

**PERANCANGAN *WEBSITE GLOBAL ENTREPRENEURSHIP*
MONITOR UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BERDASARKAN KONSEP *USABILITY*
DAN *EYETRACKING ANALYSIS***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Yohanes B. I. Kurniadri

NPM : 2012610026



**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN**

2017

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG**



Nama : Yohanes B.I. Kurniadri
NPM : 2012610026
Program Studi : Teknik Industri
Judul Skripsi : PERANCANGAN *WEBSITE GLOBAL ENTREPRENEURSHIP*
MONITOR UNPAR BERDASARKAN KONSEP USABILITY
DAN EYETRACKING ANALYSIS

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Bandung, Juli 2017

**Ketua Program Studi Teknik
Industri**

(Dr. Carles Sitompul)

Pembimbing Pertama

(Catharina Badra Nawangpalupi, Ph.D.)

Pembimbing Kedua

(Ceicalia Tesavrita S.T., M.T.)



Program studi Teknik Industri
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Katolik Parahyangan



Pernyataan Tidak Mencontek atau Melakukan Tindakan Plagiat

Saya, yang bertanda tangan dibawah ini,
Nama : Yohanes B. I. Kurniadri
NPM : 2012610026

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan judul :

**"PERANCANGAN WEBSITE GLOBAL ENTREPRENEURSHIP MONITOR
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN BERDASARKAN KONSEP
USABILITY DAN EYETRACKING ANALYSIS"**

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung, 4 Juli 2017

Yohanes B. I. Kurniadri
2012610026

PERANCANGAN WEBSITE GLOBAL ENTREPRENEURSHIP MONITOR UNPAR BERDASARKAN KONSEP USABILITY DAN EYETRACKING ANALYSIS

ABSTRAK

Dewasa ini, kemajuan teknologi yang pesat sangat mudah untuk dirasakan. Salah satu teknologi yang terus dikembangkan adalah internet, yang setiap tahun peminatnya selalu meningkat. Internet dianggap sebagai salah satu sumber alternatif yang dapat menyediakan informasi yang dibutuhkan. Hal ini kemudian dimanfaatkan oleh berbagai pihak untuk menyediakan informasi untuk *target user*-nya. *Global Entrepreneurship Monitor* (GEM) adalah organisasi global non-profit akademik yang bertujuan untuk memberikan informasi berkualitas mengenai kewirausahaan untuk masyarakat. Mitra GEM di Indonesia adalah Universitas Katolik Parahyangan. UNPAR dalam menjalankan fungsinya membutuhkan sebuah *website* yang dijadikan media diseminasi dan komunikasi.

Terdapat 12 kebutuhan primer yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan *website* GEM UNPAR. kemudian dibuat 2 rancangan konsep desain berdasarkan kebutuhan tersebut. Konsep terpilih lalu dijadikan *high fidelity prototype* dengan menggunakan *software* Justinmind. Aspek *usability* yang digunakan dalam proses evaluasi adalah efektivitas, efisiensi, *learnability*, dan *satisfaction*. *Usability testing* pada *prototype* menggunakan teknologi *eyetracker*. Dari hasil pengujian, *prototype* sudah dapat diterima pengguna, namun perlu ada beberapa perbaikan, diantaranya adalah perbaikan penamaan Menu *wiki* & bantuan, penempatan konten *mail the team member*, dan penempatan konten agenda

Nama : Yohanes B. I. Kurniadri
NPM : 2012610158
Hari/Tanggal :
Waktu :
Tempat :

` Mengetahui,

Catharina Badra Nawangpalupi, Ph.D.
Dosen Pembimbing 1

Ceicalia Tesavrita S.T., M.T.
Dosen Pembimbing 2

Menyetujui,

Dr. Carles Sitompul
Koordinator Skripsi

PERANCANGAN WEBSITE GLOBAL ENTREPRENEURSHIP MONITOR UNPAR BERDASARKAN KONSEP USABILITY DAN EYETRACKING ANALYSIS

ABSTRAK

Dewasa ini, kemajuan teknologi yang pesat sangat mudah untuk dirasakan. Salah satu teknologi yang terus dikembangkan adalah internet, yang setiap tahun peminatnya selalu meningkat. Internet dianggap sebagai salah satu sumber alternatif yang dapat menyediakan informasi yang dibutuhkan. Hal ini kemudian dimanfaatkan oleh berbagai pihak untuk menyediakan informasi untuk *target user*-nya. *Global Entrepreneurship Monitor* (GEM) adalah organisasi global non-profit akademik yang bertujuan untuk memberikan informasi berkualitas mengenai kewirausahaan untuk masyarakat. Mitra GEM di Indonesia adalah Universitas Katolik Parahyangan (UNPAR). UNPAR dalam menjalankan fungsinya sebagai institusi mitra GEM membutuhkan sebuah *website* yang kemudian digunakan sebagai media diseminasi dan komunikasi.

Wawancara kepada beberapa pengguna *website* menghasilkan 12 kebutuhan primer yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan *website* GEM UNPAR. Kemudian dibuat 2 rancangan konsep berdasarkan kebutuhan tersebut. Konsep terpilih lalu dijadikan *high fidelity prototype* dengan menggunakan *software* Justinmind. Aspek *usability* yang digunakan dalam proses evaluasi adalah efektivitas, efisiensi, *learnability*, dan *satisfaction*. *Usability testing* pada *prototype* menggunakan teknologi *eyetracker*. Dari hasil pengujian, *prototype* sudah dapat diterima pengguna, namun perlu ada beberapa perbaikan, diantaranya adalah perbaikan penamaan Menu “*wiki & bantuan*”, penempatan konten “*mail the team member*”, dan penempatan konten “*agenda*”.

ABSTRACT

Nowadays, rapid technology advancement are very easy to see. One of technology that always thrived to be developed is the internet, where the user is always on the rise every year. The internet is considered as one of alternative resources that can provide the demanded information. All of those will be used for different parties to provide information for their target user. Global Entrepreneurship Monitor (GEM) is a global non-profit academic organization whose aim is to provide quality information on entrepreneurship to the community. Parahyangan Catholic University (UNPAR) is a GEM partner in Indonesia. To carried out its function as an institution partner of GEM, UNPAR needs a website that will be used as dissemination and communication media.

