

ANALISA INTERFACE WEBSITE BLIBLI BERDASARKAN PARADIGMA INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Nur Qonaah*¹⁾, Joko Suprianto²⁾

1. Universitas Safin Pati, Indonesia
2. Universitas Safin Pati, Indonesia

Article Info

Kata Kunci: *IMK, Usability, Website, Blibi*
Keywords: *HCI, Usability, Website, Blibi*

Article history:

Received 17 August 2018
Revised 15 February 2019
Accepted 4 April 2019
Available online 4 April 2019

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>

* Corresponding author.
Corresponding Author
E-mail address:
author@email.ac.id

ABSTRAK

Blibi, salah satu penyedia pelayanan jasa memanfaatkan situs website sebagai salah satu media informasi paling efektif untuk menyampaikan sebuah informasi yang cepat dan akurat. Namun agar sebuah media informasi dapat berguna dengan baik dibutuhkan sebuah analisa untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemudahan user dalam menggunakan website tersebut. Usability adalah sebuah metode yang digunakan untuk menguji sebuah kebergunaan perangkat lunak dan mengetahui tingkat pemahaman dan kepuasan user dalam menggunakan perangkat tersebut. Tujuan dari analisis usability ini untuk menganalisa seberapa besar tingkat kebergunaan (usability) website penyedia pelayanan belanja online seperti Blibi.com bagi user. Dalam analisa desain antarmuka website penulis menggunakan metode evaluasi heuristik dengan aspek yang dievaluasi adalah aspek human, teknologi, usability, dan ergonomics. Hasil analisa membuktikan bahwa website Blibi.com telah memenuhi aspek Interaksi Manusia dan Komputer dimana tujuan IMK sendiri adalah memberikan kemudahan pengguna dalam menjalankan sistem dan mampu menghasilkan umpan balik yang dibutuhkan

ABSTRACT

Blibi, one of the service provider utilize website as one of the most effective information media to convey a fast and accurate information. But in order for a media information to be useful, it requires an analysis to find out how much the user comfortable with using the website. Usability is a method used to test the usefulness of software and know the level of understanding and user satisfaction in using the device. The purpose of this usability analysis is to analyze how the big level is usability of online shopping service provider websites such as Blibi.com for users. In the Website interface design analysis, the author uses the heuristic evaluation with the aspects being evaluated are human, technology, usability, and ergonomics aspects. The result of the analysis prove that the Blibi.com Website has fulfilled the aspects of Human and Computer Information (HCI) where the goal of HCI it self is to make it easy for users to manage the system and be able to generate the required feedback.

I. PENDAHULUAN

PERKEMBANGAN Teknologi Informasi (TI) merupakan kemajuan secara global. Dengan perkembangan dan kemajuan teknologi pada era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari dimana aktifitas kehidupan sehari-hari telah menyatu dengan teknologi baik pekerjaan maupun pendidikan, dengan kemajuan yang semakin pesat menjadikan teknologi sebagai media informasi yang begitu sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat. Hal itu menimbulkan kemudahan bagi para pengguna alam menjalankan segala aktifitas. Perusahaan dan badan usaha saling berlomba untuk menciptakan bisnis yang dijalankan mendapatkan nilai tambah bagi pihak konsumen. Sebagai media informasi tidak terlepas dari kebutuhan jaringan internet. Internet adalah sebuah jaringan yang menyatukan jaringan-jaringan untuk dapat melakukan komunikasi seperti pertukaran data informasi berbentuk file, audio, dan video, hal ini diikuti pula oleh banyaknya situs *website* yang dijadikan fasilitas dalam mendapatkan informasi. *Website* adalah sebuah media yang digunakan untuk kepentingan dalam menyebarkan informasi dan promosi yang dapat memberikan keuntungan besar bagi pemilik dan pengguna karena dapat diakses kapan saja dengan berbasis *online* sehingga pengguna cepat dalam mendapatkan informasi. Sebuah *website* juga biasanya akan mengupdate artikel-artikel yang berhubungan

langsung dengan situs website mereka. Selain internet, untuk dapat mengakses sebuah informasi dari website tersebut tentu diperlukan sebuah media. Sebagai contoh, media yang diperlukan diantaranya, laptop, komputer, serta perangkat lunak berbasis mobile yang lainnya. Oleh karenanya media-media tersebut saat ini begitu dibutuhkan untuk mendapatkan informasi serta menunjang kinerja untuk mengetahui apakah situs website ini dapat dipergunakan dengan mudah perlu diadakannya sebuah pengukuran seperti menggunakan metode Usability. Penelitian dengan menggunakan sebuah metode usability test yang dinamakan evaluasi heuristik. Tujuan dari analisis usability ini untuk menganalisa seberapa besar tingkat kebergunaan website Blibi bagi user.

