STUDY USABILITY PADA *E-NEWS*



Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika

Pada Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

Disusun oleh

Haris Suhendra

06 523 072

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

2011

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

STUDY USABILITY PADA E-NEWS

TUGAS AKHIR

OLEH :

Nama : Haris Suhendra

No Mahasiswa : 06 523 072

Tanggal : April 2011

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Haris Suhendra

No Mahasiswa: 06 523 072

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam laporan tugas akhir dengan judul **STUDY USABILITY PADA *E-NEWS*** yang di ajukan untuk di uji pada tanggal april 2011 adalah hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya saya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekwensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat semoga dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, april 2011

Haris Suhendra

(NIM 06 523 072)

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

STUDY USABILITY PADA E-NEWS

TUGAS AKHIR

OLEH :

Nama : Haris Suhendra

No Mahasiswa : 06 523 072

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana jurusan teknik informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Tanggal : April 2011

Tim Penguji

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

Hendrik, S.T., M.Eng

R. Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., Ph.D

Mengetahui,

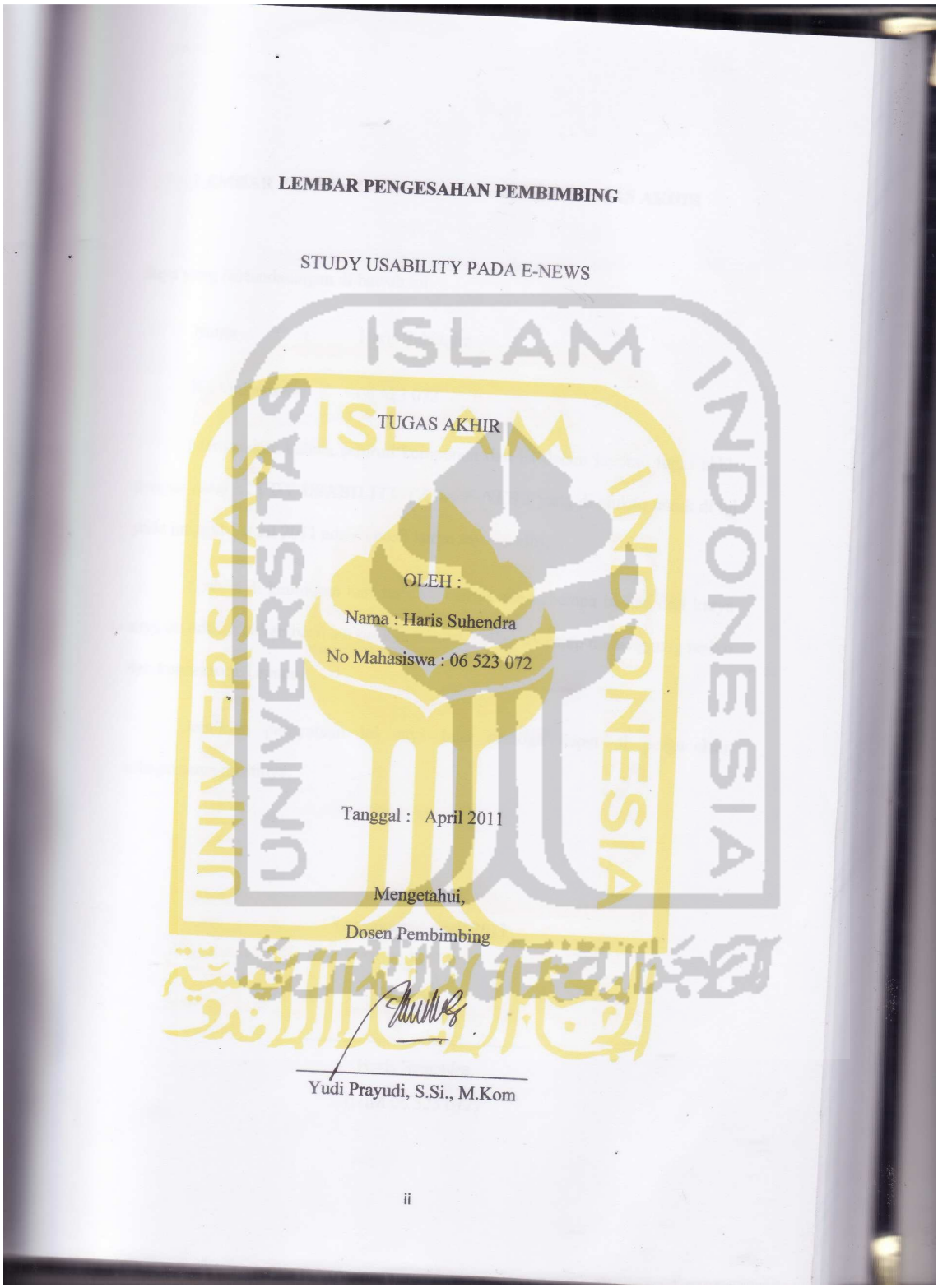
Ketua Jurusan Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING



LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

STUDY USABILITY PADA E-NEWS

TUGAS AKHIR

OLEH :

Nama : Haris Suhendra

No Mahasiswa : 06 523 072

Tanggal : April 2011

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Haris Suhendra

No Mahasiswa: 06 523 072

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam laporan tugas akhir dengan judul **STUDY USABILITY PADA *E-NEWS*** yang di ajukan untuk di uji pada tanggal april 2011 adalah hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya saya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekwensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat semoga dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, april 2011

Haris Suhendra

(NIM 06 523 072)

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

STUDY USABILITY PADA E-NEWS

TUGAS AKHIR

OLEH :

Nama : Haris Suhendra

No Mahasiswa : 06 523 072

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana jurusan teknik informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Tanggal : April 2011

Tim Penguji

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

Hendrik, S.T., M.Eng

R. Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., Ph.D

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini merupakan hasil perjuangan yang melelahkan, yang selalu di iringi oleh kesabaran, doa, dan usaha. Dengan rasa bangga dan haru ku persembahkan karya kecil ku ini untuk

- *Untuk kakak ku adriyani dan imah, serta kaka ipar ku alam, terima kasih untuk semua dukungan, bantuan dan doa.*
- *Untuk "mbul" ku yang ku sayang dan kucintai Agnes Primata Nataliniati terimakasih buat doa dan dukungnannya "I LOVE U"*
- *Untuk pak yudi terimakasih atas bimbingannya selama mengerjakan tugas akhir ini.*
- *Allah s.w.t dengan segala limpah rahmat dan kasih sayangnya*
- *Rassulullah muhammad s.a.w sebagai panutan hidup ku*
- *Ibunda dede rohayati dan ayah handa muhammad yusuf yang tercinta. Sebagai rasa bakti, hormat dan sayang ku atas segala curahan kasih sayang, penantian, dukungan dan doa restunya yang tidak pernah putus asa sampai selesai studi ku di perguruan tinggi dan tidak akan mampu terbalaskan.*

- *Untuk seluruh dosen dan staf pengajar yang ada di Fti uii terimakasih untuk ilmu yang telah kalian berikan*
- *Untuk pak kamilin dan pak gianto terima kasih telah memberi tempat bernaung dan berteduh selama tinggal di yogyakarta*
- *Untuk semua teman dan orang yang telah membantu mengerjakan tugas akhir ini saya ucapkan banyak terima kasih*

MOTO

ORANG MUKMIN YANG LEBIH KUAT DAN LEBIH BAIK. LEBIH DI CINTAI OLEH ALLAH DARIPADA ORANG MUKMIN YANG LEMAH (HR.MUSLIM)

PELAJARILAH OLEH MU, ILMU YANG KAMU MINATI (AL-HADIST)

يَا أَيُّهَا الَّذِيْنَ آمَنُوا اسْتَعِيْنُوْا بِالصَّبْرِ وَ الصَّلَاةِ إِنَّ اللهَ مَعَ الصَّابِرِيْنَ

HAI ORANG-ORANG YANG BERIMAN, JADIKANLAH SABAR DAN SHALAT SEBAGAI PENOLONGMU, SESUNGGUHNYA ALLAH BESERTA ORANG-ORANG YANG SABAR.

(Q.S AL-BAQARAH 153)

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ ○إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا○فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ○وَإِلَى رَبِّكَ فَارْغَبْ يُسْرًا

KARENA SESUNGGUHNYA BERSAMA SETIAP KESULITAN ADA KEMUDAHAN, SESUNGGUHNYA BERSAMA SETIAP KESULITAN ADA KEMUDAHAN. MAKA JIKA ENGKAU SUDAH BEBAS, TETAPLAH TABAH BEKERJA KERAS! DAN JADIKANLAH TUHANMU SEBAGAI TUJUAN [KERINDUAN] ENGKAU SEMATA!

(Q.S al-insyirah 5-8)

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum. Wr. Wb.

Dengan mengucapkan alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang berjudul "STUDY USABILITY PADA E-NEWS" dengan baik.

Laporan tugas akhir ini di susun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana teknik informatika pada Universitas Islam Indonesia, yang melengkapi rangkaian kegiatan perkuliahan selama bertahun-tahun yang telah dijalani penulis di universitas yang sama. Di samping laporan itu sendiri yang merupakan rangkaian kegiatan yang harus di lakukan setelah tugas akhir ini selesai.

Penulisan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak lepas dari saran, bimbingan, dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. **Allah SWT, atas segalanya**
2. **Bapak Ir. Gumbolo Hadi Susanto, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia**
3. **Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia dan selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Terimakasih atas kesabaran, dukungan dan pengetahuannya selama penulis menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini**
4. **Bapak dan Ibu dosen Teknik Informatika UII yang telah memberikan ilmu serta mendidik penulis selama melaksanakan studi di Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.**

5. **Seluruh staf dan karyawan Fakultas Teknologi Industri yang telah memberikan pelayanan dan bantuan selama penulis menempuh studi.**
6. **Orang tua, dan kedua kakak ku tercinta yang telah mendoakan dan mendukung setiap langkahku dengan penuh kasih sayang, semoga karya ini sebagai salah satu bukti keberhasilan mendidik amanat Allah.**
7. **Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan.**
8. **Dia. Yang selalu memberi semangat, dan mengingatkan tanpa memaksa**
9. **Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya tugas akhir ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu**

Dengan ketulusan hati penulis berharap apa yang telah mereka berikan tanpa mengharap apapun sebagai timbal balik, akan memetik pahala dari-Nya. Penulis juga menyadari keterbatasan kemampuan dan pengalaman sehingga dalam penulisan laporan tugas akhir ini dirasa masih jauh dari sempurna. Oleh karenanya, saran dan kritik membangun akan selalu penulis harapkan.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, April 2011

Penulis

SARI

Usability seringkali dikatakan sebagai suatu nilai penerimaan seseorang terhadap suatu produk atau sistem berdasarkan pemahaman dan ketepatan aksi atau reaksi seseorang terhadap sebuah antarmuka atau *Interface*. Website atau biasa disebut dengan web, performansinya sangat dipengaruhi oleh baik tidaknya antarmuka atau *Interface* web tersebut untuk mendukung informasi yang ingin disampaikan. Untuk dapat menciptakan suatu web dengan *Interface* yang baik, diperlukan dasar *usability* dalam proses pendesainannya.

Karena *website E-News* yang merupakan portal berita yang menyajikan berita secara langsung kepada *user* yang mengunjunginya, sehingga *interface* yang dibuat harus dibuat semenarik mungkin dan juga sistem harus di buat mudah dan membuat *user* yang mengunjunginya merasa nyaman dalam mengakses sistem terseebut.

Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan adalah study *usability* pada E-*news.* Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode evaluasi *heuristik.* Dan hasil analisis memberikan nilai *usability* yang akan di bandingkan dengan empat macam *website E-news* yang akan di analisis.

Kata Kunci: *Interface*, E-news, *Usability*, *Heuristik*

TAKARIR

adaptability	Penyesuaian
adaptivity	Adaptivity
aesthetic and minimalist design	Estetika dan disain minimalis
backward recovery	Kembali melakukan pemulihan
command line	Baris perintah yang biasa berada pada sistem operasi seperti DOS, Unix atau program yang dasarnya text. Semua perintah atau apa yang akan terjadi diketikkan pada command line.
commensurate	Sepadan
concurent	Memungkinkan komunikasi simultan untuk task yang berbeda
consistency and standars	Konsisten; tidak berubah-ubah dan standar
content	Isi; substansi data dan atau informasi berupa input dan output dari penyelenggaraan sistem informasi yang disampaikan pada publik, mencakup semua bentuk data atau informasi baik yang tersimpan dalam bentuk cetak maupunelektronik, maupun yang disimpan sebagai basis data maupun yang dikomunikasikan sebagai bentuk pesan.
database	Basis data; Representasi kumpulan fakta yang saling berhubungan disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redudansi)yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
display screen.	Alat keluaran; tampilan layar
domain	Daerah, wewenang. Satuan organisasi dengan tanggung jawab administrasi untuk penamaan jaringan atau host.; Nama unik untuk memastikan alamat di halaman web di internet. Domain ini terdiri dari dua atau lebih bagian yang dipisahkan oleh titik.
download	Menyalin data dari server secara remote. Mengambil file atau mentransfer file dari satu komputer ke komputer lainnya.
dynamic	Dinamis
e-commerce	Suatu website penjualan
eksibilitas	Konsep yang menggabungkan sistem pengaturan
eksperimental	Eksperimen
ekuivalen	Setara
emergency exit	Pintu darurat; cara keluar dengan cepat
e-news	Berita elektronik
error prevention	Pencegahan kesalahan

eventual honesty	Akhir kebenaran
familiarity	Ke akraban
feedback	Umpan balik
five top indonesian online news site	Lima situs berita online terbaik di indonesia
flash	Salah satu jenis program animasi vector yang dikembangkan oleh perusahaan Macromedia Inc., untuk digunakan pada halaman Web, sehingga dapat ditampilkan di Internet. Dengan bantuan plugin tertentu.
flexibility	Keluwesan
flexibility and efficiency of use	Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan
functionality	Fungsi
graphic design	Disain grafis
guessability	Kemampuan pengguna menebak fungsi suatu obyek
header	Keterangan pada margin bagian atas yang ada pada hampir setiap halaman.
help and documentation	Bantuan dan dokumentasi
help users recognize, diagnose, and recover from errors	Membantu pengguna mengenali, mendiagnosa, dan pulih dari kesalahan
homepage	Halaman muka dari sebuah situs web.; Halaman default yang diset untuk sebuah browser. halaman ini ditayangan di Internet melalui media World Wide Web. Biasa digunakan orang untuk mempromosikan informasi, jasa, produk-produknya, dll.
Hyper text markup language	Bahasa yang di gunakan untuk membangun web atau aplikasi berbasis web
immediate	Segera
interface	Tampilan; Penghubung antara dua sistem atau alat
interleaving	memungkinkan pelaksanaan task yang berbeda dan pada saat tertentu dapat dilakukan bersamaan
layout	Rencana atau desain keseluruhan dari sistem dokumen. Misalnya pada program grafika, pengolahan kata, program tata halaman, tata letak halaman mengacu pada besarnya jarak tepi (margin) dan penempatan teks, judul dan grafika pada halaman. Lihat juga Page Layout.
learnability	Kemampuan belajar
loading time	Waktu pengeluaran
match between system and the real world	Perbandingan antara sistem dengan dunia nyata
metaphora	Metaphora
navigasi	Mengarahkan suatu object dari suatu tempat ke tempat

	lainnya.
news service provider	Penyedia layanan berita online
operation visibility	Visibilitas operasi
ordance	Kemampuan pengguna memperkirakan operasi yang dapat dilakukan oleh obyek tersebut
reachability	Keterjangkauan; Gagasan untuk bisa mendapatkan dari satu titik dalam grafik diarahkan ke beberapa titik lainnya
recognition rather than recall	Pengakuan daripada ingat
registrasi	Proses pendaftaran dari suatu kegiatan
regular expression	Ekspresi reguler
site map	Peta situs
task adequacy	Tugas yang berkecukupan
task completeness	Kelengkapan tugas
top website	Website terbaik
typografi	Suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.
usability	Kegunaan
user control and freedom	Kontrol pengguna dan kebebasan
user experience	Pengalaman pengguna
user friendly	Bersahabat dengan pemakai; Disukai pengguna; Nyaman digunakan.
user interface	Antarmuka pengguna
user pre-emptiveness	User dapat memulai interaksi atau hanya menunggu awal interaksi dilakukan oleh sistem
visibility of system status	Status visibilitas sistem