The interviews with some users of the websites generated 12 primary needs that need to be considered in the design process of GEM UNPAR website. Two design concept will be made based on the needs of the users. The selected concept then to be developed as high fidelity prototype by utilizing Justinmind software. The usability aspects used in the evaluation process are effectiveness, efficiency, learnability, and satisfaction. Eyetracker technology is used for prototype usability testing. The results shows the prototype is acceptable for the users but more improvements are essentials, such as “wiki and help” menu naming, “mail the team member” placement, and “agenda” content placement.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan *Website Global Entrepreneurship Monitor* Universitas Katolik Parahyangan Berdasarkan Konsep *Usability* dan *Eyetracking Analysis*”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi, Universitas Katolik Parahyangan.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Catharina Badra Nawangpalupi, S.T., M.Eng.Sc., MTD., Ph.D. dan Ibu Ceicalia Tesavrita, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang bersedia membimbing, memberikan masukan, dukungan dan waktu kepada penulis selama penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Thedy Yogasara, S.T., M.EngSc., dan Bapak Daniel Siswanto, S.T., M.T. selaku dosen penguji sidang skripsi yang telah memberikan kritik dan saran bagi penyusunan skripsi ini.
3. Almarhum Papa yang hingga akhir hayatnya selalu mendukung dan mendoakan penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi ini. Lebih dari itu, berkat bimbingan dan contoh Beliau, penulis mampu menjadi seorang yang mandiri.
4. Mama dan Aditya serta keluarga besar penulis yang dengan sabar selalu mendoakan, memberikan dukungan serta semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen, karyawan dan masyarakat TI yang telah membantu serta membimbing penulis selama menjalani studi di Teknik Industri, Universitas Katolik Parahyangan.

6. Bapak dan Ibu anggota GEM serta dosen lainnya yang telah bersedia menyumbangkan ide dan pendapatnya selama penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman Kelas C 2012 Teknik Industri yang telah berjuang bersama serta membantu penulis selama masa perkuliahan penulis.
8. Teman-teman angkatan 2012 Teknik Industri yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama masa perkuliahan.
9. Para sahabat kacang kulit yang menemani dan memberikan penulis motivasi selama masa perkuliahan serta penyusunan skripsi..
10. Pihak-pihak lain yang telah mendukung dan membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis sadar bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang dapat membangun untuk perbaikan selanjutnya. Akhir kata, penulis berharap semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi seluruh pihak yang terlibat, para pembaca dan penelitian selanjutnya.

Bandung, 4 Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah	I-1
I.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah	I-4
I.3 Asumsi dan Batasan Masalah	I-9
I.4 Tujuan Penelitian	I-10
I.5 Manfaat Penelitian	I-10
I.6 Metodologi Penelitian	I-10
I.7 Sistematika Penulisan	I-13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

II.1 <i>Usability</i>	II-1
II.2 <i>Usability Testing</i>	II-2
II.3 <i>Web Usability</i>	II-3
II.4 <i>Eyetracking</i>	II-4
II.5 <i>Usability Testing</i> dengan Menggunakan <i>Eyetracking</i>	II-7
II.6 <i>System Usability Scale</i>	II-8
II.7 Pengambilan Sampel	II-9
II.8 Metode Shumard	II-11

BAB III PERANCANGAN WEBSITE GEM UNPAR

III.1 Pemilihan Responden	III-1
III.2 Identifikasi Kebutuhan	III-2

III.3 Perancangan Konsep Desain	III-8
III.3.1 Rancangan Konsep Pertama	III-12
III.3.2 Rancangan Konsep Kedua.....	III-17
III.4 Pemilihan Konsep	III-23
III.4.1 Pembobotan Tingkat Kepentingan Kebutuhan	III-23
III.4.2 Pemilihan Alternatif Konsep	III-26
III.5 Perancangan <i>Prototype</i>	III-30
III.5.1 Tampilan Halaman Beranda	III-30
III.5.2 Tampilan Halaman dari Menu Deskripsi Organisasi	III-30
III.5.3 Tampilan Halaman dari Menu Laporan Tahunan.....	III-32
III.5.4 Tampilan Halaman dari Menu <i>GEM Updates</i>	III-33
III.5.5 Tampilan Halaman dari Menu <i>Wiki dan Bantuan</i>	III-35
III.5.6 Tampilan Halaman dari Menu Kontak dan Kerjasama.....	III-35

BAB IV EVALUASI PERANCANGAN WEBSITE

IV.1 Penentuan Kriteria <i>Usability Testing</i>	IV-1
IV.2 <i>Usability Testing</i> dengan <i>Eyetracking</i>	IV-2
IV.3 Pengujian dengan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	IV.9
IV.4 Pengujian dan Analisis <i>Gaze Replay</i>	IV.10
IV.4.1 Pengerjaan <i>Task 1</i>	IV.11
IV.4.2 Pengerjaan <i>Task 2</i>	IV.14
IV.4.3 Pengerjaan <i>Task 3</i>	IV.17
IV.4.4 Pengerjaan <i>Task 4</i>	IV.22
IV.4.5 Pengerjaan <i>Task 5</i>	IV.26
IV.5 Usulan Perbaikan.....	IV.30

BAB V ANALISIS

V.1 Analisis Pemilihan Responden.....	V-1
V.2 Analisis Identifikasi Kebutuhan	V-2
V.3 Analisis Perancangan Konsep Desain.....	V-3
V.4 Analisis Pemilihan Alternatif Konsep	V-5
V.5 Analisis Perancangan <i>Prototype</i>	V-7
V.6 Analisis <i>Usability Testing</i>	V-8
V.6.1 Analisis Aspek <i>Usability</i>	V-8