Hal ini mendasari terciptanya peluang inovasi baru yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi terutama internet. Tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan internet tidak hanya sebatas akses memperoleh informasi tetapi juga berkembang hingga bidangnya e-commerce. E-commerce adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis.

Salah satu e-commerce adalah Blibi. Blibi adalah salah satu e-commerce buatan Indonesia dengan model bisnis yang fokus pada B2B, B2C, dan B2BC (Business to Business to Consumer). Blibi menawarkan pelayanan jasa jual beli online, untuk dapat mengakses Blibi dapat melalui link blibi.com, website ini digunakan untuk mendapatkan informasi pasar terkait penjualan dan harga barang secara cepat, tepat, efektif, dan efisien.

Dari uraian-uraian di atas serta pentingnya informasi website yang efektif dan efisien dengan tampilan menarik, penulis mengangkat sebuah judul “Analisa Interface Website Blibi Berdasarkan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer”.

II. METODOLOGI PENELITIAN

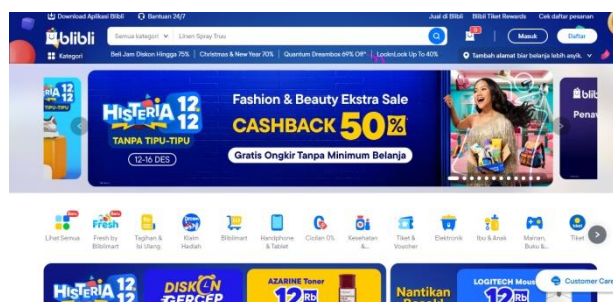
A. Analisis

Analisis jika dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan lain sebagainya) untuk mengetahui sebenarnya (sebab-muasabahnya, duduk perkarranya dan sebagainya). Namun menurut para ahli mendefinisikan makna analisis berbeda - beda tapi dengan satu tujuan yang sama. Berikut ini beberapa definisi analisis menurut para ahli :

1. Menurut Dwi Prastowo Darminto dan Rifka Julianti (2002:52), analisis ini merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaah bagian itu sendiri, serta hubungan antara bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dalam pemahaman arti keseluruhan.
2. Dalam jurnal Agustina (2013) menurut Wirardi (2009:20) Analisis adalah sebuah serangkaian perbuatan meneliti, mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan serta dikelompokkan berdasarkan keterkaitan serta penafsiran makna dari sikap kriteria.

B. Objek Penelitian

Penulis menggunakan website Blibi yang menjadi bahan evaluasi desain antarmuka website untuk pengembangan website tersebut. Penulis berharap dengan adanya evaluasi ini pengembangan dalam website Blibi menjadi lebih baik dan menarik. Website Blibi berisikan tentang berbagai penawaran e-commerce yang dapat diakses pengguna menggunakan blibi.com. Pengguna dapat akses melalui smartphone atau PC, selama terhubung dengan jaringan internet.



Gambar.1 Halaman website Blibi

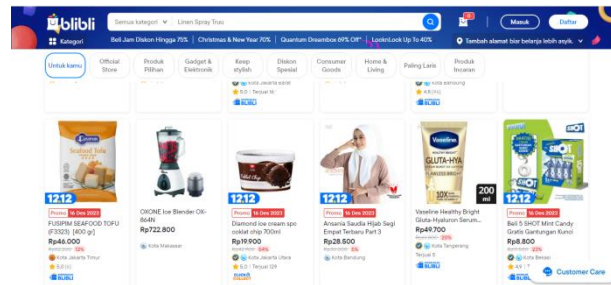
Pada Gambar.1 menunjukkan laman website blibi.com dengan tampilan menarik dan simpel dengan tema biru. Pada home page web Blibi lebih mengutamakan mesin atau program pencarian e-commerce yang diinginkan

pengguna, namun tetap terlihat menarik dengan adanya gambar-gambar, banner dan juga ikon-ikon sebagai pelengkap dan juga memudahkan user untuk lebih memahami.