DAFTAR ISI

Halaman judul.....i

Lembar pengesahan dosen pembimbing.....ii

Lembar pernyataan keaslian hasil tugas akhir.....iii

Lembar pengesahan penguji.....iv

Halaman persembahan.....v

Moto.....vi

Kata pengantar.....vii

Sari.....ix

Takarir.....x

Daftar isi.....xiv

Daftar tabel.....xvii

Daftar gambar.....xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG.....1

1.2 RUMUSAN MASALAH.....2

1.3 BATASAN MASALAH.....2

1.4 TUJUAN PENELITIAN.....2

1.5 MANFAAT PENELITIAN.....2

1.6 METODOLOGI PENELITIAN.....3

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka.....5

2.2 Usability.....5

2.3 Web Usability 10

2.4 Metode Evaluasi Heuristik.....14

2.5 News.....19

2.5.1 Media Cetak.....21

2.5.2 Media Elektronik.....22

2.5.3 E-News.....22

BAB III METODOLOGI

3.1 Objek Penelitian.....24

3.2 Subjek Penelitian.....25

3.3 Metode Pengumpulan Data.....25

3.4 Metode Penelitian.....25

3.4.1 Identifikasi Masalah.....25

3.4.2 Studi Literatur.....25

3.4.3 Analisis Data.....26

3.5 Kesimpulan dan Saran.....37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Umum Penelitian.....28

4.2 Screen Shoot Halaman Muka Web.....28

4.3 Penerapan 10 Poin Evaluasi Heuristik.....31

4.4 Hasil perbandingan E-News.....65

4.5 Keterangan Tabel Perbandingan.....66

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....70

5.2 Saran.....71

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel perbandingan E-News.....26

Tabel 4.1 Tabel perbandingan E-News.....65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Top five Indonesian online news site.....24

Gambar 4.1 Tampilan awal hal okezone.com.....29

Gambar 4.2 Tampilan awal hal kompas.com.....29

Gambar 4.3 Tampilan awal hal tempointeraktif.com.....30

Gambar 4.4 Tampilan awal hal republika.co.id.....30

Gambar 4.5 Menu yang terdapat pada halaman okezone.com.....31

Gambar 4.6 Menu yang terdapat pada halaman kompas.com.....31

Gambar 4.7 Menu yang terdapat pada halaman tempointeraktif.com.....31

Gambar 4.8 Menu yang terdapat pada halaman republika.co.id.....31

Gambar 4.9 Iklan pada bagian atas pada halaman okezone.com.....32

Gambar 4.10 Iklan pada bagian atas pada halaman tempointeraktif.com.....32

Gambar 4.11 Iklan pada bagian atas pada halaman kompas.com.....32

Gambar 4.12 Iklan pada bagian atas pada halaman republika.co.id.....32

Gambar 4.13 Iklan pada bagian kanan pada halaman okezone.com.....33

Gambar 4.14 Iklan pada bagian kanan pada halaman tempointeraktif.com.....33

Gambar 4.15 Iklan pada bagian kanan pada halaman kompas.com.....33

Gambar 4.16 Iklan pada bagian kanan pada halaman republika.co.id.....33

Gambar 4.17 Iklan flash animasi pada halaman okezone.com.....34

Gambar 4.18 Iklan flash animasi pada halaman kompas.com.....34

Gambar 4.19 Fasilitas berita yang menggunakan bahasa Inggris……..35

Gambar 4.20 Keterangan yang menunjukkan user berada pada halaman mana…36

Gambar 4.21 keterangan yang menunjukkan keberadaan *user*…….37

Gambar 4.22 keterangan yang menunjukkan keberadaan *user* dengan adanya perubahan warna pada navigasi bar……..……37

Gambar 4.23 Keterangan yang menunjukkan user berada pada halaman mana…37

Gambar 4.24 keterangan yang menunjukkan keberadaan *user*……..38

Gambar 4.25 Halaman kompas yang memiliki nilai kekonsistenan yang tinggi…….38

Gambar 4.26 terdapat perbedaan *background color* pada setiap halaman okezone.com…….39

Gambar 4.27 kekonsistenan tata letak menu dan penampilan……...40

Gambar 4.28 terdapat perbedaan *header* pada halaman bola dengan halaman internasional……...40

Gambar 4.29emasukkan email atau password……...41

Gambar 4.30 form pendaftaran member pemasangan iklan motor atau mobil…...42

Gambar 4.31 form peringatan ketika user memasukkan kata sandi atau *email* yang salah……..42

Gambar 4.32 Peringatan ketika user memasukkan email atau kata sandi yang salah……..43

Gambar 4.33 Fasilitas lupa password…….44

Gambar 4.34 Form pengisian email dalam fasilitas lupa password……...44

Gambar 4.35 form lupa password……..45

Gambar 4.36 Fasilitas lupa password…….45

Gambar 4.37 Form fasilitas lupa password……46

Gambar 4.38 Fasilitas pencarian berita……..47

Gambar 4.39 fasilitas pencarian berita pada halaman okezone.com……..47

Gambar 4.40 Fasilitas pencarian berita……..47

Gambar 4.41 fasilitas pencarian berita pada halaman tempointeraktif.com…....48

Gambar 4.42 Tampilan iklan pada bagian atas halaman kompas.com……..48

Gambar 4.43 Tampilan iklan pada bagian samping halaman kompas.com……...49

Gambar 4.44 Tampilan iklan flash pada halaman kompas.com……49

Gambar 4.45 Iklan pada bagian atas pada halaman okezone.com…….....50

Gambar 4.46 Iklan pada bagian kanan pada halaman okezone.com……..50

Gambar 4.47 Iklan flash animasi pada halaman okezone.com……..51

Gambar 4.48 Iklan pada bagian atas pada halaman republika.co.id……..51

Gambar 4.49 Iklan pada bagian samping pada halaman republika.co.id……...52

Gambar 4.50 Iklan pada bagian atas pada halaman tempointeraktif.com……..52

Gambar 4.51 Iklan pada bagian kanan pada halaman tempointeraktif.com……..52

Gambar 4.52 head line news dan topik pilihan pada halaman kompas…….53

Gambar 4.53 Fasilitas pencarian berita……..54

Gambar 4.54 halaman utama okezone.com……...54

Gambar 4.56 Daftar index pada halaman index okezone.com……...55

Gambar 4.57 Daftar index pada halaman index okezone.com berdasarkan index hari ini……...55

Gambar 4.58 Daftar index pada halaman index okezone.com berdasarkan index arsip……...55

Gambar 4.59 Daftar index pada halaman index okezone.com berdasarkan index terpopuler. ……56

Gambar 4.60 Daftar index pada halaman index okezone.com berdasarkan index periskop…….56

Gambar 4.61 Daftar index pada halaman index okezone.com berdasarkan index kaleidoskop……...56

Gambar 4.62 *flash* animasi yang berisi beranda, index, travel, java jazz……..57

Gambar 4.63 fasilitas pencarian berita pada halaman okezone.com……..57

Gambar 4.64 Menu yang terdapat pada halaman baweah okezone.com……...58

Gambar 4.65 Menu yang terdapat pada halaman atas okezone.com…….58

Gambar 4.66 Berita pilihan dan berita terbaru pada halaman utama republika.co.id……...58

Gambar 4.67 fasilitas pencarian berita……...59

Gambar 4.68 berita terbau dan berita utama pada tempointeraktif.com……59

Gambar 4.69 fasilitas pencarian berita pada halaman tempointeraktif.com……..60

Gambar 4.70 Fasilitas site map pada halaman kompas……..60

Gambar 4.71 Peringatan ketika user melakukan kesalahan dalam memasukkan email atau password……..62

Gambar 4.72 fasilitas saran kata kunci lain pada pencarian berita kompas.com...62

Gambar 4.73 Fasilitas pencarian pada okezone.com……63

Gambar 4.74 fasilitas saran kata kunci lain pada pencarian berita pada republika.co.id……...64

Gambar 4.75 Fasilitas pencarian pada tempointeraktif.com……..…64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan web sebagai media pendukung untuk menyampaikan suatu informasi yang sangat efektif kini telah melebar luas akan tetapi pada bahasan *User Interface* yang lebih diutamakan adalah *usability* (usabilitas) sistem. Usabilitas dari suatu sistem ditentukan dari bagaimana kemudahan user mememenuhi tugasnya. Menurut jakob Nielsen dalam (Anonymous, 2011) *usability* adalah kualitas atribut untuk mengukur seberapa mudah suatu tampilan antar muka itu digunakan (Jakob nielsen, 2003).

Suatu *study usability* merupakan cerminan dari kebiasan yang umumnya dilakukan pengguna *website*. Menurut Jakob Nielsen, definisi dari *usability* adalah dapatkah seorang user menemukan cara untuk menggunakan website tersebut dengan efektif. Oleh karena itu memperhatikan suatu *usability* itu sangatlah penting agar sebuah *Website E-News* dapat bertahan. *Website E-news* yang memiliki *usability* tinggi memiliki peluang yang sangat besar untuk sering dikunjungi oleh para pengguna internet. Pada umumnya pengguna ingin mendapatkan informasi atau berita secara cepat dan sesuai yang diharapkan. Jika sebuah *website E-News* gagal dalam menunjukkan secara jelas apa yang dapat dilakukan dengan *website* tersebut, pengguna cenderung akan langsung meninggalkan *website E-News* dan beralih ke *website E-News* lain.

Oleh karena itu penelitian ini akan melakukan suatu *study usability* pada *website E-New. M*elalui penelitian ini di harapkan dapat membantu para pengembang *website E-News* dalam menata tampilan serta tata letak dari menu-menu untuk di tampilkan pada *website E-News,* sehingga dapat menjadi suatu daya tarik tersendiri, memberi kenyamanan dan memudahkan bagi user yang mengunjungi *website* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah tampilan atau *interface* yang baik, menarik dan nyaman untuk dikunjung dari *website E-News* dengan dasar *usability* agar menjadi media yang efektif untuk penyampaian informasi kepada user yang mengunjungi *website E-News.*

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini hanya akan menganalisis *website E-News* dari beberapa situs yaitu dua *website* dari *top five Indonesian online news site* http://www.topsite.com/best/indonesian%20online%20news (Anonymous, 2011) yaitu okezone.com dan kompas.com serta dua *website non top five Indonesian online news site* yaitu tempointeraktif.com dan republika.co.id, yang akan dilihat dari kemudahan, kejelasan, ketepatan dalam memberikan atau menampilkan berita maupun informasi kepada user yang mengakses *website E-News,* kemudian dilakukan perbandingan antara *website* yang satu dengan yang lainnya, serta mencari kekurangan *interface* dari *E-News* yang akan diteliti dengan menggunakan metode evaluasi heuristik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Melakukan studi *usability* pada *website E-News* untuk mengetahui penyusunan menu-menu yang di gunakan serta interface yang baik untuk *website E-News*
b. Mengetahui tampilan *website E-News* yang baik, nyaman, dan mudah di kunjungi oleh user.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi penulis manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah penulis mengetahui tentang tampilan dan tata letak menu yang baik pada sebuah *E-News,*

yang dapat menyampaikan informasi dengan baik melalui sebuah web dengan interface yang berdasarkan pada aspek *usability.*

Selain itu penelitian ini dapat di jadikan suatu acuan bagi pembaca serta bagi perancang *website E-News* dalam melakukan pembuatan atau perancangan ulang *website E-News* agar memiliki nilai *usability* yang lebih tinggi, serta sebagai introspeksi bagi pengelola *website E-News* agar lebih memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada user dalam mengakses *website E-News.*

1.6 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data adalah metode yang di gunakan untuk mengumpulkan data dan refrensi yang diperlukan dalam penelitian. Metode yang di gunakan adalah metode studi pustaka, yaitu mencari data atau kebutuhan dari buku-buku atau literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang di bahas.

Selanjutnya mengunjungi *website* yang akan di lakukan *study usability*, yaitu *website* okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id yang kemudian di teliti dan kemudian dilakukan suatu perbandingan antara *website* yang satu dengan yang lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir di susun per bab yang berurutan untuk mempermudah pembahasannya. Secara garis besar sistematika penulisan dari pokok permasalahn terdiri dari lima bab dengan masing-masing adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang yang mendasari pelaksanaan penelitian. Adapun sub-sub bagian tersebut adalah latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan penjelasan yang memberikan informasi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, yaitu tentang *usability*, *usability website*, *News* yang memiliki sub bab macam-macam News elektronik, media cetak, *E-News.*

BAB III METODOLOGI

Berisi beberapa sub bab yaitu tentang objek penelitian, subjek penelitian, metode pengumpulan data, metode penelitian yang di dalamnya terdapat sub bab yaitu identifikasi masalah, studi literatur, analisis data, kesimpulan dan saran.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil dan pembahasan dari analisis yang telah di lakukan sebelumnya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang simpulan dan saran. Dalam bab ini dijelaskan simpulan dan saran yang di dapat dalam penelitian yang dirangkum berdasarkan hasil dan pembahasan sebelumnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.2 *Usability*

Usability merupakan sesuatu yang sangat penting dalam suatu *website*, karena dengan nilai *usability* yang tinggi maka *user* akan merasa nyaman dan merasa dipermudah dalam menggunakan suatu *website*. Sedangkan apabila suatu *website* memiliki nilai *usability* yang rendah sehingga *user* merasa di persulit dalam menggunakan *website* tersebut sehingga *user* merasa tidak nyaman dalam menggunakan *website* tersebut, maka *user* akan meninggalkan *website* tersebut atau beralih ke *website* yang lain.

Berdasarkan kriteria *usability* dapat diukur dengan mempertimbangkan beberapa hal :

a. Optimum

   Yang akan berkaitan dengan analisis cost-benefit dan kompromi.

b. Efektif

   Yang akan berkaitan dengan efisiensi dan produktivitas *user*an, di antaranya kecepatan, diselesaikannya tugas, betul tidaknya tugas diselesaikan, yang dicapai oleh interaksi *user* dengan sistem.

c. Kepuasan

   Sangat berkaitan dengan emosi dari *user* itu sendiri terhadap apa yang di pakai. Pengukuran dapat di lakukan apabila *user* telah melalui suatu pelatihan dan *user*an pada waktu tertentu.

d. *User*, task and environment

   Karakteristik *user* serta tugas dan linkungan juga harus di perhatikan.

e. Biaya

   Sangat erat kaitannya dengan investasi yang dilakukan oleh *user* agar dapat mencapai suatu usabbiilitas pada level yang diinginkan, yang termasuk di dalamnya adalah biaya dan non fisik.

Usability dipandang dari tiga faktor utama :

a. *Learnability*

   Memberikan kemudahan kepada *user* baru agar dapat memulai berinteraksi secara efektif dan mencapai kinerja yang sangat optimal.

b. *Flexibility*

   Sistem telah menyediakan banyak cara yang beragam, sehingga akan memungkinkan *user* dan sistem dapat bertukar informasi. Sehingga nantinya dapat menjamin bahwa *user* tidak terpaku pada satu dialog saja.

c. *Robustness*

   Sistem menyediakan suatu pendukung bagi *user* agar *user* nantinya dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Artinya bila suatu cara gagal maka masih ada cara lain untuk mencapai tujuan yang *user* inginkan.

Ada beberapa prinsip dasar dari penilaian suatu *user interface*. Pertama adalah prinsip '*learnability*' pengguana sering menyalah artikannya dengan *user friendly*. *Learnability* sebenarnya akan mempertimbangkan bagaimana suatu *user interface* dibuat agar pengguana yang baru pertama kali menggunakan sistem dapat segera menggunakan sistem tersebut. Prinsip ini sendiri memiliki beberapa prinsip, antara lain:

a. *Predictability*

   User dapat menentukan akibat kemudian atas aksi yang dilakukan berdasarkan interaksi yang pernah dilakukan sebelumnya. Hal ini berkaitan dengan kemampuan *user* dalam menentukan efek dari operasi pada sistem. Prinsip ini berkaitan dengan *Operation Visibility* yaitu kemampuan *user* untuk mengetahui operasi yang dapat dilakukan.

b. *Synthesizability*

   Memungkinkan *user* memperkirakan suatu langkah yang sebelumnya pernah dilakukan berdasarkan kondisi sekarang.

c. *Familiarity*

Berdasarkan pemahaman *user* atas pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya baik pada dunia nyata maupun pada komputer dapat dimanfaatkan untuk berinteraksi dengan sistem yang baru.