V.6.2 Analisis Penggunaan *Eyetracking*.....V-8

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

VI.1 KesimpulanVI-1

VI.2 SaranVI-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Ramalan Jumlah Pengguna Internet Menurut <i>eMarketer</i>	I-1
Tabel I.2 Latar Belakang dan Umur Responden.....	I-8
Tabel I.3 Tanggapan Responden Mengenai Situs Resmi GEM.....	I-8
Tabel II.1 Rekomendasi Jumlah Responden yang Dibutuhkan.....	II-8
Tabel II.2 Daftar Pertanyaan SUS.....	II-8
Tabel II.3 Nilai Penyesuaian Menurut Metode Shumard.....	II-11
Tabel III.1 Profil Responden.....	III-1
Tabel III.2 Daftar Pertanyaan Wawancara Kepada Anggota GEM.....	III-2
Tabel III.3 Daftar Pertanyaan Wawancara Kepada Pengguna Laporan GEM.....	III-2
Tabel III.4 Intepretasi Kebutuhan Responden 1.....	III-3
Tabel III.5 Rekapitulasi <i>Secondary Needs</i> dari Wawancara Responden.....	III-4
Tabel III.6 Rekapitulasi <i>Primary Needs</i> dari Wawancara Responden.....	III-5
Tabel III.7 Penambahan Jumlah <i>Secondary Needs</i> dari Masing-masing Responden.....	III-7
Tabel III.8 Daftar Fitur untuk Memenuhi Kebutuhan Primer.....	III-11
Tabel III.9 Menu Utama dan Submenu Konsep Pertama.....	III-12
Tabel III.10 Menu Utama dan Submenu Konsep Kedua.....	III-18
Tabel III.11 Rekapitulasi Frekuensi Kebutuhan Sekunder Disebutkan di Wawancara.....	III-24
Tabel III.12 Hasil Pembobotan dan Tingkat Kepentingan Kebutuhan Primer.....	III-25
Tabel III.13 Tampilan Lembar Kuesioner Penilaian.....	III-26
Tabel III.14 Rekapitulasi Penilaian Konsep 1.....	III-28
Tabel III.15 Rekapitulasi Penilaian Konsep 2.....	III-28
Tabel III.16 Kelebihan dan Kekurangan Masing-masing Konsep.....	III-29
Tabel III.17 Alternatif Konesp Pilihan Responden.....	III-29
Tabel IV.1 Aspek <i>Usability Testing</i>	IV-1
Tabel IV.2 <i>Task</i> dan <i>Scenario</i>	IV-4
Tabel IV.3 Langkah Standard dan Waktu Penyelesaian Maksimum.....	IV-6
Tabel IV.4 Tingkat Keberhasilan Responden dalam Menyelesaikan <i>Task</i>	IV-7
Tabel IV.5 Jumlah <i>Error</i> Responden.....	IV-7

Tabel IV.6 Tingkat Keberhasilan Responden dalam Menyelesaikan <i>Task</i> Tanpa <i>Error</i>	IV.6
Tabel IV.7 Waktu Pengerjaan Tugas oleh Responden (detik)	IV.7
Tabel IV.8 Rekapitulasi Penilaian SUS oleh Responden	IV.9
Tabel IV.9 Rekapitulasi Perhitungan <i>Score</i> SUS	IV.10
Tabel IV.10 Rekapitulasi Masalah <i>Usability</i> yang Ditemukan	IV.30

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Kegiatan yang Dilakukan Pengguna Internet di Indonesia	I-2
Gambar I.2 Tampilan dari Halaman <i>Web</i> GEM pada Babson <i>College</i>	II-7
Gambar I.3 Tampilan dari halaman <i>web</i> GEM pada Bangkok <i>University School of Entrepreneurship and Management</i>	I-6
Gambar I.4 Tampilan <i>Homepage Website Global Entrepreneurship Monitor</i>	I-6
Gambar I.5 Tampilan Data Indikator Kunci	I-7
Gambar I.6 Metodologi Penelitian	I-12
Gambar II.1 Cara Kerja <i>Eyetracking</i>	II-5
Gambar II.2 Contoh <i>Heat Map</i>	II-6
Gambar II.3 Contoh <i>Gaze Plot</i>	II-7
Gambar III.1 Grafik Penambahan Jumlah Kebutuhan.....	III-9
Gambar III.2 Tampilan <i>Homepage Website Global Entrepreneurship Monitor</i>	III-10
Gambar III.3 Tampilan <i>Homepage Website Global Entrepreneurship Network</i>	III-10
Gambar III.4 Tampilan <i>Homepage Website ICSB Indonesia</i>	III-11
Gambar III.5 Tampilan Halaman Beranda Konsep 1.....	III-14
Gambar III.6 Tampilan Halaman Menu GEM Global Konsep 1.....	III-15
Gambar III.7 Tampilan Halaman Menu Laporan Konsep 1	III-15
Gambar III.8 Tampilan Halaman Menu Mitra & Eksternal Konsep 1	III-16
Gambar III.9 Tampilan Halaman Menu Kontak Konsep 1	III-17
Gambar III.10 Tampilan Halaman Beranda Konsep 2.....	III-19
Gambar III.11 Tampilan Halaman Menu Deskripsi Organisasi Konsep 2	III-20
Gambar III.12 Tampilan Halaman Menu Laporan Tahunan Konsep 2.....	III-21
Gambar III.13 Tampilan Halaman Submenu Agenda Konsep 2	III-21
Gambar III.14 Tampilan Halaman Submenu Ask GEM Konsep 1.....	III-22
Gambar III.15 Tampilan Halaman Beranda.....	III-31
Gambar III.16 Tampilan Halaman Menu Deskripsi Organisasi	III-31
Gambar III.17 Tampilan Halaman Menu Laporan Tahunan Submenu Laporan	III-32
Gambar III.18 Tampilan Halaman Menu Laporan Tahunan Submenu Data	III-33
Gambar III.19 Tampilan Halaman Menu GEM <i>Updates</i>	III-34
Gambar III.20 Tampilan Rincian Kegiatan pada Submenu Agenda.....	III-34

