

PERANCANGAN ANTARMUKA WEBSITE ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT PADA SOSIAL MEDIA DAN PORTAL BERITA

Moh Royandi Azkia¹⁾, Beda Puspita Candra²⁾, Rizqon Sadida³⁾,
Novandi Rezeki⁴⁾, M. Ozzy Calvin Rendy⁵⁾

^{1), 2), 3), 4), 5)} Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

Jl Ring road Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta 55281

Email : rizqon.s@students.amikom.ac.id¹⁾, royandiazkia@gmail.com²⁾, bedapuspitacandra@gmail.com³⁾,
novandinovan@gmail.com⁴⁾, m.ozzy.r@gmail.com⁵⁾

Abstrak

Website merupakan salah satu media informasi yang sangat banyak digunakan oleh pengguna internet dalam mencari informasi.

Perancangan antarmuka yang baik dengan mengedepankan kepentingan pengguna dinilai sangat penting agar apa yang disampaikan website mengenai sebuah informasi dapat dengan cepat dimengerti oleh pengguna internet.

Perancangan antarmuka ini menggunakan dua metode yaitu kuisisioner dan usability untuk memenuhi keinginan dan kepuasan pengguna dengan topik yang diangkat adalah perancangan website analisis sentimen masyarakat pada media sosial dan portal berita tentang pemilihan gubernur DKI Jakarta 2017.

Kata kunci: Analisis Sentimen, Usability, Website, Antarmuka

1. Pendahuluan

Dalam menerima informasi pada saat sekarang ini bukanlah hal yang sulit. Banyak media yang menyediakan fasilitas untuk mendapatkan informasi yang dicari. Tidak hanya dari media *offline*, media online turut memberikan kontribusinya dalam menyampaikan informasi kepada para pencari informasi, seperti yang dilakukan media seperti website. Hal ini menandakan banyak pencari informasi yang menggunakan media online seperti internet untuk mencari informasi di website-website yang menyediakan informasi yang mereka cari. Akan tetapi banyaknya media online penyedia informasi belum dapat ditentukan apakah informasi yang mereka sediakan dapat tersampaikan dan diterima dengan baik oleh para pencari informasi.[1]

Antarmuka sistem merupakan sebuah wadah yang menghubungkan komunikasi antara sistem dengan pengguna. Dalam merancang antarmuka website Menurut Kanis tahun 1998 konsumen menerima suatu produk lebih banyak tergantung pada mudahnya penggunaan, karakteristik fisik, mental, dan psikologi yang ada.

Dengan melakukan penyaringan terhadap keinginan pengguna, diharapkan dapat didesain website dengan karakteristik fisik, mental dan psikologi yang sesuai dengan pengguna.

Pada makalah ini akan membahas tentang perancangan antarmuka website analisis sentimen masyarakat pada sosial media dan portal berita dengan topik pemilihan gubernur DKI Jakarta 2017. Yang dimana nantinya akan menggunakan 2 metode penyaringan desain yang diinginkan user yaitu dengan metode kuisisioner pada google form untuk merancang prototype desain awal website dan kemudian metode *usability* sebagai bagian dari proses meningkatkan kepuasan pengguna dalam meningkatkan kegunaan dan kephahaman yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan sistem.

Untuk merumuskan masalah yang ada agar dapat dijadikan acuan penelitian yaitu bagaimana memberikan gambaran rancangan antarmuka website menggunakan metode kuisisioner dan *usability* untuk meningkatkan kepuasan pengguna ?

Dengan rumusan masalah tersebut tujuan dapat dicapai adalah untuk memberi gambaran tentang rancangan sebuah antarmuka yang *user-friendly* dan dapat menyampaikan informasi dengan baik dan efisien.