Setiap budaya akan memiliki representasi simbol yang berbeda, sehingga sistem yang memiliki *flexibility* tinggi untuk membentuk metaphora akan menjamin terbentuknya *familiarity* ini. Terkait dengan *guessability* yaitu kemampuan *user* menebak fungsi suatu obyek, dan *ordnance* (kemapuan *user*) yaitu kemampuan *user* memperkirakan operasi yang dapat dilakukan oleh obyek tersebut.

a. *Generalizability*

Suatu sistem yang akan memungkinkan *user*nya dapat mempraktekan pengetahuan umum yang dimilikinya agar dapat berinteraksi secara khusus dengan menggunakan aplikasi yang berbeda, ketika *user* berada pada situasi yang sama.

b. *Consistency*

Suatu perilaku yang sama pada situasi dan objek *task* yang sama.

c. *Dialogue initiative*

Sistem dapat memberikan kebebadan kepada *user* yang mengunjungi, sehingga *user* dapat memasukkan suatu dialog atau *task* atau dengan command line yang tidak di sediakan oleh sistem. Berkaitan dengan prinsip apakah *user* dapat memulai interaksi atau hanya menunggu awal interaksi dilakukan oleh sistem. Secara umum biasanya diinginkan bahwa *user* lebih menentukan saat dimulainya interaksi.

d. *Multi-threading*

Kemampuan sistem yang berkaitan dengan prinsip *Concurrent vs interleaving*, *concurent* yang memungkinkan suatu sistem dapat berkomunikasi *simultan* untuk *task* yang berbeda, sedangkan *interleaving* memungkinkan suatu pelaksanaan *task* yang berbeda dan pada saat tertentu dapat dilakukan bersamaan oleh sistem, *multimodality* berkaitan

dengan jumlah kanal yang dimiliki sistem untuk melakukan interaksi lebih dari satu. Atau bisa saja di katakan bahwa kemampuan yang dimiliki suatu sistem untuk mendukung interaksi *user* melakukan *task* lebih dari satu pada saat yang sama. Sehingga sistem tidak diam setelah *user* memberikan perintah.

e. *Task migrability*

Sistem memiliki kemampuan untuk memberikan kendali dalam mengeksekusi *task* tertentu kepada *user* agar *user* tidak harus menunggu sistem menyelesaikan *task* yang sedang dilakukan oleh sistem. Apakah *user* ingin menghentikan suatu proses, meneruskan kembali proses tersebut, mengatur proses berjalan di depan.

f. *Substitutively*

Sistem dapat menyediakan *shortcut* yang memungkinkan *user* memberikan nilai masukan yang *ekuivalen*. Misalkan menggunakan pemilihan *list le*, atau memasukkan nama *le*. Begitu juga sebaliknya. Sehingga *user* interface yang dibuat dapat menangani *regular expression*.

g. *Customizability*

Sistem menyediakan fasilitas perubahan *user interface* oleh sistem atau oleh *user* dengan tidak adany batasan dalam *metaphora*. Prinsip ini berkaitan dengan prinsip *adaptitivy* adalah proses pengubahan yang initiatif dilakukan oleh *user* dan *adaptability* adalah proses pengubahan yang intiatif dilakukan oleh sistem.

Sedangkan aspek robustness terdiri dari prinsip :

a. *Observability*

User akan melakukan suatu evaluasi internal terhadap sistem dari apa yang di terima oleh *user* yang telah diberikan oleh sistem saat *user* mengakses sistem tersebut. Sehingga nantinya *user* dapat memahami apa yang sedang terjadi pada sistem yang sedang di akses.

b. *Recoverability*

User yang mengunjungi suatu sistem dapat memiliki kemampuan untuk memperbaiki suatu *task* yang di lakukan oleh *user* tersebut ketika diketahui terjadi suatu kesalahan dari suatu *task* yang dilakukannya. Yang erat kaitannya dengan prinsip *reachability, forward* atau *backward recovery*, proses perbaikan kesalahan ini dapat dilakukan inisiatif oleh *user* ataupun sistem baik pada arah maju ataupun mundur, bila mudah melakukan '*undo*' maka harus mudah pula mengulanginya (*redo*).

c. *Responsiveness*

Bagaimana *user* dapat berinteraksi dengan cepat tanpa harus menunggu terlalu lama, yang terkait dengan prinsip stability.

d. *Task conformance*

Pembuat sistem interaktif harus dapat mempertimbangkan apakah sistem mendukung penyelesaian tugas pada suatu *domain*, atau apakah sistem mendukung hal tersebut sesuai dengan yang diinginkan oleh *user*. Atau *user* dapat melakukan tugasnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan pada suatu *domain*.

e. *Task completeness*

Pemahaman tugas yang harus dikerjakan oleh *user*, shingga muncul pertanyaan tentang *user friendly* yang sudah di pahami oleh *user*, yang nantinya membicarakan tingkat *familiarity* dari *user* terhadap sistem yang lama, bukan *usability* suatu sistem.

Sering terjadi pemahaman yang salah akan istilah *user friendly* dengan *familiarity* yang mendorong ke arah *easy to learn*. Belum tentu suatu aplikasi yang *easy to learn* adalah *user friendly*, begitu juga sebaliknya. Dua hal ini harus dapat dibedakan, yang terpenting adalah '*usabilitas*' dari aplikasi. suatu *desain* sistem *user interface* yang baik haruslah :

a. Spesik untuk tugas tertentu
b. Harus memiliki kinerja yang terprediksi
c. Proses *desain* haruslah bersifat iterative

d. Desain harus memiliki kemampuan mengendalikan daripada melakukan evaluasi
e. *Desain* harus sederhana

Dari syarat yang telah disebutkan di atas, sudah sangat jelas bahwa aksesibilitas untuk melakukan suatu perubahan yang berbeda adalah berperan penting untuk menjaga desain yang baik. Suatu sistem akan sangat sulit untuk dibuat dengan tugas tertentu dan *user* tertentu, karena suatu *user interface* yang merupakan harga mati. Dalam menilai suatu *user interface* apakah buruk atau baik, tidak bisa dilakukan dengan seenaknya hanya karena suatu sistem tidak atau kuarang *user friendly*. Suatu metoda evaluasi telah tersedia untuk menilai suatu *user interface*, salah satunya telah ada metoda yang secara standard dapat dijadikan acuan, misal ISO 9241 .

2.3 Web *Usability*

Suatu *web Usability* biasanya merupakan pandangan dari kebiasan yang umumnya dilakukan oleh *user* pengunjung situs. Menurut pakar *usability*, Jakob Nielsen dalam (Anonymous, 2011), memperhatikan *usability* sangat penting agar sebuah situs dapat bertahan (Jakob nielsen, 2003). Situs yang memiliki *usability* tinggi memiliki peluang untuk lebih sering dikunjungi. Umumnya *user* ingin mendapatkan informasi secara cepat tanpa melalui proses yang dapat dibilang cukup rumit. Jika sebuah situs gagal dalam memberikan kemudahan dalam mengakses situs tersebut atau situs tersebut tidak dapat menunjukkan secara jelas kepada *user* apa saja yang dapat dilakukan oleh situs tersebut, *user* cenderung akan langsung meninggalkan situs dan beralih ke situs lain.

Cara mengukur dan menilai *usability* sebuah situs sangat bersifat relatif. terdapat beberapa ukuran umum yang dapat dijadikan patokan dalam mengukur *usability* yang dijelaskan menurut Jakob Nielsen, yakni:

a. Tingkat kesuksesan *(Succes Rate)*

Success rate merupakan tingkat kesuksesan *user* dalam menyelesaikan semua *task* yang ada pada situs.

b. Waktu tugas yang dibutuhkan *(The Time a Task Requires)*

The Time a Task Requires ialah waktu yang dibutuhkan *user* untuk menyelesaikan sebuah *task*

c. Tingkat kesalahan *(Error Rate)*

Error Rate merupakan tingkat kesalahan yang dilakukan *user* saat menyelesaikan *task.*

d. Kepuasan subjektif pengguna *(Users' Subjective Satisfaction)*

Users' Subjective Satisfaction merupakan tingkat kepuasan *user* dalam menyelesaikan sebuah *task*.

Tujuan utama dilakukannya suatu *usability* adalah

a. Efektif pada saat digunakan
b. Efisien pada saat digunakan
c. Aman saat menggunakannya
d. Punya *utility* yang tinggi
e. Mudah untuk dipelajari bagi *user* saat pertama kali menggunakannya
f. Mudah diingat cara menggunakannya

Sedangkan sebuah *web* dengan *usability* yang buruk akan ditinggalkan oleh *user*nya. Menurut Jakob Nielsen dalam bukunya **Prioritizing Web *Usability*** dalam (Remarchtito Heyziputra, 2010) "*Usability is a quality attribute relating to how easy something is to use. More specifically, it refers to how quickly people can learn to use something, how efficient they are while using it, how memorable it is, how error-prone it is, and how much users like using it. If people can't or won't use a feature, it might as well not exist*".

Selain itu (Jakob Nielsen, 2006) dalam bukunya **Prioritizing Web *Usability*** terdapat dua belas hal yang harus diperhatikan dalam membangun sebuah *website*, yakni :

a. Tidak ada yang di sembunyikan
b. Pengalaman dalam menggunakan *web*
c. Mengetahui lebih awal temuan *web usability*
d. Memprioritaskan masalah *usability* anda
e. Mencari *(search)*
f. Navigasi dan arsitektur informasi
g. Keterbacaan dan mudah di baca
h. Menulis untuk *web*
i. Memberikan informasi yang bagus untuk produk
j. Menyajikan elemen halaman
k. Menyeimbangkan teknologi dengan kebutuhan masyarakat
l. Desain itu pekerjaan

User Experience adalah faktor yang harus di pertimbangkan oleh pengembang atau pembuat *web*. Pengembang atau pembuat harus memikirkan cara agar *user* yang mengunjung *web* yang telah dibuat akan mendapatkan pengalaman yang lebih menyenangkan dan efektis sehingga *user* tidak merasa bosan atau terganggu ketika sedang mengakses suatu *website.* Ada beberapa faktor yang menentukan seberapa cepat *user* mempelajari *website* yang diaksesnya. Beberapa factor tersebut seperti :

a. Bagaimana sebuah *web* di desain sesuai dengan keinginan atau tujuan awal.
b. Kemampuan dan keterbatasan *web*.
c. Isi dan tampilan *web.*
d. Fungsionalitas *website*.

Dalam hal desain dan perancangan sebuah *website* yang baik haruslah disesuaikan dengan target para pengunjungnya. Mereka harus menentukan tingkat

kemudahan dalam pemakaian *website* mereka sesuai dengan target pengunjung. Dalam pembagiannya *User experience* terbagi menjadi 3 tingkatan yaitu *beginners, intermediate dan expert.* Desain dari sebuah *web* sebaiknya fokus pada *user* dengan tingkat kemampuan *intermediate*.

User Interface adalah bagian dari computer dan softwarenya dimana orang dapat melihat, mendengar, menyentuh, berbicara, atau mengerti. Ada dua komponen penting dalam *user interface,* yaitu *input* dan *output. Input* adalah bagaimana *user* berkomunikasi terhadap komputer dan memasukkan kebutuhannya atau keinginannya ke komputer. Contoh *input* adalah *keyboard, mouse, trackball, one's finger* (untuk *touch-sensitive screens atau pads*), dan *one's voice* (untuk *spoken instructions*). Sedangkan *output* adalah bagaimana komputer menyampaikan hasil dari komputasi dan persyaratan kepada *user*.Contoh dari mekanisme *output* adalah *display screen.*

Tujuan dari *user inteface* adalah untuk membuat orang bekerja dengan komputer dengan mudah, produktif, dan menyenangkan. *Interface* yang "tidak disadari" adalah *interface* yang paling baik, suatu *interface* yang mengijinkan atau membimbing *user* untuk fokus kepada informasi dan *task* yang dilakukan, bukan kepada mekanisme yang digunakan untuk menampilkan informasi dan melakukan *task*. Perancang *website* sangat dituntut untuk bisa merancang suatu *interface website* dengan baik, agar tujuan dari pembuatan *website* tercapai.

Sebuah *web* dengan *usability* yang buruk akan ditinggalkan oleh *user*nya. Berikut adalah beberapa kondisi yang akan membuat *user* meninggalkan sebuah *web* :

a. *Web* sulit digunakan saat menggunakannya.
b. *Homepage* tidak menjelaskan tentang apa yang ditawarkan oleh media dan apa saja yang dapat dilakukan oleh *user* pada *web* tersebut.
c. *User* mendapatkan adanya kesalahan pada *web*.
d. Informasi *web* sulit dibaca atau sulit dimengerti dan tidak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan *user* yang mengunjunginya.

2.4 Metode Evaluasi Heuristik

Menurut Nielsen, dalam (Asfarian, 2010) evaluasi heuristik adalah metode yang digunakan untuk menemukan masalah pada desain antarmuka. Evaluasi heuristik melibatkan beberapa evaluator untuk memeriksa antarmuka dan membandingkannya dengan prinsip-prinsip usabilitas (heuristik).

Menurut Nielsen, ada sepuluh prinsip heuristik yang dapat digunakan, yaitu :

a. *Match between sistem and the real world*

Sistem harus 'berbicara' dalam bahasa yang biasa digunakan oleh *user*. Kata, frasa, dan istilah yang digunakan mengikuti kebiasaan yang ada.

Suatu sistem akan bernilai 1 apabila system sangat sulit diakses atau digunakan oleh *user*, seperti misalnya system hanya akan dapat di akses dengan terlebih dahulu memasukkan bahasa pemrograman yang cukup rumit.

Suatu sistem akan bernilai 2 apabila sistem sulit di mengerti dan sulit di akses oleh *user*, ataupun sistem masih ada sedikit masalah.

Suatu sistem akan bernilai 3 apabila sistem tersebut mudah dimengerti dan di akses oleh *user*, baik itu *user* pemula maupun *user* yang sudah berpengalaman.

b. *Visibility of sistem status*

Sistem harus dapat menginformasikan kepada *user* tentang apa yang terjadi pada sistem. Suatu sistem akan bernilai 1 apabila sistem tersebut salah memberikan informasi keberadaan user akibat salah pengetikan nama tempat pada saat pembuatan sistem yang berakibat sangat membingungkan *user*.

Suatu sistem akan bernilai 2 apabila sistem tersebut tidak dapat menunjukan posisi *user* berada dalam sistem tersebut sehingga dapat membuat *user* bingung.

Suatu sistem akan bernilai 3 apabila sistem tersebut dapat menunjukan dengan jelas posisi *user* berada sehingga tidak membingungkan *user* dalam mengakses sistem tersebut.

c. *Consistency and standards*

User tidak harus berpikir apakah kata, situasi, dan aksi yang berbeda ternyata memiliki arti yang sama. Suatu sistem akan bernilai 1 apabila sistem tidak memiliki kekonsistenan tampilan, bahasa, simbol serta tata letak menu-menu yang di gunakan dalam satu halaman serta halaman lainnya yang berbeda, yang sanagat membingungkan user yang mengunjungi.

Suatu sistem akan bernilai 2 apabila sistem tidak memiliki kekonsistenan tampilan, bahasa, simbol serta tata letak menu-menu yang di gunakan dalam halaman yang berbeda dan selalu berubah sehingga membingungkan *user* dalam mengakses sistem tersebut. Suatu sistem akan bernilai 3 apabila sistem tersebut memiliki kekonsistenan dalam hal tampilan, bahasa, seimbol serta tata letak menu-menu yang di gunakan dalam halaman yang berbeda.

d. User control and freedom

User kadang memilih pilihan yang salah dan memerlukan opsi ‘emergency exit’. *User* dapat keluar dari keadaan akibat pilihan yang salah tersebut tanpa perlu melewati kegiatan tambahan lainnya.

Suatu sistem akan bernilai 1 apabila apabila sistem mempersulit *user* apabila *user* melakukan kesalahan atau salah dalam mengerjakan *task*, sehingga *user* harus harus mengulang lagi proses dari awal yang akan memmbuang waktu *user* tersebut.

Suatu sistem akan bernilai 2 apabila sistem memberikan pilihan yang kurang begitu jelas ketika *user* memilih atau tidak sengaja mengerjakan *task* yang tidak sesuai atau salah sehingga user akan dibuat

bingung oleh system setelah user memilih atau tidak sengaja mengerjakan *task.*

Suatu sistem akan bernilai 3 apabila sistem dapat memberikan pilihan yang jelas ketika *user* memilih atau tidak sengaja mengerjakan *task* yang tidak sesuai atau salah dan *user* harus dapat mengontrol sistem sehingga *user* memiliki kebebasan melakukan apa saja terhadap sistem tanpa merasa dipersulit. Atau sistem dapat menyediakan fasilitas *emergency exit* dan dapat keluar dengan bebas tanpa perlu melalui langkah-langkah lain. Biasanya ditandai dengan mendukung fungsi *undo* dan *redo.*

e. Error prevention

Sistem didesain sehingga mencegah *user* melakukan kesalahan dalam *user*an sistem. Bisa dilakukan dengan menggunakan pilihan konfirmasi.

Suatu sistem akan bernilai 1 apabila sistem memiliki *user interface* yang sangat buruk sehingga *user* sangat sulit menggunakan sistem yang akhirnya *user* akan meninggalkan system atau beralih ke sistem lain.