Gambar III.21 Tampilan Halaman Menu <i>Wiki</i> dan Bantuan	III-35
Gambar III.22 Tampilan Halaman Menu Kontak dan Kerjasama	III-36
Gambar III.23 Tampilan Rincian Kontak Anggota GEM	III-36
Gambar IV.1 Tata Letak Ruangan Saat Evaluasi.....	IV-2
Gambar IV.2 <i>Gazeplot</i> Responden 1 Saat Mengerjakan <i>Task 1</i>	IV-11
Gambar IV.3 <i>Gazeplot</i> Responden 2 Saat Mengerjakan <i>Task 1</i>	IV-12
Gambar IV.4 <i>Gazeplot</i> Responden 3 Saat Mengerjakan <i>Task 1</i>	IV-12
Gambar IV.5 <i>Gazeplot</i> Responden 4 Saat Mengerjakan <i>Task 1</i>	IV-13
Gambar IV.6 <i>Gazeplot</i> Responden 5 Saat Mengerjakan <i>Task 1</i>	IV-13
Gambar IV.7 <i>Gazeplot</i> Responden 6 Saat Mengerjakan <i>Task 1</i>	IV-14
Gambar IV.8 <i>Gazeplot</i> Responden 7 Saat Mengerjakan <i>Task 1</i>	IV-14
Gambar IV.9 <i>Gazeplot</i> Responden 1 Saat Mengerjakan <i>Task 2</i>	IV-15
Gambar IV.10 <i>Gazeplot</i> Responden 2 Saat Mengerjakan <i>Task 2</i>	IV-15
Gambar IV.11 <i>Gazeplot</i> Responden 3 Saat Mengerjakan <i>Task 2</i>	IV-16
Gambar IV.12 <i>Gazeplot</i> Responden 4 Saat Mengerjakan <i>Task 2</i>	IV-16
Gambar IV.13 <i>Gazeplot</i> Responden 5 Saat Mengerjakan <i>Task 2</i>	IV-17
Gambar IV.14 <i>Gazeplot</i> Responden 6 Saat Mengerjakan <i>Task 2</i>	IV-18
Gambar IV.15 <i>Gazeplot</i> Responden 7 Saat Mengerjakan <i>Task 2</i>	IV-18
Gambar IV.16 <i>Gazeplot</i> Responden 1 Saat Mengerjakan <i>Task 3</i>	IV-19
Gambar IV.17 <i>Gazeplot</i> Responden 2 Saat Mengerjakan <i>Task 3</i>	IV-19
Gambar IV.18 <i>Gazeplot</i> Responden 3 Saat Mengerjakan <i>Task 3</i>	IV-20
Gambar IV.19 <i>Gazeplot</i> Responden 4 Saat Mengerjakan <i>Task 3</i>	IV-20
Gambar IV.20 <i>Gazeplot</i> Responden 5 Saat Mengerjakan <i>Task 3</i>	IV-21
Gambar IV.21 <i>Gazeplot</i> Responden 6 Saat Mengerjakan <i>Task 3</i>	IV-21
Gambar IV.22 <i>Gazeplot</i> Responden 7 Saat Mengerjakan <i>Task 3</i>	IV-22
Gambar IV.23 <i>Gazeplot</i> Responden 1 Saat Mengerjakan <i>Task 4</i>	IV-22
Gambar IV.24 <i>Gazeplot</i> Responden 2 Saat Mengerjakan <i>Task 4</i>	IV-23
Gambar IV.25 <i>Gazeplot</i> Responden 3 Saat Mengerjakan <i>Task 4</i>	IV-23
Gambar IV.26 <i>Gazeplot</i> Responden 4 Saat Mengerjakan <i>Task 4</i>	IV-24
Gambar IV.27 <i>Gazeplot</i> Responden 5 Saat Mengerjakan <i>Task 4</i>	IV-24
Gambar IV.28 <i>Gazeplot</i> Responden 6 Saat Mengerjakan <i>Task 4</i>	IV-25
Gambar IV.29 <i>Gazeplot</i> Responden 7 Saat Mengerjakan <i>Task 4</i>	IV-25
Gambar IV.30 <i>Gazeplot</i> Responden 1 Saat Mengerjakan <i>Task 5</i>	IV-26
Gambar IV.31 <i>Gazeplot</i> Responden 2 Saat Mengerjakan <i>Task 5</i>	IV-26

Gambar IV.32 <i>Gazeplot</i> Responden 3 Saat Mengerjakan <i>Task 5</i>	IV-27
Gambar IV.33 <i>Gazeplot</i> Responden 4 Saat Mengerjakan <i>Task 5</i>	IV-27
Gambar IV.34 <i>Gazeplot</i> Responden 5 Saat Mengerjakan <i>Task 5</i>	IV-28
Gambar IV.35 <i>Gazeplot</i> Responden 7 Saat Mengerjakan <i>Task 5</i>	IV-28
Gambar IV.36 Usulan Halaman Informasi Kontak.....	IV-31
Gambar IV.37 Usulan Halaman Kegiatan dan Agenda	IV-32

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil Wawancara Responden

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah. Selain itu, pada bab ini juga akan dibahas mengenai batasan dan asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

I.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, kemajuan teknologi yang pesat sangat mudah untuk dirasakan. Teknologi terus dikembangkan demi kemudahan hidup manusia. Salah satu teknologi yang terus dikembangkan adalah internet, yang dapat membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan komunikasi dan informasi. Kemajuan ini juga diiringi oleh meningkatnya pengguna internet pada setiap tahunnya. Menurut peramalan yang dilakukan oleh *eMarketer* (2014), pengguna internet di seluruh dunia akan mencapai jumlah 3 miliar orang pada tahun 2015 dan akan terus meningkat hingga 3,6 miliar orang pada tahun 2018. Penelitian yang sama menempatkan Indonesia pada urutan keenam sebagai negara dengan pengguna internet terbanyak di seluruh dunia. Hal ini menunjukkan peningkatan pengguna internet yang signifikan khususnya di Indonesia. Hasil peramalan jumlah pengguna internet menurut *eMarketer* dapat dilihat pada Tabel I.1.

Tabel I.1 Ramalan Jumlah Pengguna Internet Menurut *eMarketer*

Country		Number of Internet Users in Year (millions)					
		2013	2014	2015	2016	2017	2018
1.	China	620.7	643.6	669.8	700.1	736.2	777.0
2.	US	246.0	252.9	259.3	264.9	269.7	274.1
3.	India	167.2	215.6	252.3	283.8	313.8	346.3
4.	Brazil	99.2	107.7	113.7	119.8	123.3	125.9

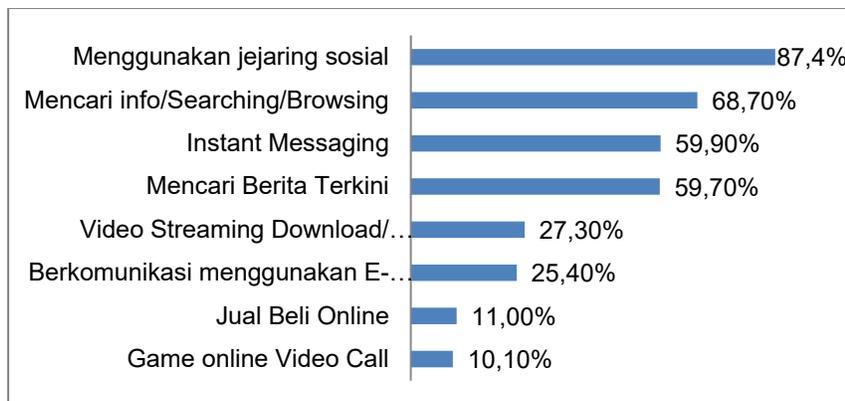
(lanjut)

Tabel I.1 Ramalan Jumlah Pengguna Internet Menurut *Emarketer* (lanjutan)

Country		Number of Internet Users in Year (millions)					
		2013	2014	2015	2016	2017	2018
5.	Japan	100.0	102.1	103.6	104.5	105.0	105.4
6.	Indonesia	72.8	83.7	93.4	102.8	112.6	123.0
7.	Russia	77.5	82.9	87.3	91.4	94.3	96.6
8.	Germany	59.5	61.6	62.2	62.5	62.7	62.7
Worldwide		2,692.9	2,892.7	3,072.6	3,246.3	3,419.9	3,600.2

(dirangkum dari: eMarketer, 2014)

Pengguna di Indonesia yang terus meningkat tersebut memanfaatkan internet untuk berbagai keperluan. Gambar I.1 menunjukkan kegiatan yang paling banyak dilakukan pengguna internet di Indonesia menurut APJII (2014). Dari data tersebut dapat terlihat bahwa pengguna kerap kali mengakses internet untuk mencari informasi yang mereka butuhkan. Hal ini dibuktikan dari *browsing* sebagai kegiatan yang paling banyak dilakukan kedua, dengan persentase sebanyak 68.7% pengguna. Internet dianggap sebagai salah satu sumber alternatif yang dapat menyediakan informasi yang pengguna butuhkan. Hal ini kemudian dimanfaatkan oleh berbagai pihak untuk menyediakan informasi mengenai sesuatu yang dibutuhkan oleh *target user*-nya.