Gambar 2. Sistem menu

Gambar 2. sistem menu tidak pernah lepas dari sebuah sistem atau program baik program dekstop ataupun program online. Sistem menu berguna untuk memudahkan user untuk berkomunikasi dengan program, user bisa memberikan perintah hanya dengan menekan atau klik sebuah menu. Pada website Blibli, beberapa menu bisa membantu para user untuk menemukan apa yang mereka inginkan.



Gambar 3. Tampilan isi website Blibli

Gambar 3. merupakan tampilan website Blibli, yang dimana tampilan tersebut membantu user untuk mencari apa yang diinginkan, sudah tercantum juga untuk harga masing-masing barang sehingga user mampu memperhatikan budget diawal. Tampilan dibuat sedemikian rupa agar memudahkan user



Gambar 4. Ikon-ikon di website Blibli

Ikon atau simbol juga merupakan bagian terpenting dari suatu program website, ikon berguna untuk membantu user memahami suatu menu atau konten dalam suatu web, misalnya dalam web Blibli terdapat ikon beberapa bank untuk memudahkan pembayaran, terdapat juga logo atau ikon logistik jasa pengiriman barang, yang dimana user bisa memilih sesuai keinginan.

C. Aspek dan Faktor IMK

Bidang studi yang dikenal sebagai Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) berfokus pada desain teknologi komputer, khususnya interaksi antara orang (pengguna) dan komputer. Ketika sebuah sistem sesuai dengan prinsip dan paradigma IMK, sistem tersebut dapat dikatakan berhasil dibentuk.

1. Faktor Manusia

Manusia adalah sebuah sistem dimana manusia dapat melakukan olah data, input data, menerima, menyimpan, dan melakukan kontrol atas data yang didapatkan. Situasi yang terjadi memungkinkan individu untuk mengakses sumber daya di lokasi yang tepat karena arsitektur data yang jelas. Banyak faktor sosial yang mampu mempengaruhi manusia ketika berinteraksi dengan komputer seperti motivasi, kenyamanan, kepuasan dan tingkat pengalaman. Setiap developer sistem harus memahami potensi dan keterbatasan manusia. Mereka juga perlu mempelajari cara membuat perangkat lunak yang aman untuk digunakan manusia dan diimplementasikan saat menjelajahi seluk beluk kecerdasan manusia.

2. Faktor *User Interface* (UI)

User interface (UI) merupakan suatu sistem yang merupakan bagian terpenting dari setiap program, karena menentukan seberapa mudah program tersebut memberikan respon atau timbal balik dari yang diperintahkan pengguna. Tujuan dari UI adalah membuat interaksi yang baik dan menyenangkan.

3. Faktor Ergonomis

Dalam IMK, ergonomis adalah salah satu faktor dalam penerapannya. Mempelajari komunikasi antara sistem dan manusia dengan bermaksud meningkatkan metode perancangan sistem. Studi ergonomis berisi aspek manusia dengan lingkungan kerjanya. Ergonomis dapat diimplementasikan dengan memperhatikan faktor konsistensi, batasan memori manusia, pengandaian, pesan sistem, umpan balik, dan tampilan

4. Faktor Usability

Daya guna atau kualitas pengalaman pengguna ketika menggunakan sistem disebut sebagai usability. Pada dasarnya, usability berguna dan dapat digunakan. Usability dalam kaitan dengan IMK merupakan suatu sistem yang dapat bekerja dengan baik apabila dipergunakan secara maksimal oleh pengguna, sehingga semua kemampuan sistem dapat bermanfaat secara maksimal.

Menurut Nielsen (1994), usability memiliki lima komponen yaitu :

- 1) *Learnability*
Seberapa mudah pengguna akan paham ketika pertama kali melihat.
- 2) *Memorability*
Seberapa pengguna akan ingat kembali dan terbiasa dengan penggunaannya.
- 3) *Errors*
Seberapa kesalahan yang diperbuat ketika pennggunaannya.
- 4) *Satisfaction*
Seberapa antar muka nyaman digunakan pengguna.

Adapun tujuan dasar usability adalah efektif, efisien, penggunaan aman, mudah dipelajari, diingat, dan memiliki utilitas yang baik.