Suatu sistem akan bernilai 2 apabila sistem memiliki *user interface* yang kurang begitu baik sehingga mempersulit *user* dalam mengakses sistem tersebut

Suatu sistem akan bernilai 3 apabila sistem memiliki *user interface* yang dapat memudahkan *user* dalam mengakses sistem tersebut serta mengurangi resiko kesalahan yang mungkin dilakukan oleh *user*.

f. Recognition rather than recall

Membuat objek, aksi, dan pilihan yang ada menjadi jelas. Suatu sistem akan bernilai 1 apabila sistem terlalu membebani *user* yang mengakses dalam hal mengingat atau mencari sesuatu dalam sistem tersebut, seperti contohnya sistem tidak memiliki fasilitas *search* atau fasilitas *how to buy* dalam sistem penjualan, sehingga *user* akan mengalami kesulitan dalam mengakses suatu sistem.

Suatu sistem akan bernilai 2 apabila sistem sudah mampu menyediakan fasilitas pencarian namun hasil pencarian kurang spesifik, atau fasilitas yang di berikan kurang mudah di temukan oleh *user*. Suatu sistem akan bernilai 3 apabila sistem tersebut dapat mengurangi beban *user* dalam hal mengingat atau mencari sesuatu dalam sistem tersebut, seperti contohnya sistem dapat menyediakan fasilitas *search* atau fasilitas *how to buy* dalam sistem penjualan sehingga dapat memudahkan *user* dalam mengakses sistem.

g. Aesthetic and minimalist design.

Dialog seharusnya tidak mengandung informasi yang tidak relevan atau tidak terlalu diperlukan. Suatu sistem akan bernilai 1 apabila sistem tersebut terlalu banyak menggunakan dialog atau gambar iklan yang seharus nya bisa di masukkan sendiri ke halaman khusus untuk iklan, karena jika pada halaman utama terlalu banyak iklan bisa mengganggu konsentrasi *user* dalam mengakses sistem tersebut.

Suatu sistem akan bernilai 2 apabila sistem menampilkan dialog atau gambar yang menghalangi informasi utama yang ada pada sistem ketika *user* baru membuka system.

Suatu sistem akan bernilai 3 apabila sistem dapat menampilkan dialog atau gambar yang seharusnya tidak mengandung informasi yang tidak relevan atau tidak terlalu diperlukan.

h. Flexibility and efficiency of use

Permudah *user* untuk melakukan kegiatannya dengan lebih cepat.

Suatu sistem akan bernilai 1 apabila *user* pemula tidak dapat mengakses sistem tersebut, sistem hanya dapat di akses oleh *user* yang sudah berpengalaman, misalkan system tersebut harus memasukkan beberapa kalimat yang menggunakan bahasa pemrograman yang hanya di mengerti oleh user yang sudah berpengalaman.

Suatu sistem akan bernilai 2 apabila *user* masih merasa kesulitan atau kebingungan dalam mengakses sistem tersebut baik itu oleh *user* pemula ataupun *user* yang sudah berpengalaman.

Suatu sistem akan bernilai 3 apabila sistem dapat memberikan kemudahan kepada *user* dalam menggunakan sistem.

i. Help and documentation

Sistem menyediakan bantuan dan dokumentasi yang berisi informasi tentang *user*an sistem.

Suatu sistem akan bernilai 1 apabila sistem tersebut tidak dapat membantu *user* dalam mengakses sistem tersebut, seperti misalnya tidak adanya fasilitas *how to buy* pada website *e-commerce* sehingga akan menyulitkan *user* yang mengakses sistem tersebut.

Suatu sistem akan bernilai 2 apabila sistem dapat menyediakan fasilitas bantuan dan dokumentasi. Tetapi fasilitas bantuan dan dukumentasi yang diberikan masih belum begitu jelas, sehingga *user* masih merasa kebingungan dalam mengakses system tersbut.

Suatu sistem akan bernilai 3 apabila sistem dapat menyediakan fasilitas bantuan dan dokumentasi yang nantinya akan sangat membantu *user* dalam mengakses sistem tersebut.

j. Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Pesan kesalahan harus dijelaskan dalam bahasa yang jelas, menjelaskan masalah dan memberikan solusi. Suatu sistem akan bernilai 1 apabila sistem tidak dapat memberikan pesan sama sekali ketika *user* melakukan suatu kesalahan.

Suatu sistem akan bernilai 2 apabila sistem tidak dapat memberikan pesan yang jelas ketika *user* melakukan suatu kesalahan, atau sistem meberikan pesan yang sulit di mengerti oleh *user* dengan menggunakan bahasa yang yang rumit atau menggunakan koding. Atau system sudah cukup jelas memberikan pesan kepada *user* akan tetapi pesan tersebut di tampilkan di luar system.

Suatu sistem akan bernilai 3 apabila sistem dapat memberikan pesan yang jelas dan mudah dimengerti di dalam sistem menggunakan

bahasa yang sederhana dan memberikan ketika *user* melakukan kesalahan, sehingga *user* mengerti apa maksud dari pesan tersebut

2.5 News

News berasal dari bahasa inggris yang berarti berita. Arti dari Berita itu sendiri adalah laporan suatu kejadian tentang suatu peristiwa yang baru, sudah, atau akan terjadi. Berita juga dapat diartikan sebagai suatu fakta yang dapat menarik perhatian orang yang perlu di sampaikan kepada orang banyak melalui media masa umum.

Sedangkan Berita berasal dari bahasa sansekerta "Vrit" yang dalam bahasa Inggris disebut "Write" yang arti sebenarnya adalah "Ada" atau "Terjadi".Ada juga yang menyebut dengan "Vritta" artinya "kejadian" atau "Yang Telah Terjadi".Menurut kamus besar, berita berarti laporan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat. Berita adalah laporan tercepat mengenai fakta atau ide terbaru yang benar, menarik dan atau penting bagi sebagian besar khalayak, melalui media berkala seperti surat kabar, radio, televisi, atau media online internet.

Di dalam sebuah berita ada beberapa unsur yang harus diperhatikan. Yaitu suatu laporan kejadian atau peristiwa atau pendapat yang menarik dan penting disajikan secepat mungkin kepada masyarakat luas.

Dalam berita juga terdapat jenis-jenis berita yaitu:

a. *Straight News* adalah berita yang disampaikan secara langsung atau apa adanya, ditulis secara singkat dan lugas. Berita jenis seperti ini biasanya diletakkan pada halaman depan surat kabar, jenis berita Straight News dipilih lagi menjadi dua macam
    a1. *Hard News*: merupakan suatu berita yang memiliki nilai lebih dari segi aktualitas dan kepentingan atau amat penting segera diketahui pembaca, yang biasanya berisi informasi peristiwa khusus terbaru yang terjadi secara tiba-tiba.

a2. *Soft News*, nilai beritanya di bawah *Hard News* yang lebih merupakan berita pendukung.

b. *Depth News* adalah berita mendalam, suatu berita yang dikembangkan dengan pendalaman hal-hal tertentu yang menjadi topik berita.
c. *Investigation News* adalah suatu penelitian atau penyelidikan dari berbagai sumber berita yang kemudian dikembangkan menjadi suatu berita.
d. *Interpretative News* adalah pendapat atau penelitian reporter atau penulis berita yang kemudian dikembangkan menjadi berita.
e. *Opinion News* adalah pendapat seseorang yang diambil oleh penulis berita yang kemudian dijadikan berita. Pendapat yang diambil untuk berita seperti ini biasanya pendapat para cendekiawan, sarjana, ahli, atau pejabat, mengenai suatu hal, peristiwa, kondisi POLEKSOSBUDHANKAM, dan sebagainya.

Secara umum, dalam menyusun suatu berita harus memperhatikan beberapa bagian yaitu :

Headline.

Biasa disebut dengan judul. Suatu judul sering dilengkapi dengan anak judul, yang berguna untuk:

a. Menolong pembaca agar segera mengetahui peristiwa yang akan diberitakan
b. Dengan dukungan teknik grafika satu berita dapat di tonjolkan sehingga mendapat daya tarik tersendiri.

Deadline.

Suatu kalimat atau beberapa kalimat yang menunjukkan tempat kejadian dan inisial media, yang biasanya terdiri atas nama media massa, tempat kejadian dan tanggal kejadian. Ada pula yang terdiri atas nama media massa, tempat kejadian dan tanggal kejadian. Tujuannya adalah untuk.

Lead.

Biasa disebut sebagai awal berita, yang ditulis pada paragraph pertama sebuah

berita. Ini merupakan unsur yang paling penting dari sebuah berita, dapat menentukan apakah isi berita akan dibaca atau tidak. Ini merupakan sari pati sebuah berita, yang melukiskan seluruh berita secara singkat.

Body.

Perkembangan suatu berita dapat dikatakan sebagai body, atau biasa disebut sebagai badan berita. Isinya menceritakan peristiwa yang dilaporkan dengan bahasa yang singkat, padat, dan jelas.

Unsur-Unsur Berita

Dalam Berita Harus terdapat unsur-unsur 6W 1H yaitu :

a. What - apa yang terjadi di dalam suatu peristiwa?
b. Who - siapa yang terlibat di dalamnya?
c. Where - di mana terjadinya peristiwa itu?
d. When - kapan terjadinya?
e. Why - mengapa peristiwa itu terjadi?
f. How - bagaimana terjadinya?
g. What next - terus bagaimana?

2.5.1 Media Cetak

Definisi media cetak adalah media yang mengutamakan pesan yang di tampilkan secara visual, media seperti ini biasanya terdiri dari gambar atau foto serta sejumlah kata yang disusun dalam tata warna yang menarik atau dengan hitam putih.

Fungsi utama dari media cetak adalah memberikan informasi dan hibuaran. Dokumen yang telah dibuat oleh jurnalis dari segala macam hal yang di tangkap oleh jurnalis berisi berita untuk disampaikan kepada masyarakat umum yang sebelumnya telah di ubah dalam bentuk kata-kata, gambar, foto dan lain sebaginya.

Dalam media cetak, dikenal bermacam-macam jenis media cetak, namun bila dilihat secara garis besar sesungguhnya hanya terdiri dari dua jenis saja, yaitu surat kabar, dan majalah.

2.5.2 Media Elektronik

Media elektronik adalah suatu media penyampaian berita menggunakan teknologi elektronik yang penyampaiaanya melalui suara atau gambar atau penggabungan suara dengan gambar yang biasa disebut dengan video. Suatu media elektronik dapat berbentuk analog maupun digital, walaupun media baru pada umumnya berbentuk digital.

2.5.3 E-News

E-News adalah kependekan dari *Electronic News*. *E-News* yang memiliki arti suatu berita atau informasi yang disajikan dengan menarik untuk dibaca oleh pengunjung yang di sajikan melalui media online.

E-News juga dapat di artikan sebagai berita yang menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, telephone atau perangkat yang terhubung dengan jaringan komputer secara global. terdapat juga beberapa istilah untuk berita elektronik atau *electronic news* diantaranya *online news* atau *digital news.*

Jika dilihat belakangan ini banyak media cetak seperti Koran, tabloid, majalah sudah dapat memberikan berita dalam sajian berita online agar dapat menyampaikan berita lebih cepat, actual, dan *up to date* karena dapat diakses secara cepat melalui jaringan internet.

E-News di Indonesia, umumnya dikembangkan oleh surat kabar maupun majalah ternama, karena baik surat kabar maupun majalah ternama ini sudah terkenal melalui media cetak serta memiliki jaringan distribusi yang luas. sehingga diterbitkan edisi *online* sebagai wujud pelayanan kepada para pembaca,

Berikut ini beberapa contoh penyedia layanan berita online (*News Service Provider*) terkemuka dan terpercaya di Indonesia ;

a. www.kompas.com
b. www.liputan6.com
c. www.republika.co.id
d. www.jawapos.com
e. www.media-indonesia.com
f. www.okezone.com
g. www.detik.com
h. www.forum.co.id
i. www.gatra.com
j. www.tempointeraktif.com
k. www.seputarindonesia.com
l. dan lain-lain

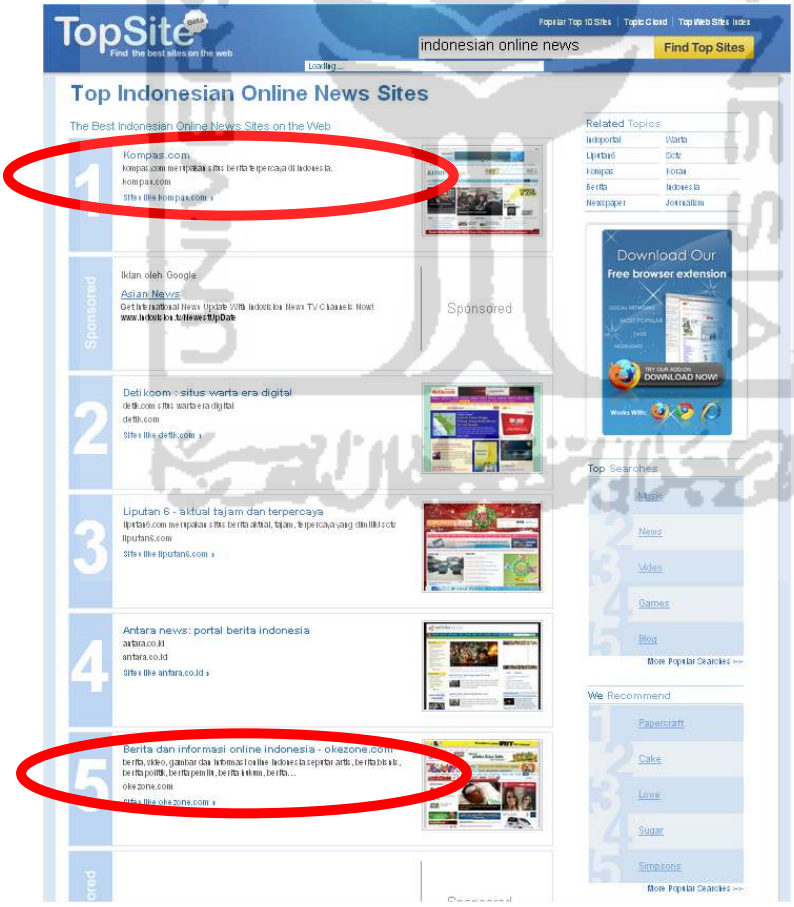
Suatu jaringan komputer global yang dapat mengembangkan berita elektronik (*E-News*). Teknologi internet memungkinkan berita dipublikasikan dengan berbagai jenis format diantaranya menggunakan format HTML (*Hypertext MarkUp Language*). Berita yang disajikan dapat berubah dengan cepat sesuai perkembangan dan dapat di*download* dengan mudah dalam beberapa detik saja . Format berita baik teks, gambar, video, audio dan animasi dapat disajikan secara digital, sehingga pembaca dapat mengakses berita yang dibutuhkan dengan cepat. Selain disajikan secara digital berita juga di sajikan dengan tampilan yang lebih menarik sehingga membuat pengunnjung merasa nyaman dalam membaca berita. Pembaca berita juga tidak hanya dapat membaca berita saja, akan tetapi dapat memberikan suatu komentar.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian tugas akhir "Study Usability E-News" adalah tampilan dan tata letak menu-menu yang digunakan dalam *Website E-News,* serta kemudahan dalam menggunakan atau mengakses *Website E-News* yang akan di analisis yaitu tempointeraktif.com dan republika.co.id yang tidak termasuk kedalam *top five Indonesian online news site (1 februari 2011)* dan *website* dari *top five Indonesian online news site (1 februari 2011)* http://www.topsite.com/best/indonesian%20online%20news (Anonymous, 2011) yaitu okezone.com dan kompas.com. seperti dapat di lihat pada gambar 3.1 yang merupakan halaman *top five Indonesian online news site.*



Gambar 3.1 *top five Indonesian online news site*

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian tugas akhir "Study Usability E-News" adalah membandingkan antara *website E-News* tempointeraktif.com dan republika.co.id yang tidak termasuk kedalam *top five Indonesian online news site (1 februari 2011)* dengan *website* dari *top five Indonesian online news site (1 februari 2011)* yaitu okezone.com dan kompas.com

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pengadaan data bagi kepentingan penelitian. Pengumpulan data ini sangat penting karena dari data yang di dapat akan di buat sebagai masukan untuk melakukan analisis perbandingan dua buah *E-News* yang akan di teliti.