Gambar I.1. Kegiatan yang Dilakukan Pengguna Internet di Indonesia
(Dirangkum dari: APJII, 2014)

Pihak-pihak penyedia informasi tersebut membutuhkan agar *website*-nya berfungsi sesuai keinginan. Perancangan *website* perlu dipertimbangkan, sehingga informasi di dalamnya dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Pihak penyedia informasi perlu memastikan apakah *user* dapat menggunakan *website* dengan mudah, dan tanpa kebingungan mengakses informasi yang dibutuhkannya. Oleh karena itu diperlukan analisis kemampuan serta perancangan yang mempertimbangkan faktor *usability* terhadap *website* penyedia informasi.

Kemampuan atau *usability* adalah kemampuan suatu produk untuk dapat digunakan sesuai keinginan dan ekspektasi penggunanya, serta tanpa menimbulkan halangan, keraguan atau kebingungan bagi penggunanya (Rubin & Chisnell, 2008). *Usability* memiliki beberapa atribut, antara lain *useful*, *efficient*, *effective*, *satisfying*, *learnable*, dan *accessible*. *Usability* yang berfokus pada *website* disebut *web usability*. *Website usability* adalah pendekatan yang dilakukan, sehingga situs mudah digunakan oleh *end-user* tanpa perlu melakukan pelatihan atau pembelajaran khusus (Nielsen, 1994).

Dalam melakukan analisis *usability*, salah satu alat bantu yang dapat digunakan adalah *eyetracking*. *Eyetracking* adalah teknologi sensor yang memungkinkan suatu alat untuk mendeteksi fokus mata (Tobii Technology, 2013). Informasi yang didapatkan dari proses *eyetracking* kemudian dapat digunakan untuk menganalisis perilaku konsumen, atau meningkatkan *user interfaces*. Maka dengan *eyetracking*, masalah yang dialami pengguna dapat dideteksi secara objektif.

Salah satu pihak penyedia informasi yang memiliki sebuah *website* sebagai media penyampaiannya adalah *Global Entrepreneurship Monitor (GEM)*. GEM adalah organisasi non-profit untuk penelitian akademik yang bertujuan untuk memberikan informasi berkualitas mengenai kewirausahaan untuk masyarakat yang seluas-luasnya. Dalam mempelajari setiap ekonomi, GEM menilai perilaku dan sikap kewirausahaan individu, serta konteks nasional dan dampaknya terhadap kewirausahaan. Melalui pengumpulan data secara luas dan terkoordinasi secara terpusat, GEM mampu menghadirkan informasi dan laporan yang komprehensif yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap fenomena kewirausahaan. GEM didirikan pada tahun 1999 sebagai sebuah proyek gabungan antara *Babson College (USA)* dan *London Business School (UK)*. Saat

ini, GEM telah menyediakan data lebih dari 100 negara, dengan lebih dari 300 institusi akademik yang telah tergabung di dalamnya.

Universitas Katolik Parahyangan Bandung, atau UNPAR, adalah institusi mitra GEM untuk Indonesia. Sebagai instansi mitra, UNPAR ingin mewujudkan tujuan GEM, yakni memberikan informasi berkualitas untuk masyarakat. Untuk itu, UNPAR berencana membuat suatu *website* GEM lokal yang akan difungsikan sebagai media penyedia informasi dan penghubung dengan pihak mitra GEM. Agar pengguna *website* dapat menerima informasi yang diaksesnya dengan baik, maka perlu adanya perancangan berdasarkan konsep *usability* pada *website* GEM UNPAR.

I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

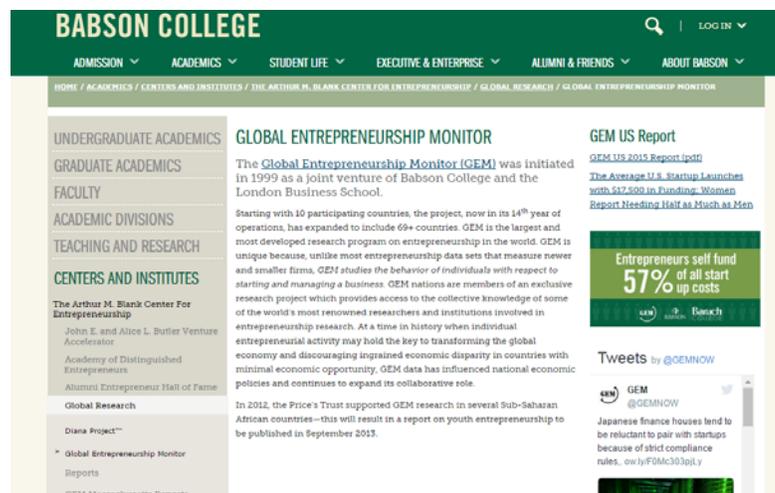
GEM sebagai sebuah organisasi global memiliki pihak-pihak mitra yang tersebar di seluruh negara. Di Indonesia, institusi yang bekerjasama dengan GEM adalah Universitas Katolik Parahyangan Bandung (UNPAR). UNPAR melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), bergabung dengan GEM pada tahun 2013, dan secara resmi diumumkan melalui situs resmi GEM pada 15 Mei 2013. *Funders* kerjasama ini adalah Universitas Katolik Parahyangan, *International Development Research Centre* (IDRC), dan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.

UNPAR sebagai instansi mitra, diharapkan mampu membantu GEM dalam mencapai tujuannya, yaitu sebagai sumber penelitian akademik yang memberikan informasi berkualitas kepada masyarakat. Artinya selain sebagai tim riset, UNPAR juga perlu bertindak sebagai sumber informasi bagi masyarakat. Untuk menjalankan perannya itu, tercatat UNPAR telah beberapa kali menyelenggarakan *event* sehubungan dengan GEM. Salah satunya adalah *event* pada tanggal 5-6 Juni 2014, yang merupakan seminar dan *workshop*, sekaligus peluncuran laporan GEM Indonesia. Melalui *event* ini, UNPAR menjalankan perannya sebagai sumber informasi kepada masyarakat.

