dari kuesioner SUS dari keseluruhan sampel mendapatkan hasil dengan nilai 84, dimana nilainya berada di kategori “*Good*” dengan rentang penerimaan pengguna “*Acceptable*”. Artinya *website* sudah cukup mudah digunakan oleh pengguna dikarenakan tingkat *usability website* sudah baik. Penilaian persepsi pengguna terhadap infografis mendapatkan hasil 90% pengguna merasa infografis dapat membantu mereka memahami informasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian. Kemudian terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.