Dalam penelitian tugas akhir ini, data akan diperoleh dari studi pustaka yang berkaitan dengan permasalahan yang akan di bahas, yang kemudian akan di jadikan sebagai acuan dalam melakukan suatu analisis dan perbandingan dari *website E-News.*

3.4 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah filosofi proses penelitian secara lengkap atau tata cara dan tahap-tahap untuk melakukan penelitian ini. Langkah-langkah rencana mengerjakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.4.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap untuk mengenali dan memahami latar belakang permasalahannya untuk kemudian di cari perumusan masalah dan batasan masalahnya sehingga dapat dijadikan landasan untuk memfokuskan permasalahannya, yaitu melakukan *study usability E-News.*

3.4.2 Studi Literatur

Merupakan dasar teori yang meliputi hal-hal yang terkait dengan *web usability* dan *usability E-News.* Pembahasan hanya akan dibatasi pada tampilan, tata letak menu-menu yang digunkan, dan perbandingan antara *website E-News* okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id.

3.4.3 Anallisis Data

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah data-data dari hasil studi pustaka yang telah di kumpulkan akan di jadikan suatu literatur yang nantinya akan di gunakan dalam melakukan analisis pada *website E-News* okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id, serta akan dilakukan perbandingan antara okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id.

Dalam penelitian ini akan digunakan metode evaluasi heuristik, yang nantinya akan di buat table yang digunakan untuk dijadikan perbandingan *website E-News* yaitu okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, republika.co.id, yang nantinya tabel tersebut mengacu pada metode evaluasi heuristik dan akan berisikan nilai 1, 2, dan 3 pada setiap poin evaluasi heuristik.

Setelah dilakukan analisis terhadap empat *website* hasil nilai analisis tersebut akan dimasukkan ke dalam tabel, tabel dapat dilihat pada Tabel 3.1 tabel perbandingan *E-news.*

	Okezone	Kompas	Tempointeraktif	Republika
Match between system and the real world				
Visibility of system status				
Consistency and standards				
User control and freedom				
Error prevention				

Recognition rather than recall				
Aesthetic and minimalist design				
Flexibility and efficiency of use				
Help and documentation				
Help users recognize, diagnose, and recover from errors				

Tabel 3.1 tabel perbandingan *E-news*

3.5 Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini hasil penelitian akan di jadikan suatu kesimpulan berdasarkan hasil analisis data, dan juga berisikan sran-saran yang perlu di perhatikan berdasarkan keterbatasan yang di jumpai selama penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan data dan hasil penelitian dari *website E-news* yaitu okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id.

4.1 Data Umum Penelitian

Data umum dari keempat *website E-News* tersebut adalah sebagai berikut :

a. *Website* okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id merupakan portal online berita dan hiburan yang berfokus pada pembaca Indonesia baik yang berada di tanah air maupun yang tinggal di luar negeri.
b. Di dalam *website* okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id tidak perlu melakukan pendaftaran jika ingin mengakses *website* tersebut. Sedangkan pada halaman kompas terdapat halaman *login* untuk masuk kedalam halaman my.kompas.com.
c. *Website* , kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id hanya dapat dibaca saja oleh *user* pengunjung dan tidak dapat melakukan pengeditan terhadap sistem tersebut.

4.2 Screen Shoot Halaman Muka Web

Berikut merupakan tampilan awal dari halaman *website* okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id yang akan di teliti pada penelitian tugas akhir ini.

Gambar 4.1 berikut ini merupakan screen shoot halaman muka pada website okezone.com



Gambar 4.1 Tampilan awal halaman okezone.com

Gambar 4.2 di bawah ini merupakan screen shoot halaman muka pada website kompas.com.



Gambar 4.2 Tampilan awal halaman kompas.com

Gambar 4.3 di bawah ini merupakan screen shoot halaman muka pada website tempointeraktif.com.



Gambar 4.3 Tampilan awal halaman tempointeraktif.com

Gambar 4.4 di bawah ini merupakan screen shoot halaman muka pada website republika.co.id.



Gambar 4.4 Tampilan awal halaman republika.co.id.

4.3 Penerapan 10 Poin Metode Evaluasi Heuristik

Pada penelitian ini akan mengkaji *usability* dari *website* okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id. *Website* tersebut merupakan portal berita di Indonesia. *Website* ini menyediakan berita internasional, berita ekonomi, berita gaya hidup, berita selebriti, berita musik, berita olahraga, berita teknologi, berita automotif, dan berita lainnya yang tersedia di *website* tersebut.

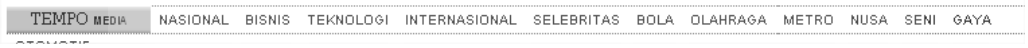
Sekilas bila dilihat tampilan home okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id cukup sederhana, tidak terlalu bermasalah, dan seperti *website E-News* lainnya yang menampilkan berita utama, dan pada bagian atas website tersebut terdapat menu yang dapat langsung menuju ke halaman yang di inginkan. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.5, 4.6, 4.7, 4.8 yang merupakan tampilan menu yang terdapat pada halaman okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id



Gambar 4.5 Menu yang terdapat pada halaman okezone.com.



Gambar 4.6 Menu yang terdapat pada halaman kompas.com.



Gambar 4.7 Menu yang terdapat pada halaman tempointeraktif.com.



Gambar 4.8 Menu yang terdapat pada halaman republika.co.id.

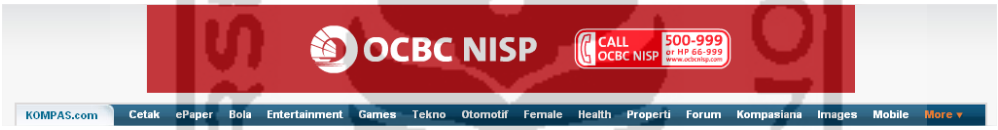
Pada halaman okezone.com pada gambar 4.9 dan 4.13, kompas.com pada gambar 4.10 dan 4.15, tempointeraktif.com pada gambar 4.11 dan 4.14, dan republika.co.id pada gambar 4.12 dan 4.16 terdapat gambar iklan.



Gambar 4.9 Iklan pada bagian atas pada halaman okezone.com



Gambar 4.10 Iklan pada bagian atas pada halaman tempointeraktif.com



Gambar 4.11 Iklan pada bagian atas pada halaman kompas.com



Gambar 4.12 Iklan pada bagian atas pada halaman republika.co.id



Gambar 4.13 Iklan pada bagian kanan pada halaman okezone.com



Gambar 4.14 Iklan pada bagian kanan pada halaman tempointeraktif.com



Gambar 4.15 Iklan pada bagian kanan pada halaman kompas.com



Gambar 4.16 Iklan pada bagian kanan pada halaman republika.co.id

Pada halaman okezone.com dan kompas.com akan muncul iklan berbentuk *flash* animasi dapat di lihat pada gambar 4.17 dan 4.18 yang cukup menarik karena selain bergerak iklan tersebut akan selalu mengikuti apabila halaman di scroll ke bawah, iklan tersebut akan hilang dengan sendirinya dalam beberapa detik, atau iklan dapat di tutup dengan menekan tanda *close* pada bagian pojok

kanan atas iklan okezone.com atau tanda *skip* pada bagian kiri atas iklan kompas.com.



Gambar 4.17 Iklan flash animasi pada halaman okezone.com



Gambar 4.18 Iklan flash animasi pada halaman kompas.com

Dalam penelitian tugas akhir ini penulis akan melakukan study usability pada *website E-News* okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id. Kajian usability untuk *website E-News* okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id akan dilakukan dengan evaluasi heuristik. Evaluasi heuristik adalah metode yang digunakan untuk

menemukan masalah pada desain *interface* yang dikembangkan oleh Nielsen pada tahun 1994, yang mengatakan bahwa usability suatu web merupakan suatu atribut kualitas dari sebuah *interface* yang menentukan *interface* tersebut mudah atau sulit digunakan.

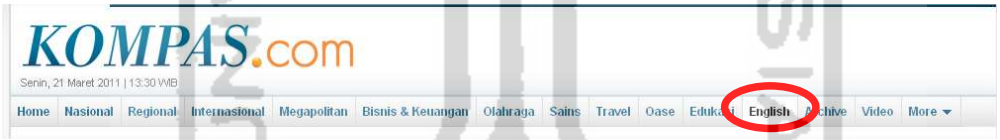
Pada bab ini akan membahas penerapan 10 poin metode evaluasi heuristik yang dikemukakan Jakob Nielsen untuk menganalisis *interface* suatu website.

4.3.1 *MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD*

Bahasa, simbol atau menu yang digunakan dalam sistem tersebut sebaiknya tidak jauh berbeda dengan kehidupan nyata.

Halaman Kompas.com

Pada *website E-News* kompas.com ini bahasa yang digunakan sebagian besar adalah bahasa Indonesia, yang sudah bisa di bilang cukup baik. Pada kompas.com terdapat fasilitas berita yang menggunakan bahasa asing yaitu bahasa Inggris.



Gambar 4.19 Fasilitas berita yang menggunakan bahasa Inggris

Halaman Okezone.com

Pada *website E-News* okezone.com ini bahasa yang digunakan sebagian besar adalah bahasa Indonesia, yang sudah bisa di bilang cukup baik, namun masih ada yang menggunakan bahasa asing bahasa Inggris.

Halaman Republika.co.id

Pada *website E-News* okezone.com ini bahasa yang digunakan sebagian besar adalah bahasa Indonesia, yang sudah bisa di bilang cukup baik, namun masih ada yang menggunakan bahasa asing bahasa Inggris.

Halaman tempointeraktif.com

Pada *website E-News* tempointeraktif.com ini bahasa yang digunakan sebagian besar adalah bahasa Indonesia, yang sudah bisa di bilang cukup baik, pada tempointeraktif.com terdapat fasilitas yang menggunakan bahasa asing, yaitu bahas inggris dan bahasa jepang.

4.3.2 *VISIBILITY OF SYSTEM STATUS*

Memberikan kejelasan kepada *user* pada saat menggunakan sistem tersebut. Dalam hal ini yang akan di kaji adalah sistem berbasis *web*, yang berarti ada atau tidaknya keterangan yang menunjukkan keberadaan *user* pada halaman suatu *website* tersebut.

Halaman Kompas.com

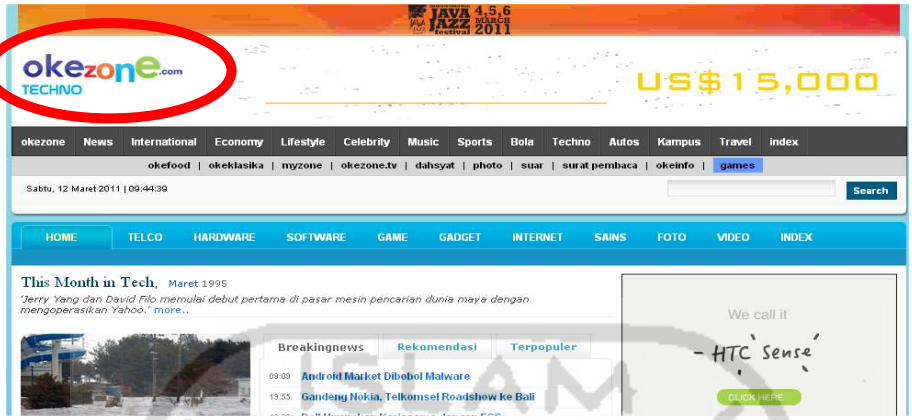
Pada gambar 4.20 sudah sangat jelas bahwa *website E-News* kompas.com dapat menunjukkan *user* berada di halaman mana, dengan adanya perubahan warna pada navigasi bar.



Gambar 4.20 Keterangan yang menunjukkan user berada pada halaman mana

Halaman Okezone.com

Pada *website E-News* okezone.com sudah sangat jelas *user* berada di halaman mana, dengan adanya perubahan warna pada navigasi bar pada beberapa halaman seperti pada gambar 4.21 serta penanda di bagian kiri atas halaman pada beberapa halaman seperti pada gambar 4.22.



Gambar 4.21 keterangan yang menunjukkan keberadaan *user*.



Gambar 4.22 keterangan yang menunjukkan keberadaan *user* dengan adanya perubahan warna pada navigasi bar.

Halaman Republika.co.id

Pada *website E-News* republika.co.id sudah sangat jelas *user* berada di halaman mana, dengan adanya penanda di bagian kiri atas halaman.



Gambar 4.23 Keterangan yang menunjukkan user berada pada halaman mana

Halaman tempointeraktif.com

Pada website *E-News* tempointeraktif.com ini meskipun tidak adanya perubahan warna pada navigasi bar tetapi sudah sangat jelas adanya penanda atau keterangan *user* berada di halaman mana, dengan adanya penanda di bagian kiri atas halaman seperti dapat di lihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.24 keterangan yang menunjukkan keberadaan *user*.

4.3.3 *CONSISTENCY AND STANDARDS*

Sistem dirancang dengan standard tertentu dan konsisten sehingga tidak membingungkan user.

Halaman Kompas.com

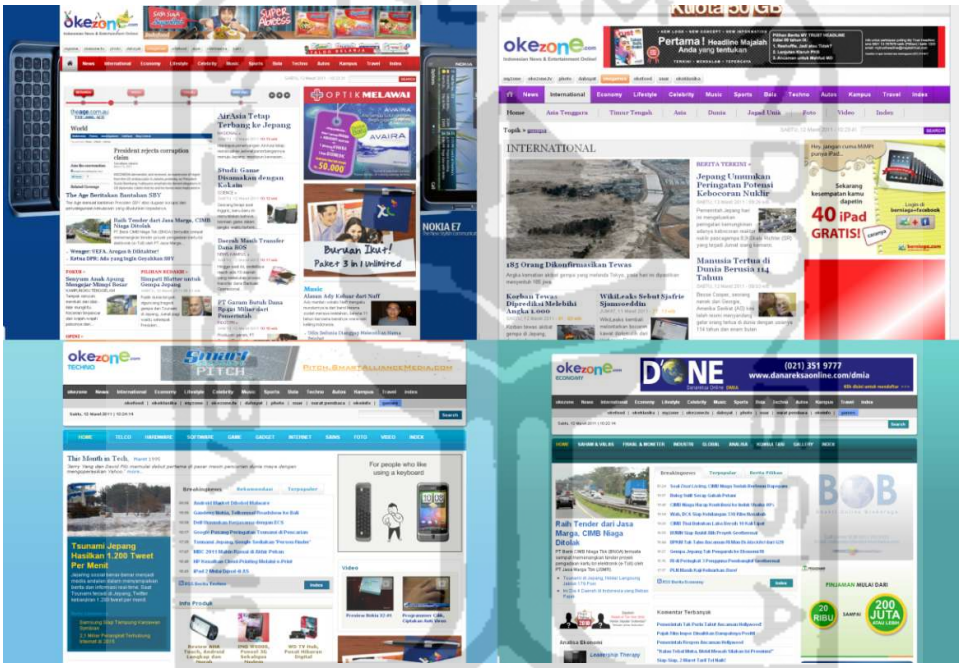
Pada gambar 4.25 dapat dilihat bahwa website *E-News* kompas.com ini kekonsistenan bahasa, tata letak menu dan penampilan sudah cukup terjaga dengan baik.



Gambar 4.25 Halaman kompas yang memiliki nilai kekonsistenan yang tinggi

Halaman Okezone.com

Pada *website E-News* okezone.com meskipun kekonsistenan tata letak menu cukup terjaga, bila di lihat pada gambar 4.26 tidak terdapat kekonsistenan dalam hal penggunaan bahasa yang menggunakan bahasa Indonesia dan bahas Inggris yang tercampur menjadi satu. Selain itu dalam hal tampilan juga tidak terdapatnya kekonsistenan, karena di setiap halaman berita selalu memiliki tampilan *background* yang berbeda.



Gambar 4.26 terdapat perbedaan *background color* pada setiap halaman okezone.com.

Halaman Republika.co.id

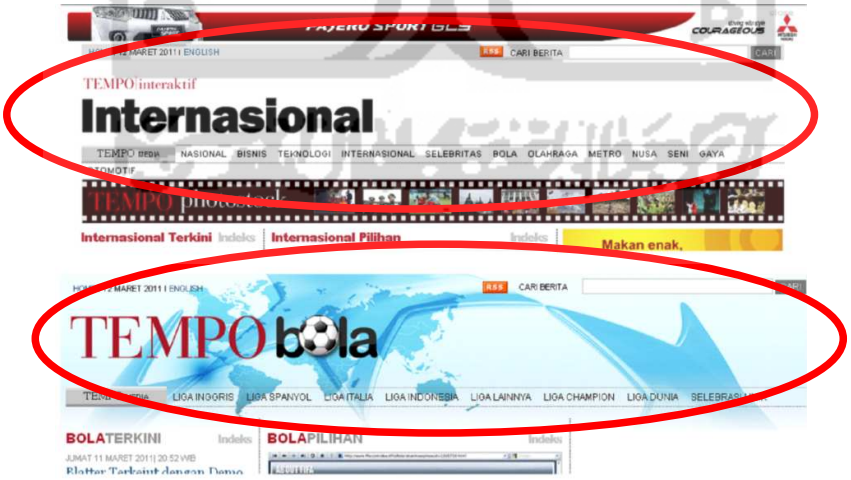
Pada website *E-News* republika.co.id ini kekonsistenan bahasa, tata letak menu dan penampilan sudah cukup terjaga dengan baik.