UNPAR berencana untuk merancang sebuah *website* khusus dalam perannya sebagai mitra GEM di Indonesia. *Website* tersebut kemudian akan difungsikan sebagai media diseminasi GEM Indonesia. *Website* ini dimaksudkan untuk menjadi media penghubung antara pihak GEM Indonesia dengan pihak mitra yang ingin bekerja sama dengan GEM dengan memuat informasi mendetail

tentang kontak yang dapat dihubungi. GEM juga dapat memanfaatkan *website* untuk berkomunikasi jika memiliki pernyataan tertentu yang ingin disampaikan kepada publik. Selain itu, *website* juga berfungsi sebagai wadah bagi GEM Indonesia untuk menyediakan informasi yang berhubungan dengan penelitian GEM.

Hingga saat ini belum ada *website* untuk GEM Indonesia. Sementara, perancangan *website* atau halaman khusus GEM oleh instansi mitra sebenarnya telah dilakukan oleh instansi-instansi lain, contohnya adalah halaman *web* GEM dari Babson College (Amerika Serikat), dan dari Bangkok University School of Entrepreneurship and Management (Thailand). Tampilan halaman *web* GEM Babson College dan Bangkok University berturut-turut dapat dilihat pada Gambar I.2 dan Gambar I.3.



Gambar I.2. Tampilan dari Halaman *Web* GEM pada Babson College
(Sumber: <http://www.babson.edu/Academics/centers/Pages/home.aspx>)

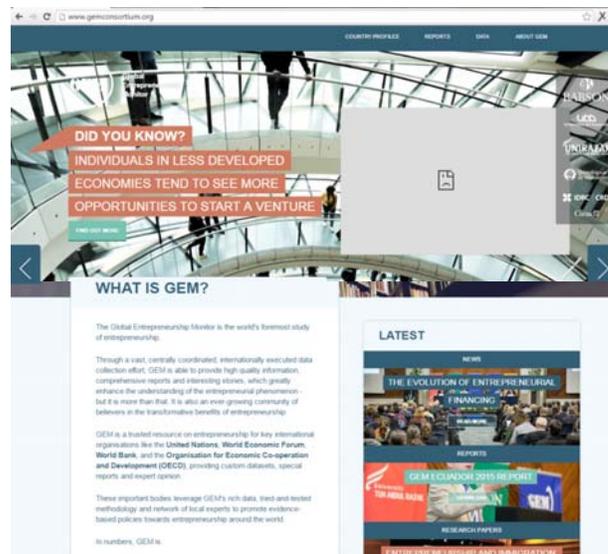
Meskipun memiliki beberapa konten yang berbeda, namun terdapat juga beberapa informasi yang serupa pada *website* GEM Indonesia dan GEM global. Konten dan informasi yang serupa tersebut menyebabkan *website* GEM UNPAR akan memiliki *template* yang tidak jauh berbeda dari *website* GEM global. Namun perlu adanya *usability testing* pada perancangan *website*, sehingga informasi di dalamnya dapat diterima pengguna dengan baik.



Gambar I.3. Tampilan dari halaman *web* GEM pada Bangkok University School of Entrepreneurship and Management

(Sumber: <http://busem.bu.ac.th/mme/gem/about-gem>)

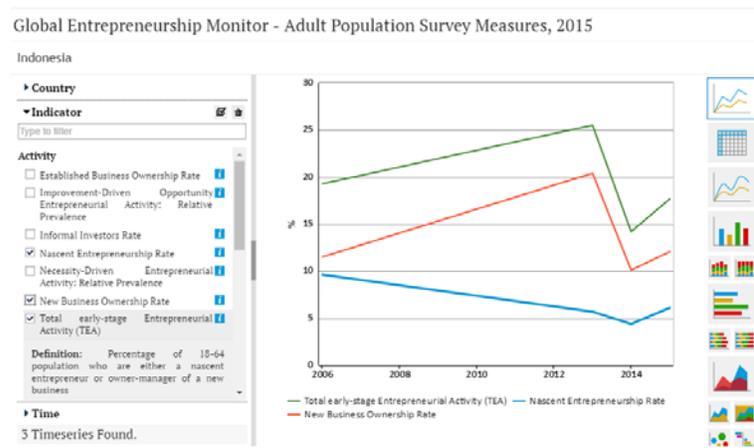
Alamat URL website GEM global yang dimaksud adalah <http://www.gemconsortium.org/>. Homepage dari website ini berisi informasi mengenai apa itu GEM dan kolom *latest* yang berisi berita, laporan, dan lembar penelitian terbaru GEM. Website memiliki menu utama: *Country Profiles*, *Reports*, *Data*, dan *About GEM*. Website ini memuat data-data dan laporan kewirausahaan, tentang GEM serta tim dari berbagai negara yang tergabung di dalamnya. Tampilan homepage website GEM dapat dilihat pada Gambar I.4.



Gambar I.4 Tampilan Homepage Website Global Entrepreneurship Monitor

(Sumber:<http://www.gemconsortium.org/>)

Data-data yang disediakan di *website* ini dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yaitu data yang telah diterjemahkan menjadi indikator kunci yang berkaitan dengan kewirausahaan, dan data mentah. Data indikator kunci dibagi lagi menjadi dua kelompok, yaitu GEM *Adult Population Survey* (APS), dan GEM *National Expert Survey* (NES). GEM *Adult Population Survey* mengukur tingkat dan sifat dari aktivitas kewirausahaan di seluruh dunia. Survey ini dilakukan dengan minimal 2000 responden di tiap negara. GEM *National Expert Survey* mengawasi faktor-faktor yang dipercaya memiliki dampak yang signifikan terhadap kewirausahaan. Survey ini dilakukan dengan minimal 36 ahli yang dipilih secara seksama di tiap negara. Data indikator kunci ini ditampilkan oleh *website* dalam bentuk grafik yang dapat dipilih oleh pengguna. Bentuk tampilan data indikator kunci dapat dilihat pada gambar 1.5.



Gambar 1.5. Tampilan Data Indikator Kunci

(Sumber: <http://www.gemconsortium.org/data/key-indicators>)

Data mentah disediakan *website* agar dapat diunduh oleh pengguna. Data mentah yang diunduh dapat berupa *compressed file* yang berisi file dalam format *excel* maupun SPSS. Selain data, *website* juga menyediakan laporan-laporan tahunan GEM mengenai kewirausahaan secara global maupun dari tiap negara. Laporan-laporan ini dapat diunduh dan berformat pdf. Selain menyediakan data serta laporan, *website* GEM juga memiliki sebuah halaman berisi GEM

wiki.GEM wiki merupakan halaman yang berisi tentang panduan atau bantuan mengenai terminologi, konsep dan segala hal yang berkaitan dengan GEM. Pada halaman ini dijelaskan antara lain mengenai proses pengumpulan data tahunan, definisi-definisi, cara mengartikan data APS dan NES, dan lain-lain.