Penelitian Sebelumnya

Hendry Setyawans Sutedjo, Sritomo Wignjosoebroto, Arief Rahman (2013) Institut Teknologi Sepuluh Nopember melakukan penelitian berjudul *Perancangan Web Interface Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dengan Memperhatikan Aspek Usability*. Informasi dalam sebuah website atau web diharapkan dapat disampaikan dan diterima oleh pencari informasi dengan mudah. Di dalam Dunia pendidikan, informasi yang ada di dalam web juga diharapkan mampu diterima oleh para penggunanya dengan tujuan media komunikasi online seperti website dapat membantu para pelajar menerima ilmu yang disampaikan melalui media online. Untuk Mengetahui seberapa mudahnya informasi itu ditangkap ditandai dengan seberapa mudah website itu digunakan (usable).[1]

Dedi Rianto Rahadi (2014) Universitas Bina Darma Palembang melakukan penelitian berjudul *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android*. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis apakah aplikasi Android memiliki akseptabilitas berdasarkan kriteria usability. Menggunakan beberapa kuisioner untuk memperoleh data yang akan digunakan pada penelitian.[2]

Himma Dewiyana (2008) Universitas Sumatera Utara melakukan penelitian berjudul *Uji Ketergunaan Antarmuka Situs Web Perpustakaan Universitas Sumatera Utara*. Perpustakaan digital harus menjangkau pengguna dari semua lapisan masyarakat, melayani kebutuhan informasi di semua tingkatan. Untuk melakukan hal ini, mereka harus mencapai standar yang tinggi dari kegunaan yang sangat luas. Rincian makalah ini evolusi satu situs web penting Universitas komponen Perpustakaan Sumatera Utara seperti yang telah tumbuh dalam fungsi dan kegunaan selama beberapa tahun digunakan oleh masyarakat menengah keatas, analisis pola penggunaan, dan evaluasi kegunaan formatif. pengujian kegunaan mengukur kegunaan, atau kemudahan penggunaan bahasa, dari objek spesifik atau set objek di mana interaksi manusia komputer secara umum.[3]

User Interface Design

Tujuan dari *User Interface Design* adalah merancang interface yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif artinya siap digunakan, dan hasilnya sesuai dg kebutuhan. Kebutuhan disini adalah kebutuhan penggunaannya. Pengguna sering menilai sistem dari interface, bukan dari fungsinya melainkan dari user interfacenya. Jika desain user interfacenya yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tidak menggunakan software. Selain itu interface yang buruk sebabkan pengguna membuat kesalahan fatal. Saat ini interface yang banyak digunakan dalam software adalah GUI (Graphical User Interface). GUI memberikan keuntungan seperti: [4]

1. Mudah dipelajari oleh pengguna yang pengalaman dalam menggunakan komputer cukup minim.
2. Berpindah dari satu layar ke layar yang lain tanpa kehilangan informasi dimungkinkan.
3. Akses penuh pada layar dengan segera untuk beberapa macam tugas/keperluan.

User Interaction (Interaksi pengguna)

Perancang sistem menghadapi dua masalah penting yaitu:[4]

1. Bagaimana informasi dari user bisa disediakan untuk sistem komputer –misalnya pada saat input data.
2. Bagaimana informasi dari sistem komputer ditampilkan untuk user – hasil dari pemrosesan.

User interface yang baik harus menyatukan interaksi pengguna (user interaction) dan penyajian informasi (information presentation).

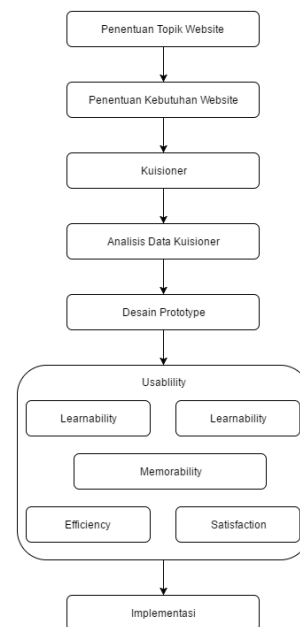
Usability

Definisi *usability* menurut ISO 9241:11 (1998) adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektivitas, efisiensi dan mencapai kepuasan penggunaan dalam konteks tertentu.