Gambar 4.27 kekonsistenan tata letak menu dan penampilan

Halaman tempointeraktif.com

Pada website *E-News* tempointeraktif.com ini kekonsistenan bahasa, tata letak menu dan penampilan sudah cukup terjaga dengan baik, hanya saja jika dilihat pada gambar 4.28 maka pada bagian halaman "TEMPO BOLA" tidak terjadinya kekonsistenan dalam hal *header*, pada halaman tersebut berbeda dengan halaman yang lain, meskipun terlihat bagus dan tidak membingungkan *user* tetapi halaman ini tidak konsisten dalam hal *header*.



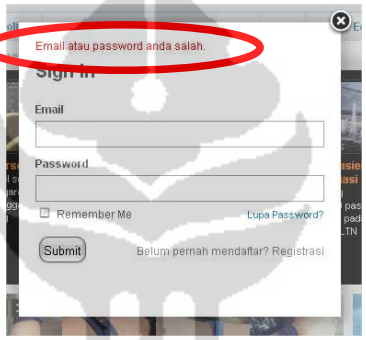
Gambar 4.28 terdapat perbedaan *header* pada halaman bola dengan halaman internasional

4.3.4 *USER CONTROL AND FREEDOM*

User kadang memilih fungsi yang salah sehingga memerlukan *emergency exit* dan dapat keluar dengan bebas tanpa perlu melalui langkah-langkah lain.

Halaman Kompas.com

Pada *website E-News* kompas.com tedapat fungsi *user control and freedom* jika ingin *login* kedalam my.kompas.com user memasukkan kata sandi atau *email* yang salah maka sistem akan memberi peringatan kepada *user* dapat dilihat pada gambar 4.29.

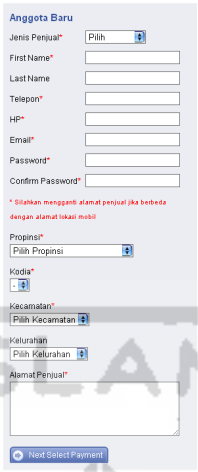


Gambar 4.29emasukkan email atau password

Halaman Okezone.com

Pada *website E-News* okezone.com fungsi *user control and freedom* hanya terltak pada pemasngan iklan penjualan mobil dan motor saja, sedangkan pemasangan iklan yang terdapat pada halaman utama harus menghubungi marketing okezone.com

Sebelum dapat memasang iklan pada halaman classified.okezone *user* harus menjadi member terlebih dahulu dengan cara mengisi form pada gambar 4.30 ketika melakukan pemasangan iklan mobil atau motor.



Gambar 4.30 form pendaftaran member pemasangan iklan motor atau mobil.

Apabila *user* memasukkan kata sandi atau *email* yang salah maka sistem akan memberi peringatan kepada *user* seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.31.

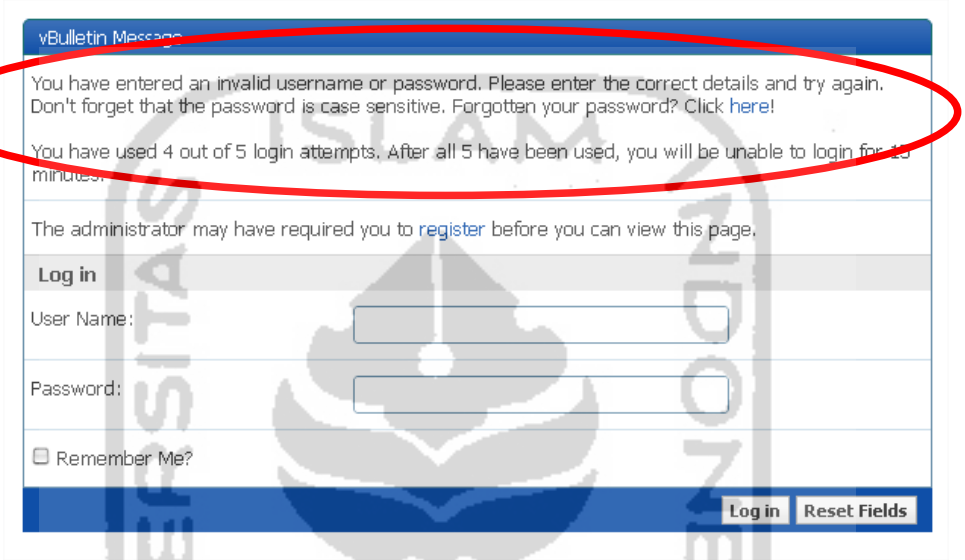


Gambar 4.31 form peringatan ketika user memasukkan kata sandi atau *email* yang salah.

Halaman Republika.co.id

Pada *website E-News* republika.co.id tedapat fungsi *user control and freedom* jika ingin *login* kedalam forum apabila user memasukkan kata sandi atau *email* yang salah maka sistem akan memberi peringatan kepada *user*, jika dilihat

pada gambar 4.32 maka *user* hanya di beri lima kali kesempatan untuk mengulangnya, apabila sudah di lakukan lima kali kesalahan maka *user* harus menunggu 15 menit untuk dapat melakukan login kembali.



Gambar 4.32 Peringatan ketika user memasukkan email atau kata sandi yang salah

Halaman tempointeraktif.com

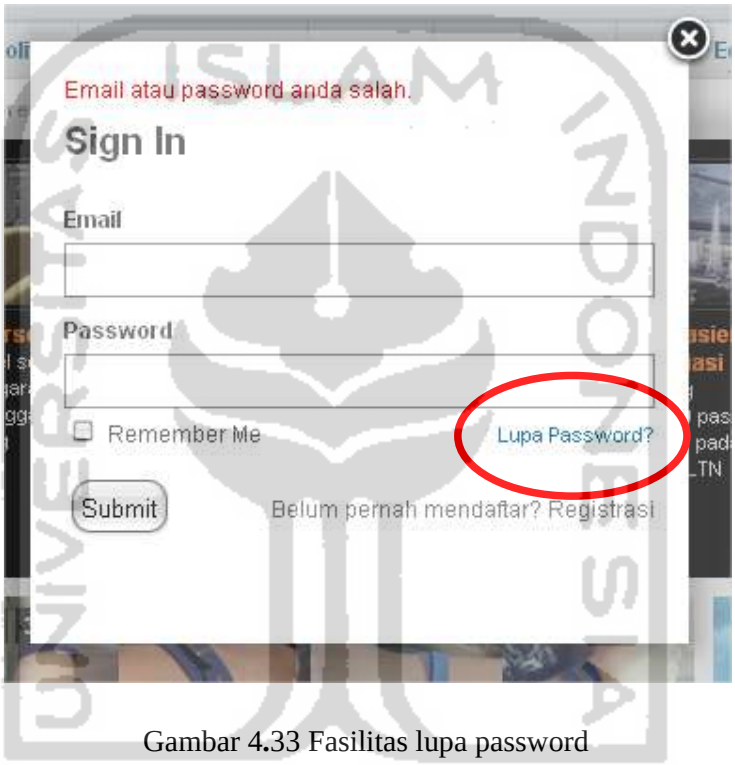
Pada *website E-News* tempointeraktif.com tidak terdapat fungsi *user control and freedom* karena sifatnya hanya sebagai portal berita nasional. *User* dapat keluar dan masuk dari *website* ini tanpa harus mengakses ke halaman-halaman tertentu seperti contohnya halaman *registrasi* atau halaman *login*. *User* dapat langsung menekan tanda *close* pada *tab* atau *browser* jika sudah selesai ataupun terjadi suatu *error* pada *website E-News.*

4.3.5 *ERROR PREVENTION*

Interface yang baik adalah *interface* yang dapat mencegah *user* melakukan banyak kesalahan atau kekeliruan.

Halaman Kompas.com

Pada *website* kompas.com ini langkah pencegahan sudah dilakukan, ketika *user* melakukan *login* dan *user* lupa kata sandi apa yang di gunakan, maka sistem akan membantu *user* dengan halaman untuk mengirimkan kata sandi ke *email* yang di tulis pada kotak *email*



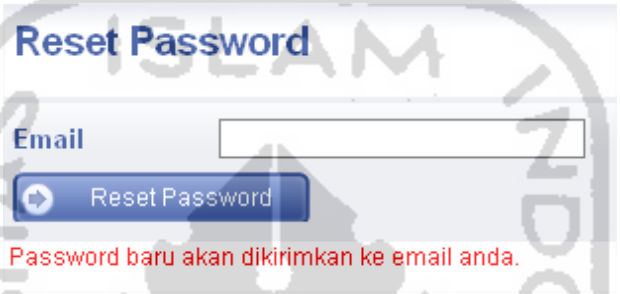
Gambar 4.33 Fasilitas lupa password



Gambar 4.34 Form pengisian email dalam fasilitas lupa password

Hlaman Okezone.com

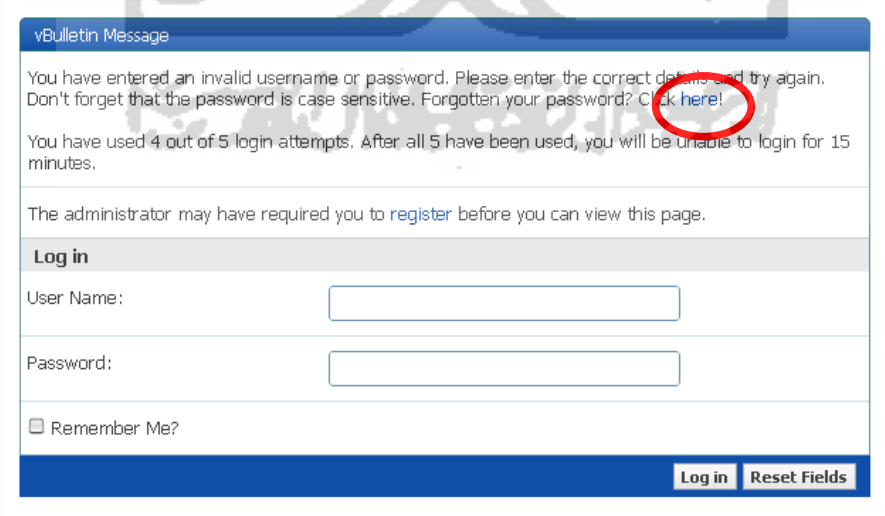
Pada *website* okezone.com ini langkah pencegahan sudah dilakukan. Dapat dilihat pada gambar 4.35 ketika *user* ingin *login* untuk memasang iklan penjualan mobil atau motor, atau melakukan perubahan status pada iklannya dan *user* lupa kata sandi apa yang di gunakan, maka sistem akan membantu *user* dengan form untuk mengirimkan kata sandi ke *email* yang di tulis pada kotak *email.*



Gambar 4.35 form lupa password.

Halaman Republika.co.id

Dilihat dari gambar 4.36 dan 4.37 pada *website* republika.co.id ini langkah pencegahan sudah dilakukan, ketika *user* melakukan *login* dan *user* lupa kata sandi apa yang di gunakan, maka sistem akan membantu *user* dengan halaman untuk mengirimkan kata sandi ke *email* yang di tulis pada kotak *email*



Gambar 4.36 Fasilitas lupa password



Gambar 4.37 Form fasilitas lupa password

Halaman tempointeraktif.com

Pada kedua *website E-News* tempointeraktif.com *user* bersifat hanya melihat, membaca dan mencari informasi. Tidak diperlukan *input* data seperti *login* atau *register* selain *input* untuk melakukan pencarian. Kesalahan sistem biasanya terjadi saat database *website E-News* tempointeraktif.com sedang error sehingga beberapa halaman *website* tidak dapat diakses. Sehingga kesalahan yang terjadi pada *user* biasanya hanya merupakan kesalahan pengetikan.

4.3.6 *RECOGNITION RATHER THAN RECALL*

Mengurangi beban *user* dalam hal mengingat suatu objek pada sistem dengan cara membuat objek, aksi, dan pilihan yang jelas.

Halaman Kompas.com

Pada *website E-News* kompas.com sudah terdapat fasilitas pencarian berita seperti pada gambar 4.38 dan posisinya sudah cukup tepat berada di atas halaman sehingga *user* tidak perlu menarik halaman kebawah untuk mencari berita atau mencari fasilitas pencarian berita. Akan tetapi tampilan dari fasilitas tersebut

masih kurang menarik, penggunaan warna untuk kotak pencarian kurang begitu kontras dengan warna baner yang di gunakan dan ukurannya pun terlalu kecil, sehingga *user* mungkin nantinya akan bingung mencari fasilitas tersebut.



Gambar 4.38 Fasilitas pencarian berita

Halaman Okezone.com

Pada *website E-News* okezone.com sudah terdapat fasilitas pencarian berita seperti pada gambar 4.39 dan posisinya sudah cukup tepat berada di atas halaman sehingga *user* tidak perlu menarik halaman kebawah untuk mencari berita atau mencari fasilitas pencarian berita. Akan tetapi tampilan dari fasilitas ini masih kurang menarik dan ukurannya terlalu kecil, sehingga *user* mungkin nantinya akan bingung mencari fasilitas tersebut.



Gambar 4.39 fasilitas pencarian berita pada halaman okezone.com.

Halaman Republika.co.id

Pada *website E-News* republika.co.id sudah terdapat fasilitas pencarian berita dan posisinya sudah cukup tepat berada di atas halaman sehingga *user* tidak perlu menarik halaman kebawah untuk mencari berita atau mencari fasilitas pencarian berita. Akan tetapi tampilan dari fasilitas tersebut masih kurang menarik sehingga *user* mungkin nantinya akan bingung mencari fasilitas tersebut.



Gambar 4.40 Fasilitas pencarian berita

Halaman tempointeraktif.com

Pada *website E-News* tempointeraktif.com sudah terdapat fasilitas pencarian berita dan posisinya sudah cukup tepat berada di atas halaman sehingga

user tidak perlu menarik halaman kebawah untuk mencari berita atau mencari fasilitas pencarian berita. Akan tetapi tampilan dari fasilitas tersebut masih kurang menarik dan ukurannya pun terlalu kecil, sehingga *user* mungkin nantinya akan bingung mencari fasilitas tersebut.



Gambar 4.41 fasilitas pencarian berita pada halaman tempointeraktif.com.

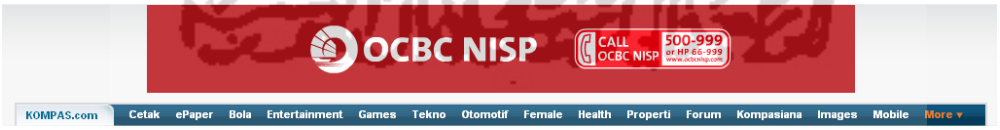
4.3.7 *AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN*

Tampilan informasi dan elemen desain tidak boleh berlebihan, karena keduanya akan bersaing dengan informasi yang lebih relevan pada layar.

Halaman Kompas.com

Pada format tulisan penggunaan tulisan dalam *website E-News* kompas.com sudah baik, dengan ukuran yang tidak terlalu kecil serta menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca oleh user.

Penggunaan media iklan pada halaman utama *website E-News* kompas.com sudah cukup baik, dengan tidak terlalu banyak memasang iklan yang dapat mengganggu kenyamanan *user* yang mengunjungi. Tata letak penempatan iklan juga sudah cukup rapih dan mempunyai daya tarik tersendiri dengan menggunakan *flash* animasi.



Gambar 4.42 Tampilan iklan pada bagian atas halaman kompas.com



Gambar 4.43 Tampilan iklan pada bagian samping halaman kompas.com

Namun pada *website E-News* kompas.com ini, jika pertama kali mengakses halaman tersebut maka pada awal halaman akan muncul iklan berbentuk *flash* animasi seperti pada gambar 4.44 yang akan selalu mengikuti apabila halaman di scroll ke bawah, meskipun iklan tersebut akan hilang dengan sendirinya dalam beberapa detik, atau iklan dapat di tutup dengan menekan tanda *skip* pada bagian pojok kiri atas iklan tersebut, namun dengan munculnya iklan berbentuk *flash* animasi tersebut cukup mengganggu user yang sedang mengakses *website tersebut*, karena akan menghalangi tampilan berita yang terdapat pada halaman utama *website E-News* kompas.com.