Untuk memahami kebutuhan akan kemudahan penggunaan *website* dan penerimaan informasi terhadap *website* GEM global dan rancangan untuk GEM UNPAR, maka dilakukan penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan ini dilakukan dengan cara mewawancarai *target user* dari *website*. Wawancara dilakukan terhadap tiga orang yang memiliki latar belakang wirausaha, dan seorang peneliti di bidang kewirausahaan. Latar belakang dan rentang umur para responden dapat dilihat pada Tabel I.2. Pada wawancara ini, akan menggunakan *website* GEM, kemudian diminta menjelaskan kesannya terhadap *website* tersebut. Dengan responden ditanyai mengenai *website* GEM, dapat diketahui kesulitan yang dihadapi responden, ketertarikannya terhadap *website* tersebut, atau rekomendasi perbaikan. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihan *website* dari sudut pandang responden.

Tabel I.2. Latar Belakang dan Umur Responden

INISIAL RESPONDEN	BIDANG USAHA/PROFESI	UMUR
BG	Pengajar/akademisi	52
IS	Properti	47
MH	Kuliner	23
LW	Otomotif	23

Setelah menggunakan *website* GEM, kemudian responden diminta menjelaskan pendapatnya mengenai *website*. Pendapat-pendapat responden dapat dilihat pada Tabel I.3.

Tabel I.3. Tanggapan Responden Mengenai Situs Resmi GEM

Pertanyaan	Pernyataan Responden
Hal-hal yang disukai pada <i>website</i>	"Kalau di berita, misalnya di detik, kita tinggal membaca apa yang sudah ada di sana. Sementara kalau di sini, kita bisa melihat hubungan faktor yang menjadi <i>concern</i> kita saja.."
Hal-hal yang tidak disukai pada <i>website</i>	"Untuk tampilan awalnya, di bagian <i>home</i> seharusnya ada penjelasan cara untuk nyari datanya. " "kalaupun mau memanfaatkan data GEM itu, harus terlebih dahulu

	orang memahami GEM menyediakan data apa.”
	“tidak terlalu jelas data apa yang dipakai untuk hasilkan indikator ini.”
	“... mungkin justru membandingkan dua grafik yang gak berhubungan.”

Dari hasil wawancara, masih ditemukan beberapa kesulitan yang dihadapi responden. Tanggapan seperti tidak adanya penjelasan mengenai data yang disediakan maupun cara mencari data menunjukkan bahwa responden masih mengalami kebingungan saat menggunakan *website*. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan pada rancangan *website* GEM global, khususnya pada rancangan *website* GEM UNPAR, sehingga dapat menyampaikan informasi dengan baik.

Perancangan perlu diperhatikan agar pengguna atau *user* dari *website* dapat menerima informasi dan dapat menggunakan *website* tanpa mengalami kesulitan. Oleh karena itu, penelitian ini akan menggunakan responden yang merupakan *target user* dari *website*, yaitu orang-orang yang akan sering mengunjungi *website*. *User* tersebut antara lain adalah para anggota GEM dan orang-orang yang akan menggunakan laporan GEM. Anggota GEM dipilih karena kelompok *user* ini merupakan pemilik atau *website owner* yang akan memperbarui *website* maupun kontennya. Sedangkan pengguna laporan GEM adalah sasaran dari pembuatan *website* ini, sehingga informasi yang ada di dalamnya dapat diterima dengan baik oleh kelompok ini.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan mengenai rancangan *website* GEM UNPAR. Berikut adalah masalah yang telah dirumuskan:

1. Apa saja kebutuhan dari *user* yang akan ditampilkan pada rancangan *website* GEM UNPAR?
2. Bagaimana rancangan tampilan *website* GEM UNPAR yang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya?
3. Bagaimana evaluasi rancangan untuk tampilan *website* GEM UNPAR berdasarkan pengujian *usability* dengan analisis *eyetracking*?

1.3 Asumsi dan Batasan Masalah

Asumsi dan batasan masalah digunakan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan, sehingga penelitian dapat dilakukan secara terfokus dan menghasilkan solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut. Berikut adalah batasan-batasan masalah untuk penelitian ini:

1. Prototipe yang dihasilkan merupakan *high fidelity prototype*.
2. Biaya tidak diperhitungkan selama proses penelitian dan usulan.
3. Rancangan tidak memperhatikan kebenaran informasi yang ditampilkan.
4. Kriteria *Usability* yang diteliti adalah *effectivity*, *efficiency*, *learnability*, dan *satisfaction*.

Asumsi awal yang digunakan pada penelitian ini adalah kecepatan internet stabil saat digunakan.

I.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan identifikasi kebutuhan yang akan ditampilkan pada rancangan *website* GEM UNPAR.
2. Menghasilkan rancangan tampilan *website* GEM UNPAR yang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya.
3. Menghasilkan evaluasi rancangan untuk tampilan *website* GEM UNPAR berdasarkan pengujian *usability* dengan analisis *eyetracking*.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu dirasakan oleh berbagai pihak, antara lain bagi GEMUNPAR, bagi penulis serta bagi pembaca. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat bagi pihak GEM Universitas Katolik Parahyangan adalah mendapatkan rancangan tampilan pada *website* yang bersangkutan.
2. Manfaat bagi pihak penulis
 - a. Mendapatkan kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan semasa kuliah.
 - b. Memperdalam pengetahuan penulis mengenai perancangan *website* dengan aspek *usability*.
3. Manfaat bagi pembaca:
 - a. Sebagai pedoman mengenai rancangan tampilan antarmuka *website* yang mempertimbangkan aspek *usability*.
 - b. Sebagai dasar bagi penelitian selanjutnya.

I.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat langkah-langkah yang perlu dilakukan secara bertahap mulai dari awal hingga akhir penelitian. Langkah-langkah tersebut termasuk dalam metodologi penelitian. Langkah-langkah penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.6.