Dalam IMK, ergonomis adalah salah satu faktor dalam penerapannya. Mempelajari komunikasi antara sistem dan manusia dengan bermaksud meningkatkan metode perancangan sistem. Studi ergonomis berisi aspek manusia dengan lingkungan kerjanya. Ergonomis dapat diimplementasikan dengan memperhatikan faktor konsistensi, batasan memori manusia, pengandaian, pesan sistem, umpan balik, dan tampilan

D. *Evaluasi Heuristic*

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan analisa heuristic untuk menganalisa website Blibi dengan kaidah dan aspek dari IMK. Penulis memilih evaluasi heuristic dikarenakan penulis menilai evaluasi ini mampu mewakili seluruh kaidah dan aspek dalam IMK.

Evaluasi heuristic adalah sistem evaluasi dalam mengkaji kegunaan suatu software komputer berbasis pegguan. Evaluasi heuristic juga dapat diartikan sebagai penilaian keseluruhan dari tampilan antarmuka produk dengan tujuan mengetahui kemungkinan masalah yang akan terjadi saat pengguna berinteraksi dengan sistem ataupun produk dan juga dapat menemukan penyelesaiannya. Metode Nielsen dan Molich's menjadi salah satu metode yang terkenal dengan isi aspek sebagai berikut :

- 1) *Visibility of System Status*
Sistem selalu mampu memberikan informasi berguna pada pengguna.
- 2) *Match Between System and The Real World*
Sistem mampu mendeteksi pengalaman yang pengguna punya.
- 3) *User Control and Freedom*
Pengguna mampu memberikan umpan balik ketika terjadi kesalahan.
- 4) *Concistency and Standard*
Sistem tidak berubah dan harus sesuai dengan yang terlihat.
- 5) *Error Prevention*
Meminimalkan kesalahan pengguna.

6) *Recognition Rather than Recall*

Tanpa konteks apapun, pengguna dan sistem mampu berinteraksi.

7) *Flexibility and Efficiency of Use*

Sistem dapat digunakan dengan efisien oleh pengguna.

8) *An Aesthetic and Minimalist Design*

Merapikan dan membuat tampilan sebaik mungkin.

9) *Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Errors*

Pengguna mampu memahami pesan kesalahan dan melakukan perbaikan awal..

10) *Help and Documentation*

Sistem memiliki bantuan yang cepat dan mudah digunakan ketika pengguna mengalami kesulitan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini penulis melakukan analisis berdasarkan dengan faktor yang terdapat pada ilmu Interaksi Manusia dan Komputer. Faktor yang dibahas pada penelitian ini meliputi faktor manusia, *user interface*, teknologi, *usability* dan ergonomis.

A. *Faktor Manusia pada Website Blibi*

Pada *website* ini diperhatikan dari sisi antarmuka pengguna, sudah dibuat sebaik dan semenarik mungkin dengan tujuan memudahkan pengguna mengakses *website* dan menggunakan fitur untuk mencari informasi tertentu dengan ikon yang dilengkapi keterangan yang mampu dipahami pengguna.

B. *Faktor User Interface pada Website Blibi*

User interface sendiri selalu dikaitkan dengan tampilan layar, sebab desain yang baik menjadi indikator terpenting untuk membuat pengguna merasa tertarik menggunakan *website* tersebut. Selain itu juga faktor estetika perangkat, waktu respon dan konten menjadi bagian terpenting untuk terciptanya UI yang baik.

C. *Faktor Teknologi pada Website Blibi*

Aspek teknologi yang dapat dilihat pada *website Blibi* adalah :

1) Input

Dalam hal ini, *website Blibi* menyediakan fitur pencarian dengan melakukan input informasi yang ingin dicari pengguna. *Website* juga menyesuaikan dengan *device* pengguna yang terpasang di keyboard.

2) Output

Output dari *website* berupa gambar atau video yang dapat diakses oleh pengguna. Pengguna dapat memilih barang yang diinginkan yang selanjutnya akan dilanjutkan dengan pembayaran. Output dapat dilakukan selama *device* terhubung dengan jaringan internet

D. *Faktor Usability pada Website Blibi*

Kriteria faktor *usability* yang terdapat pada *website Blibi* adalah :

1) *Effectiveness* (Efektif)

Website sangat efektif bagi pengguna karena mampu diakses lewat *smartphone* maupun PC. *Website* juga memiliki menu yang jelas pada awal halaman sehingga pengguna mampu menemukan informasi yang diinginkan dengan cepat.