Gambar 4.44 Tampilan iklan flash pada halaman kompas.com

Halaman Okezone.com

Pada format tulisan, penggunaan tulisan dalam *website E-News* okezone.com sudah baik, dengan ukuran yang tidak terlalu kecil serta menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca oleh user.

Penggunaan media iklan pada halaman utama *website E-News* okezone.com juga sudah cukup baik, dengan tidak terlalu banyak memasang iklan yang dapat mengganggu kenyamanan *user* yang mengunjungi. Tata letak penempatan iklan juga sudah cukup rapih dan mempunyai daya tarik tersendiri dengan menggunakan *flash* animasi seperti pada gambar 4.47.



Gambar 4.45 Iklan pada bagian atas pada halaman okezone.com



Gambar 4.46 Iklan pada bagian kanan pada halaman okezone.com

Namun pada *website E-News* okezone.com ini, jika pertama kali mengakses halaman tersebut maka pada awal halaman akan muncul iklan berbentuk *flash* animasi yang akan selalu mengikuti apabila halaman di scroll ke bawah, meskipun iklan tersebut akan hilang dengan sendirinya dalam beberapa detik, atau iklan dapat di tutup dengan menekan tanda *close* pada bagian pojok

kanan atas iklan tersebut, namun dengan munculnya iklan berbentuk *flash* animasi tersebut cukup mengganggu user yang sedang mengakses *website* tersebut, karena akan menghalangi tampilan berita yang terdapat pada halaman utama *website E-News* okezone.com.



Gambar 4.47 Iklan flash animasi pada halaman okezone.com

Halaman Republika.co.id

Pada format tulisan penggunaan tulisan dalam *website E-News* republika.co.id sudah baik, dengan ukuran yang tidak terlalu kecil serta menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca oleh user.

Penggunaan media iklan pada halaman utama *website E-News* republika.co.id sudah cukup baik, dengan tidak terlalu banyak memasang iklan yang dapat mengganggu kenyamanan *user* yang mengunjungi. Tata letak penempatan iklan juga sudah cukup rapih dan mempunyai daya tarik tersendiri dengan menggunakan *flash* animasi pada gambar 4.49.



Gambar 4.48 Iklan pada bagian atas pada halaman republika.co.id



Gambar 4.49 Iklan pada bagian samping pada halaman republika.co.id

Halaman tempointeraktif.com

Pada format tulisan penggunaan tulisan dalam *website E-News* tempointeraktif.com sudah baik, dengan ukuran yang tidak terlalu kecil serta menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca oleh user.

Penggunaan media iklan pada halaman utama *website E-News* tempointeraktif.com sudah cukup baik, dengan tidak terlalu banyak memasang iklan yang dapat mengganggu kenyamanan *user* yang mengunjungi. Tata letak penempatan iklan juga sudah cukup rapih dan mempunyai daya tarik tersendiri dengan menggunakan *flash* animasi.



Gambar 4.50 Iklan pada bagian atas pada halaman tempointeraktif.com



Gambar 4.51 Iklan pada bagian kanan pada halaman tempointeraktif.com

4.3.8 *FLEXIBILITY AND EFFICIENCY OF USE*

Mempermudah *user* dalam mengakses sistem dengan lebih cepat baik itu *user* pemula maupun *user* yang sudah berpengalaman.

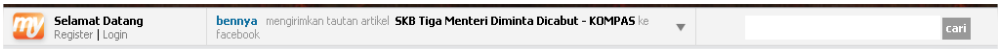
Halaman Kompas.com

Di lihat pada gambar 4.52 secara keseluruhan *website E-News* kompas.com ini sudah sangat mempermudah *user* dalam mengunjungi *website* ini. Dengan meletakkan *headline news* dan topik pilihan pada halaman utama yang berbentuk animasi. Begitu juga dengan topik pilihan yang dilitakkan pada halaman utama yang berbentuk *flash* animasi.



Gambar 4.52 head line news dan topik pilihan pada halaman kompas

Selain itu user cukup di permudah dengan adanya fasilitas pencarian berita pada halaman utama dan posisinya berada di atas ahalaman utama, sehingga *user* tidak perlu menarik halaman kebawah untuk mencari fasilitas tersebut.



Gambar 4.53 Fasilitas pencarian berita

Akan tetapi tampilan dari fasilitas tersebut masih kurang menarik, penggunaan warna untuk kotak pencarian kurang begitu kontras dengan warna baner yang di gunakan dan ukurannya pun terlalu kecil, sehingga *user* mungkin nantinya akan bingung mencari fasilitas tersebut.

Halaman Okezone.com

Secara keseluruhan *website E-News* okezone.com ini sudah sangat baik dengan meletakkan berita utama dan berita terbaru pada halaman utama *website*, akan tetapi meskipun sudah meletakkan berita utama dan berita terbaru pada halaman utama *website* pada *website E-News* okezone.com ini masih terdapat kekurangan, yaitu belum adanya keterangan jelas mana itu berita terbaru dan berita utama.



Gambar 4.54 halaman utama okezone.com

Pada halaman utama okezone.com terdapat *flash* animasi yang berisi beranda, index, travel, java jazz yang dapat bergerak sendiri maupun dipilih oleh *user* itu sendiri, yang memudahkan user dalam mengunjungi menu beranda, index, travel, java jazz tanpa harus berganti halaman yang lain dan tetap berada pada halaman utama. Selain itu okezone.com memiliki menu index yang

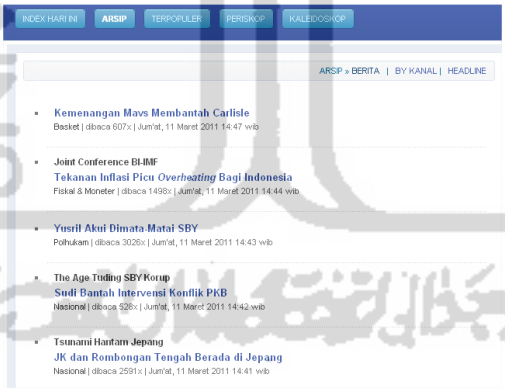
mempermudah *user* mengetahui daftar index berdasarkan index hari ini, arsip, terpopuler, periskop, dan kaleidoskop



Gambar 4.56 Daftar index pada halaman index okezone.com



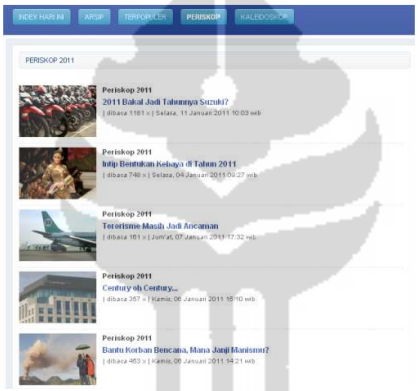
Gambar 4.57 Daftar index pada halaman index okezone.com berdasarkan index hari ini.



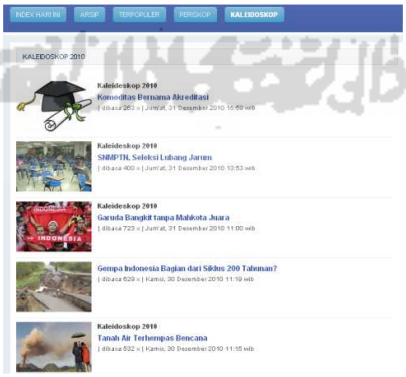
Gambar 4.58 Daftar index pada halaman index okezone.com berdasarkan index arsip.



Gambar 4.59 Daftar index pada halaman index okezone.com berdasarkan index terpopuler.



Gambar 4.60 Daftar index pada halaman index okezone.com berdasarkan index periskop.



Gambar 4.61 Daftar index pada halaman index okezone.com berdasarkan index kaleidoskop.



Gambar 4.62 *flash* animasi yang berisi beranda, index, travel, java jazz

Selain itu user cukup di permudah dengan adanya fasilitas pencarian berita pada halaman utama dan posisinya berada di atas ahalaman utama, sehingga *user* tidak perlu menarik halaman kebawah untuk mencari fasilitas tersebut.



Gambar 4.63 fasilitas pencarian berita pada halaman okezone.com.

Hanya saja pada *website E-News* okezone.com fasilitas ini terlalu kecil ukurannya dan kurang di beri tampilan yang menarik, yang akan memberikan daya tarik tersendiri kepada *user* yang mengunjunginya.

Selain itu penggunaan iklan atau fasilitas *website* yang menggunakan ***flash*** animasi hendaknya di kurangi atau tidak terlalu banyak. Apabila menggunakan *flash* annimasi terlalu banyak akan berdampak lambatnya proses pembukaaan halaman *website*, yang berakibat *user* akan menunggu lebih lama sampai semua konten muncul pada halaman *website.*

Pada gambar 4.64 dapat dilihat halaman *website E-News* okezone.com terdapat menu yang dapat menuju ke halaman yang di inginkan yang letaknya ada pada bagian bawah halaman yang sama seperti menu yang letaknya pada bagian atas halaman, menu ini dapat membantu *user* dalam mengakses halaman *website E-News* okezone.com, karena user tidak perlu menggulung halaman *website* kembali keatas apabila ingin mengganti halaman berita lain.



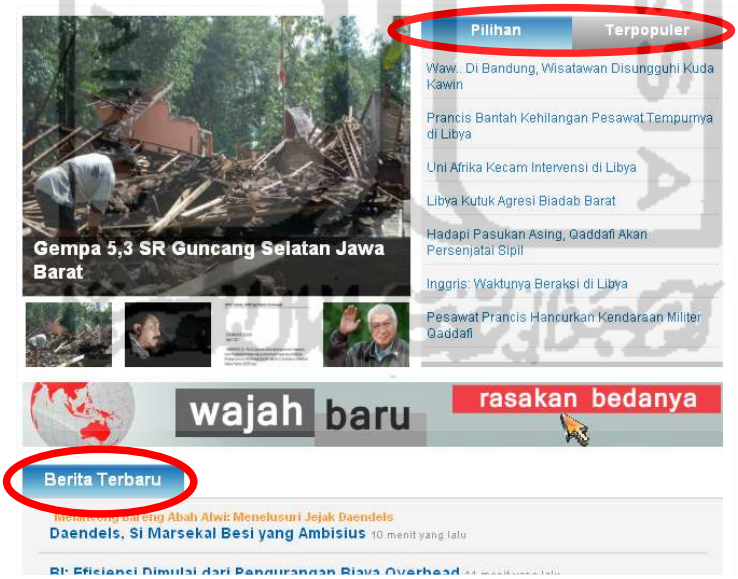
Gambar 4.64 Menu yang terdapat pada halaman baweah okezone.com



Gambar 4.65 Menu yang terdapat pada halaman atas okezone.com

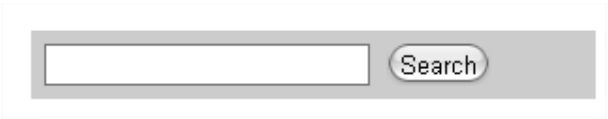
Halaman Republika.co.id

Secara keseluruhan *website E-News* republika.co.id ini sudah sangat mempermudah *user* dalam mengunjungi *website* ini. Dengan meletakkan berita pilihan, berita terpopuler dan berita terbaru pada halaman utama yang berbentuk animasi



Gambar 4.66 Berita pilihan dan berita terbaru pada halaman utama republika.co.id

Selain itu user cukup di permudah dengan adanya fasilitas pencarian berita pada halaman utama dan posisinya berada di atas ahalaman utama, sehingga *user* tidak perlu menarik halaman kebawah untuk mencari fasilitas tersebut.



Gambar 4.67 fasilitas pencarian berita

Hanya saja pada *website E-News* republika.co.id fasilitas ini kurang di beri tampilan yang menarik, yang akan memberikan daya tarik tersendiri kepada *user* yang mengunjunginya.

Halaman tempointeraktif.com

Secara keseluruhan *website E-News* tempointeraktif.com ini sudah sangat mempermudah *user* dalam mengunjungi *website* ini. Dengan meletakkan berita utama dan berita terbaru pada halaman utama *website*, yang nantinya user tidak perlu mencari lagi berita apa yang terbaru.



Gambar 4.68 berita terbau dan berita utama pada tempointeraktif.com.

Selain itu user cukup di permudah dengan adanya fasilitas pencarian berita pada halaman utama seperti pada gamabr 4.69 dan posisinya berada di atas ahalaman utama, sehingga *user* tidak perlu menarik halaman kebawah untuk mencari fasilitas tersebut.



Gambar 4.69 fasilitas pencarian berita pada halaman tempointeraktif.com.

Hanya saja pada *website E-News* tempointeraktif.com fasilitas ini terlalu kecil ukurannya dan kurang di beri tampilan yang menarik, yang akan memberikan daya tarik tersendiri kepada *user* yang mengunjunginya.

Selain itu penggunaan iklan atau fasilitas *website* yang menggunakan *flash* animasi hendaknya di kurangi atau tidak terlalu banyak. Apabila menggunakan *flash* annimasi terlalu banyak akan berdampak lambatnya proses pembukaaan halaman *website*, yang berakibat *user* akan menunggu lebih lama sampai semua konten muncul pada halaman *website.*

4.3.9 *HELP AND DOCUMENTATION*

Dengan adanya fasilitas bantuan maka akan menjadi nilai lebih bagi *website* itu sendiri. Bantuan ini sesuai namanya berisi bantuan dalam penggunaan sistem dari website itu sendiri.

Halaman Kompas.com

Dilihat pada gambar 4.70 dengan adanya *site map* pada halaman *website E-News* kompas.com merupakan fasilitas bantuan dan dokumentasi yang berisi informasi tentang penggunaan system yang akan mempermudah *user* dalam mengakses sistem tersebut. Serta adanya fasilitas bantuan dalam mencari berita.



Gambar 4.70 Fasilitas site map pada halaman kompas

Halaman Okezone.com

Pada halaman *website E-News* okezone.com tidak terdapatnya fasilitas bantuan dan dokumentasi yang berisi informasi tentang penggunaan sistem. Fasilitas bantuan hanya tersedianya fasilitas bantuan dalam mencari berita.

Halaman Republika.co.id

Pada halaman *website E-News* republika.co.id tidak terdapatnya fasilitas bantuan dan dokumentasi yang berisi informasi tentang penggunaan sistem. Fasilitas bantuan hanya tersedianya fasilitas bantuan dalam mencari berita.

Halaman tempointeraktif.com

Pada halaman *website E-News* tempointeraktif.com tidak terdapatnya fasilitas bantuan dan dokumentasi yang berisi informasi tentang penggunaan sistem. Fasilitas bantuan hanya tersedianya fasilitas bantuan dalam mencari berita.

4.3.10 *HELP USERS RECOGNIZE, DIAGNOSE, AND RECOVER FROM ERRORS*\

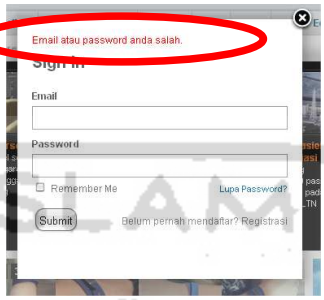
Ketika dalam mengakses sistem user melakukan suatu kesalahan sebaiknya sistem memberikan pesan yang jelas, mudah di mengerti, dan membantu *user* dalam mengakses sistem tersebut.

Halaman Kompas.com

Kesalahan yang mungkin terjadi pada user ketika mengunjungi *website E-News* kompas.comdan melakukan pencarian berita dengan menggunakan fasilitas pencarian berita adalah pengetikan kata kunci untuk mencari berita.

Pada Gambar 4.71 merupakan fasilitas pencarian pada kompas.com yang sudah memiliki fitur bantuan seperti google yang memberikan saran kata kunci lain jika *user* salah memasukkan kata kunci dalam kotak pencarian berita, seperti contohnya *user* akan memasukkan kata “kecelakaan” pada kotak pencarian berita, namun *user* mengetikkan “kcelakaan” maka fasilitas pencarian akan memberikan saran kata kunci lain.

Pada gambar 4.70 kesalahan juga mungkin terjadi ketika *user* ingin *login* kedalam my.kompas.com user memasukkan kata sandi atau *email* yang salah maka sistem akan memberi peringatan kepada *user* .



Gambar 4.71 Peringatan ketika user melakukan kesalahan dalam memasukkan email atau password



Gambar 4.72 fasilitas saran kata kunci lain pada pencarian berita kompas.com

Halaman Okezone.com

Kesalahan yang mungkin terjadi pada user ketika mengunjungi *website E-News* okezone.com dan melakukan pencarian berita dengan menggunakan fasilitas pencarian berita adalah pengetikan kata kunci untuk mencari berita.