Penjelasan setiap urutan langkah metodologi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan
Tahap ini merupakan langkah awal yang dilakukan pada penelitian ini. Pada tahap ini penulis melakukan pengamatan mengenai sebuah topik penelitian, serta menentukan objek untuk topik tersebut. Setelah menentukan objek terkait, penulis melakukan pengamatan pendahuluan yang berkaitan dengan objek. Pengamatan dilakukan dengan cara observasi keadaan sekarang, dan wawancara. Pengamatan ini dilakukan agar selanjutnya dapat ditentukan masalah yang benar-benar terjadi pada objek penelitian.
2. Identifikasi dan Rumusan Masalah
Setelah mendapatkan gambaran umum mengenai keadaan awal pada objek yang bersangkutan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi pada objek. Dengan mengidentifikasi masalah, penulis dapat merumuskan masalah-masalah tersebut.
3. Penentuan Asumsi dan Batasan Masalah
Agar penelitian berfokus pada masalah dan tidak meluas, dibutuhkan tahap penentuan asumsi dan batasan masalah. Dengan penelitian yang terfokus, maka dapat menjawab permasalahan dengan tepat.
4. Penentuan Tujuan Penelitian
Berangkat dari rumusan masalah, disusun tujuan-tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan permasalahan tersebut.
5. Identifikasi Kebutuhan Informasi
Penulis mengidentifikasi informasi-informasi yang dibutuhkan pengguna yang akan ditampilkan pada *website*. Dengan proses identifikasi kebutuhan, pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan pada *website*.
6. Perancangan Desain Awal *Website*

Desain awal *website* kemudian dirancang berdasarkan kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Perancangan menghasilkan beberapa konsep desain.

7. Pemilihan Konsep

Konsep hasil rancangan kemudian dipilih satu yang terbaik. Konsep pilihan tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar dari pembuatan *prototype*.

8. Perancangan *Prototype*

Prototype dibuat berdasarkan konsep desain pilihan. *Prototype* yang dibuat bersifat *high-fidelity* sehingga dapat dievaluasi.

9. Evaluasi Rancangan Awal *Website*

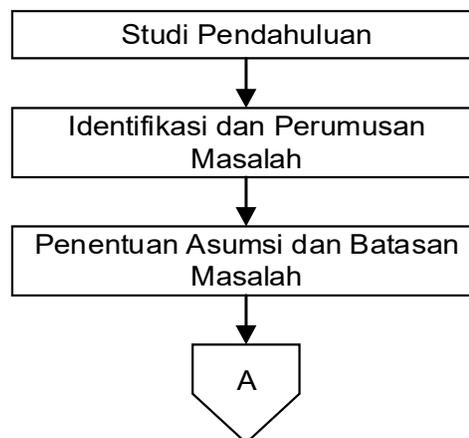
Tahap ini dilakukan dengan proses evaluasi terhadap desain awal *website*. Desain awal *website* dievaluasi dan dinilai terhadap aspek *usability*, dan dengan menggunakan bantuan *eye-tracker*.

10. Analisis dan Perancangan Desain Baru *Website*

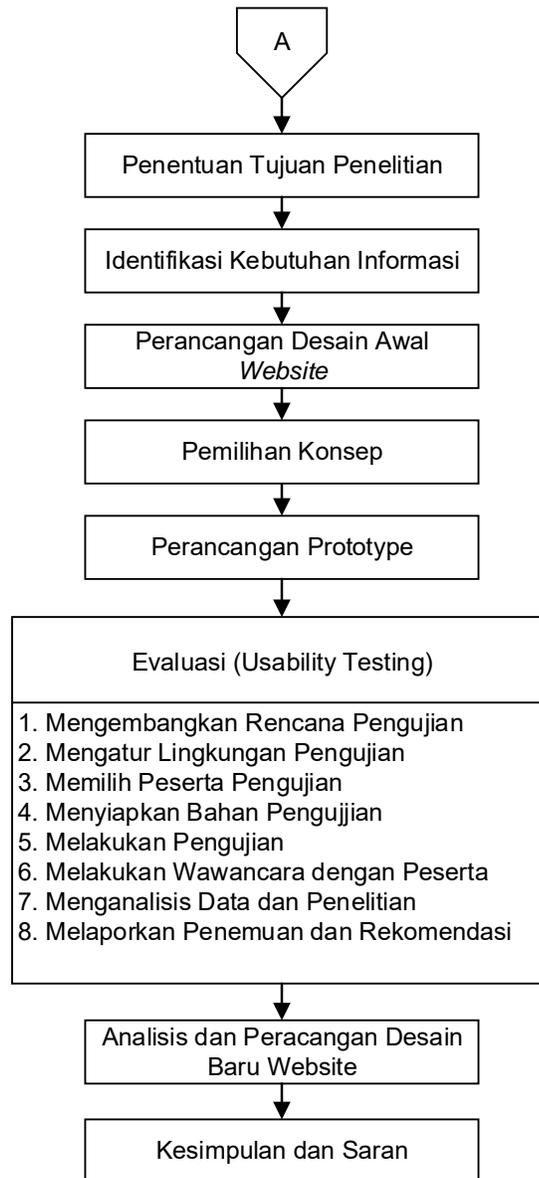
Dari evaluasi pada desain awal *website*, didapatkan penilaian terhadap aspek *usability*. Berdasar pada analisis terhadap evaluasi tersebut, dirancang sebuah desain tampilan *website* usulan yang mempertimbangkan aspek *usability*.

11. Kesimpulan dan Saran

Tahap akhir yang dilakukan adalah menarik kesimpulan terhadap tujuan penelitian dan memberikan saran yang dapat ditemui setelah melakukan penelitian.



Gambar I.6 Metodologi Penelitian



Gambar I.6 Metodologi Penelitian

I.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini dimulai dari BAB I hingga Bab VI, dengan penjabaran masing-masing bab adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, batasan masalah dan asumsi penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian ini yang dikumpulkan dari literatur. Teori-teori yang digunakan adalah *usability*, *usability testing*, *web usability*, *eyetracking*, *usability* dengan menggunakan *eyetracking*, *system usability scale (SUS)*, pengambilan sampel, dan metode *shumard*.

3. BAB III PERANCANGAN *WEBSITE* GEM UNPAR

Bab ini berisi proses perancangan pengumpulan dan pengolahan data untuk perancangan *website* GEM UNPAR. Proses ini dimulai dengan pemilihan responden, identifikasi kebutuhan, perancangan konsep desain, pemilihan konsep desain, dan perancangan *prototype*.

4. BAB IV EVALUASI PERANCANGAN *WEBSITE*

Bab ini berisi penjabaran proses evaluasi rancangan *website*. Proses dimulai dari penentuan kriteria *usability testing*, *usability testing* dengan *eyetracking*, pengujian dan analisis *gaze replay*, serta usulan perbaikan.

5. BAB V ANALISIS

Bab ini berisi analisis mengenai langkah-langkah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Langkah-langkah tersebut dapat dibagi menjadi dua, yaitu proses perancangan dan proses evaluasi. Pembahasan analisis proses perancangan pada bab ini antara lain adalah analisis pemilihan responden, analisis identifikasi kebutuhan, analisis perancangan konsep desain, dan analisis pemilihan alternatif konsep. Sementara analisis proses evaluasi meliputi analisis *usability testing* dan analisis usulan perbaikan.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, dan saran yang dapat diberikan bagi penelitian selanjutnya.