2) *Efficiency* (Efisiensi)

Pengguna cukup mengakses url *blibi.com* untuk menuju halaman *website* dan halaman langsung menampilkan informasi dan menu-menu yang dibutuhkan.

3) *Safety* (Aman)

Website dikatakan aman karena terdapat sistem keamanan dalam memasuki laman dengan memasukkan *user* dan *password* untuk melakukan transaksi.

4) *Utility* (Kegunaan yang Baik)

Kegunaan *website* jelas, karena *website* digunakan untuk mendapatkan informasi serta berguna dalam perkembangan *e-commerce*. Memudahkan pengguna dalam memenuhi kebutuhan.

5) *Learnability* (Mudah Dipelajari)

Penggunaan *website* mudah karena sudah terdapat fitur dengan ikon yang jelas. Menu dalam *website* juga dapat digunakan dengan mudah cukup memilih menu tersebut dan informasi yang dibutuhkan akan muncul.

E. *Faktor Argonomis pada Website Blibi*

Aspek ergonomis yang terdapat pada *website Blibi* adalah :

- 1) Konsisten : fitur yang digunakan, ikon, huruf, dan warna yang digunakan pada *website* sesuai dan konsisten.
 - 2) Umpan balik : *website* melakukan penelusuran otomatis ketika kita meminta sebuah informasi.
 - 3) Kejelasan kognitif : informasi menampilkan sesuai yang dipilih pengguna.
 - 4) Pesan sistem : *website* menampilkan gambar dan kalimat yang mudah dipahami pengguna.
 - 5) Batasan memori manusia : *website* memberikan informasi jika informasi yang kita cari tidak tersedia.
 - 6) Masalah tampilan : tata letak fitur dan menu mudah dipahami pengguna dengan informasi yang jelas.
 - 7) Kesederhanaan : *website* menggunakan fitur dan tampilan yang sederhana yang pengguna mampu mengoperasikannya.
- Berdasarkan pembahasan di atas, hasil yang didapat adalah *website Blibi* telah memenuhi faktor manusia, *user interface*, teknologi, *usability* dan ergonomis.

IV. KESIMPULAN

Berikut kesimpulan berdasarkan hasil analisa *website Blibi* berdasarkan paradigma dan prinsip Interaksi Manusia dan Komputer:

- 1) *Website Blibi* memiliki faktor dan aspek dalam prinsip Interaksi Manusia dan Komputer.
- 2) *Website* mampu menjadi solusi untuk pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan..
- 3) Posisi fitur, ikon, dan menu sudah tepat karena pengguna mampu melakukan pengoperasian dengan mudah.
- 4) Tampilan *website* didesain dengan sesederhana dan semenarik mungkin.

User interface sudah baik untuk *website Blibi*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Astria Hindratmo (2012, 12 April). Faktor User Interface, Usability, dan User Experience pada perancangan *website* dalam konteks Interaksi Manusia-Komputer (IMK). Diakses pada 15 Desember 2023, dari <https://aplikasiergonomi.wordpress.com/2012/04/12/faktor-user-interface-usability-dan-user-experience-pada-perancangan-website-dalam-konteks-interaksi-manusia-komputer-imk/>
- [2] Andik Sukmoaji (2010). Evaluasi Heuristic Interaksi Manusia dan Komputer berbasis Usability. Diakses pada 15 Desember 2023, dari <https://blog.dinamika.ac.id/anjik/2019/05/14/evaluasi-heuristic-interaksi-manusia-dan-komputer-berbasis-usability/>
- [3] Petrus Desenata (2018, 07 Juni). Aspek-aspek manusia sebagai faktor utama dalam imk. Diakses pada 15 Desember 2023, dari <https://brainly.co.id/tugas/16131044>
- [4] Ariyus Dony dan Sudarmawan, 2007. Interaksi Manusia dan Komputer, Andi, Edisi 1
- [5] Tries (2022, 13 Juni). Faktor Penerapan Terpenting IMK (Interaksi Manusia Komputer). Diakses pada 15 Desember 2023, dari <https://tries.co.id/faktor-penerapan-terpenting-imk/>