Pada gambar 4.73 menjelaskan bahwa fasilitas pencarian pada okezone.com sudah memiliki fitur bantuan seperti google yang memberikan saran kata kunci lain jika *user* salah memasukkan kata kunci dalam kotak pencarian berita, seperti contohnya *user* akan memasukkan kata “kecelakaan” pada kotak

pencarian berita, namun *user* mengetikkan “kcelakaan” maka fasilitas pencarian akan memberikan saran kata kunci lain.



Gambar 4.73 Fasilitas pencarian pada okezone.com

Halaman Republika.co.id

Kesalahan yang mungkin terjadi pada user ketika mengunjungi *website E-News* republika.co.id dan melakukan pencarian berita dengan menggunakan fasilitas pencarian berita adalah pengetikan kata kunci untuk mencari berita.

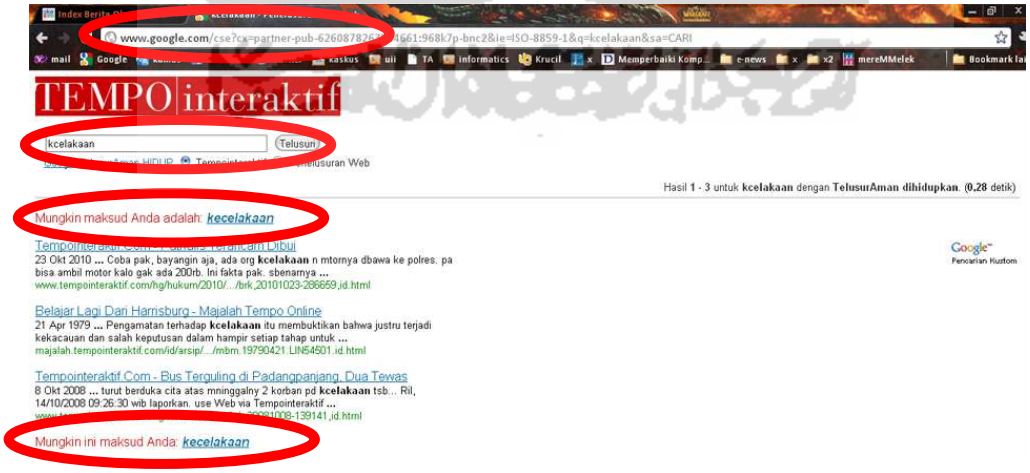
Pada gambar 4.74 menjelaskan bahwa fasilitas pencarian pada republika.co.id sudah memiliki fitur bantuan seperti google yang memberikan saran kata kunci lain jika *user* salah memasukkan kata kunci dalam kotak pencarian berita, seperti contohnya *user* akan memasukkan kata “kecelakaan” pada kotak pencarian berita, namun *user* mengetikkan “kcelakaan” maka fasilitas pencarian akan memberikan saran kata kunci lain.



Gambar 4.74 fasilitas saran kata kunci lain pada pencarian berita pada republika.co.id

Halaman tempointeraktif.com

Sedangkan pada halaman tempointeraktif.com fasilitas pencarian berita ini akan langsung di arahkan ke halaman google bukan kehalaman tempointeraktif.com, baik itu *user* memasukkan kata kunci yang benar ataupun salah pada kotak pencarian berita



Gambar 4.75 Fasilitas pencarian pada tempointeraktif.com

4.4 Hasil Perbandingan *E-News*

Dengan menggunakan metode evaluasi heuristic, akan menggunakan tabel untuk memabandingkan *website E-News* yaitu okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id. yang nantinya table tersebut akan berisikan nilai 1, 2, dan 3 pada setiap poin evaluasi heuristik. Yang di lihat dari data perbandingan *E-News* sebelumnya.

	Okezone	Kompas	Tempointeraktif	Republika
Match between system and the real world	2	3	3	2
Visibility of system status	3	3	3	3
Consistency and standards	2	3	2	3
User control and freedom	3	3	1	3
Error prevention	3	3	1	3
Recognition rather than recall	2	2	2	2
Aesthetic and minimalist design	2	2	3	3
Flexibility and efficiency of use	2	3	3	3
Help and documentation	1	3	1	1
Help users recognize, diagnose, and recover from errors	3	3	2	3
Total poin	**24**	**28**	**21**	**26**

Tabel 4.1 tabel perbandingan *E-news*

4.5 Keterangan Tabel Perbandingan *E-News*

a. Match between system and the real world

Dalam hal ini tempointeraktif.com dan kompas.com lebih unggul daripada okezone.com dan republika.co.id, karena pada tempointeraktif.com dan kompas.com terdapat fasilitas yang menggunakan bahsa asing, yaitu bahasa Inggris dan bahasa Jepang pada tempointeraktif.com, dan bahasa Inggris pada kompas.com. Yang memudahkan user dari luar indonesia paham dan jelas dalam mengakses sistem tersebut dan mendapatkan berita.

b. Visibility of system status

Dalam hal ini keempat website sudah dapat sangat jelas menunjukkan keberadaan user sedang berada pada halaman mana, dengan adanya penanda di bagian kiri atas halaman *website.* Selain itu pada halaman okezone.com dan kompas.com terdapat perubahan warna pada menu navigasi bar.

c. Consistency and standards

Dalam hal ini, kompas.com, dan republika.co.id lebih unggul dari pada okezone.com dan tempointeraktif.com karena memiliki kekonsistenan bahasa, tataletak menu yang di gunakan dan penampilan yang terjaga dengan baik.

Pada *website* tempointeraktif.com dalam halaman "TEMPO BOLA" terdapat perbedaan *header* dari halaman lain.

Sedangkan pada halaman okezone.com penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa asing tercampur menjadi satu, selain itu dalam pemakaian *background* pada setiap halaman menu selalu berubah-ubah sehingga tidak konsisten dalam penggunaan *background.*

d. User control and freedom

Dalam hal ini *website* tempointeraktif.com tidak memiliki fasilitas *User control and freedom*, karena bersifat sebagai portal berita, sehingga *user* dapat bebas mengakses *website* ini tanpa prelu melakukan *login* atau *registrasi* dahulu sebelumnya.

Sedangkan pada halaman *website* kompas.com yang memiliki halaman my.kompas.com yang di gunakan sebagai fitur jejaring sosial yang terintegrasi dalam portal kompas.com, sehingga user perlu melakukan proses *login* terlebih dahulu agar *user* dapat saling mengenal dan berbagi tautan berita, baik melalui my.kompas.com ataupun situs jejaring sosial lainnya, seperti Facebook atau Twitter.

Sedangkan pada halaman republika.co.id *user* perlu melakukan proses *login* terlebih dahulu agar *user* dapat mengakses halaman forum sebagai anggota.

Sedangkan pada halaman okezone.com *user* perlu melakukan proses *login* terlebih dahulu agar *user* dapat memasang iklan penjualan mobil atau penjualan atau mungkin *user* ingin mengubah status iklan mobil atau motornya.

e. Error prevention

Pada halaman tempointeraktif.com hal ini user hanya bersifat melihat, membaca, dan mencari informasi. Sehingga tidak perlu melakukan input data seperti *login*. Kesalahan hanya terjadi apabila *database* sistem mengalami ganguan, sehingga bebrapa halaman *website* tidak dapat terbuka.

Sedangkan pada halaman kompas.com, okezone.com dan republika.co.id langkah pencegahan sudah dilakukan, ketika *user* melakukan *login* dan *user* lupa kata sandi apa yang di gunakan, maka sistem akan membantu *user* dengan halaman untuk mengirimkan kata sandi ke *email* yang di tulis pada kotak *email.*

f. Recognition rather than recall

Dalam hal ini keempat website sudah cukup baik dalam mengurangi beban *user* yang mengakses *website* tersebut dalam hal mengingat suatu objek, karena terdapatnya fasilitas pencarian berita yang mempermudah *user* dalam mencari berita. Akan tetapi mesikipun letaknya sudah tepat, akan tetapi tampilan dari fasilitas tersebut masih kurang

menarik, sehingga *user* mungkin nantinya akan bingung mencari fasilitas tersebut.

g. Aesthetic and minimalist design

Dalam hal ini tempointeraktif.com dan republika.co.id lebih unggul dari pada okezone.com dan kompas.com. Meskipun keduanya tidak terlalu banyak menggunakan iklan serta tataletak penempatan iklan sudah sangat rapih, namun pada halaman okezone.com dan kompas.com terdapat iklan yang berbentuk *flash* animasi yang muncul pada halaman utama ketika membuka *website* yang cukup menggangu *user* karena iklan tersebut menghalangi berita yang terdapat pada halaman utama.

h. Flexibility and efficiency of use

Dalam hal ini ketiga *website* yaitu kompas.com, tempointeraktif.com, republika.co.id sudah dapat memudahkan *user* dalam mengakses sistem, sehingga *user* merasa dipermudah dalam mengakses sistem tersebut.

Pada halaman tempointeraktif.com berita terbaru dan berita utama diletakkan pada halaman utama. Pada halaman republika.co.id berita pilihan, berita terbaru, berita terpopuler diletakkan pada halaman utama.

Pada halaman kompas.com meletakkan *headline news* dan topik pilihan pada halaman utama yang berbentuk *flash* animasi. Begitu juga dengan topik pilihan yang diletakkan pada halaman utama yang berbentuk *flash* animasi.

Pada halaman okezone.com berita terbaru dan berita utama diletakkan pada halaman utama, meskipun pada halaman okezone.com tanpa adanya keterangan yang jelas.

Akan tetapi pada halaman okezone.com terdapat *flash* animasi pada halaman utama yang berisi beranda, index, travel dan java jazz yang memudahkan user dalam mengunjungi menu beranda, index, travel dan java jazz tanpa harus berganti halaman.

i. Help and documentation

Dalam hal ini dari keempat *website* yang di teliti okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id. Hanya halaman kompas.com saja yang memiliki *Help and documentation* karena pada halaman kompas.com ini memiliki *site map* yang merupakan fasilitas bantuan dan dokumentasi yang berisi informasi tentang penggunaan system yang akan mempermudah *user* dalam mengakses sistem tersebut. Sedangkan pada ketiga *website* lain okezone.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id tidak memiliki bantuan dalam pengunaan sistem dari *website* itu sendiri.

j. Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Dalam hal ini halaman ketiga *website* okezone.com, kompas.com, dan republika.co.id lebih unggul daripada halaman tempointeraktif.com meskipun keempatnya memiliki fitur pemberian saran kata kunci lain jika *user* salah mengetikkan kata kunci pada fasilitas pencarian berita, namun pada halaman okezone.com atau kompas.com, atau republika.co.id pencarian berita masih dilakukan pada halaman okezone.com atau kompas.com, atau republika.co.id. sedangkan pada halaman tempointeraktif.com pencarian berita akan langsung di arahkan pada halaman google bukan ke halaman tempointeraktif.com.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Data yang diperoleh dari hasil penelitian tugas akhir *study usability website E-News* okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id dapat di tarik beberapa kesimpulan dan saran yang dapat di jadikan koreksi dan masukkan agar dapat menyempurnakan lagi halaman *website E-News* okezone.com, kompas.com, tempointeraktif.com, dan republika.co.id.

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah

a. Suatu *website* yang memiliki nilai *usability* yang tinggi belum tentu *website* tersebut dapat masuk kedalam *top website* begitu juga sebaliknya.
b. *Website* yang memiliki nilai *usability* yang kurang tinggi dapat masuk kedalam *top website* karena memiliki faktor lain yang mendukung untuk dapat masuk kedalam *top website.*
c. Nilai *usability* yang paling tinggi pada empat *website* yang di teliti terdapat pada halaman kompas.com dengan nilai 8.
d. Nilai *usability* yang paling rendah pada empat *website* yang di teliti terdapat pada halaman okezone.com dengan nilai 4.
e. Penggunaan bahasa pada halaman okezone.com dan republikaco.id adalah bahasa Indonesia yang masih tercampur dengan bahasa asing.
f. Pada halaman kompas.com dan tempointeraktif.com penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa asing tidak tercampur menjadi satu dan sudah terpisah dengan baik.
g. Keempat *website* yang di teliti sudah dapat menunnjukkan keberadaan user sedang berada di halaman mana.
h. Untuk masalah nilai kekonsitenan dari keempat *website* yang di teliti, hanya pada halaman okezone.com saja yang memiliki nilai

kurang, karena menggunakan warna background yang selalu berubah pada setiap halaman.

i. Untuk masalah User control and freedom, Error prevention,Help and documentation hanya halaman tempo interaktif saja yang tidak memiliki fasilitas tersebut.

j. Untuk masalah help and documentation, dari keempat *website* yang di teliti, hanya kompas.com saja yang memiliki fasilitas tersebut. Karena kompas.com memiliki fasilitas *site map.*

k. Dari keempat *website* yang di teliti nilai poin heuristik tertinggi terdapat pada halaman kompas.com dengan poin 28. Karena pada halaman kompas.com menggunakan sepuluh prinsip heuristik.

l. Dari keempat *website* yang di teliti nilai poin heuristik terendah terdapat pada halaman tempointeraktif.com dengan poin 21. Karena pada halaman tempointeraktif.com hanya menggunakan tujuh poin evaluasi heuristik saja.

5.2 Saran

a. Pada Penelitian selanjutnya, sebaiknya jangan hanya menggunakan empat buah *website* saja untuk di analisis. Lebih banyak lebih baik.

b. Pada Penelitian selanjutnya, sebaiknya jangan hanya meneliti nilai usability pada suatu system saja, akan lebih baik jika semua aspek yang dapat menjadikan suatu *website* menjadi lebih baik juga di teliti.

c. Sebaiknya penggunaan *flash* animasi di kurangi agar tidak terlalu lama dalam proses pembukaan halaman *website.*

d. penggunaan *flash* animasi yang mengganggu *user* dalam mengakses *website* sebiknya di hilangkan.

e. Kategori berita harus lebih diperjelas lagi, sehingga tidak membingungkan *user* yang mengakses.

f. penambahan fasilitas multi bahasa dapat mempermudah *user* dari luar Indonesia memahami dan mengerti berita apa yang di sampaikan.

g. Untuk fasilitas pencarian berita sebaiknya di buat lebih menarik dengan ukuran yang tidak terlalu kecil serta penggunaan warna yang memiliki *kontras* yang jauh berbeda dengan warna yang ada di sekitarnya sehingga user dapat dengan mudah menemukan fasilitas pencarian berita tersebut.
h. Sistem sebaiknya dirancang dengan standard tertentu dan konsisten pada semua halaman menu.

DAFTAR PUSTAKA

Alia. 2009. Definisi E-News (online) Available at http://alistadiponegoro.blogspot.com/2009/07/e-news-definisi-e-news-e-news-adalah.html (diakses pada 12:35 9 februari 2011)

Asfarian.2010. Kajian usability dan evaluasi heuristik (online) Available At

http://asfarian.wordpress.com/2010/06/21/kajian-usability-cerpenista-com-bagian-1-dari-4/ (diakses pada 22 maret 2011).

Andrian D. Hagijanto. 1999 *WHITE SPACE* DALAM IKLAN DI MEDIA CETAK.

Anonymous. 2011. Top indonesian online news site (online) Avilable at http://www.topsite.com/best/indonesian%20online%20news (di akses pada 10:00 5 februari 2011)

Anonymous. 2009. Pengertian berita (online) Available at http://kries07.blogspot.com/2009/02/pengertian-berita.html (diakses pada 12:00 9 februari 2011)

Anonymous. 2011. Pengertian web usability (online) Available at http://koboyit.blogspot.com/2011/01/definisi-web-usability.html (diakses pada 10:18 15 februari 2011)

Chairul Saleh. Metode penelitian sebuah petunjuk praktis

Jakob nielsen. 2003. Usability 101: Introduction to usability (online) Available at http://www.useit.com/alertbox/20030825.html (diakses pada 17.30 27 mei 2011)

Nanang Martono. Metode penelitian kuantitatif analisis isi dan analisis data sekunder

Remarchtito Heyziputra. 2010. Web usability (online) Avilable At http://titopoenyacrita.blogspot.com/2010/06/web-usability-kajian-sepatumurahnet_24.html (di akses pada 22 maret 2011)

Ronny Kountur, D.M.S., Ph.D. Metode penelitian untuk penulisan skripsi dan tesis

STIE Perbanas Surabaya. Apa kriteria website yang baik (online) Available at http://ict.perbanas.ac.id/Article/Apa-kriteria-website-yang-baik.php (diakses pada 22 maret 2011)

STIE Perbanas Surabaya. Kriteria website yang baik (online) Available At http://ict.perbanas.ac.id/Article/Apa-kriteria-website-yang-baik.php (diakses pada 22 maret 2011)

Safitri firmansyah. 2008, web usability halaman 134-137.