Berdasarkan definisi tersebut *usability* diukur berdasarkan komponen *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors* dan *Satisfaction*.

2. Pembahasan

Alur Perancangan



Gambar 1. Alur Penelitian

Pada gambar 1 diatas ada beberapa tahap yang dilakukan dalam perancangan yang menyusun alur perancangan website.

Penentuan Topik Website

Pada tahap ini dilakukan penentuan topik website analisis sentimen masyarakat pada sosial media dan portal berita yang akan dibangun. Pada penelitian ini mengangkat website dengan tema pemilihan gubernur DKI Jakarta 2017 sebagai sampel perancangan website yang akan dibangun

Penentuan Kebutuhan Website

Dari topik yang diangkat yaitu pemilihan gubernur DKI Jakarta 2017 maka pada tahap ini dilakukan penentuan kebutuhan mengenai apa saja yang akan diterapkan pada website. dalam hal ini menyangkut tentang tata letak, bentuk grafik dan warna yang akan dipakai dalam website tersebut. Dengan cara developer sebelumnya membuat beberapa sampel desain tata letak, bentuk grafik dan warna yang kemudian akan dimasukkan ke dalam kuisisioner.

Kuisisioner

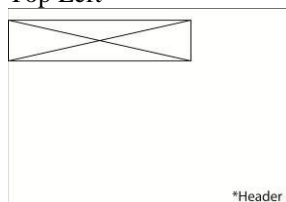
Setelah ditentukan kebutuhan apa saja website perlukan saat dibangun, maka pada tahap kuisisioner ini dilakukan survey dengan beberapa sampel desain yang sudah dibuat sedemikian rupa sesuai dengan kenyamanan pengguna.

Pada tahap kuisisioner ini dibantu dengan menerapkan google form sebagai wadah untuk menyalurkan kuisisioner dengan lingkup yang luas dan ditujukan kepada kalangan umum pengguna internet.

Sampel kuisisioner yang digunakan sebagai berikut :

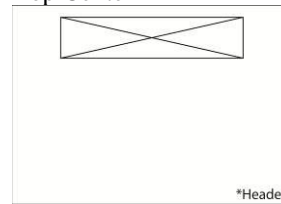
1. Pada desain prototype berikut penempatan judul yang mana yang anda sukai?

- a. Top Left



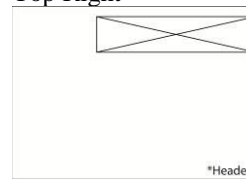
Gambar 2.*Option Top Left*

- b. Top Center



Gambar 3.*Option Top Center*

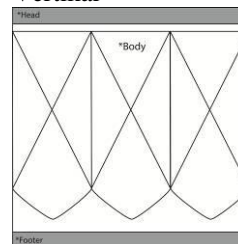
- c. Top Right



Gambar 4.*Option Top Right*

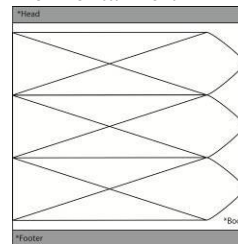
2. Susunan kolom mana yang anda sukai?

- a. Vertikal



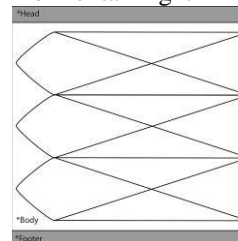
Gambar 5.*Option Vertikal*

- b. Horizontal Left



Gambar 6.*Option Horizontal Left*

- c. Horizontal Right



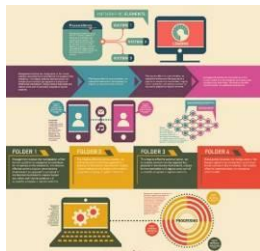
Gambar 7.*Option Horizontal Right*

3. Bentuk grafik mana yang anda sukai?
 a. Matriks



Gambar 8.Option Matriks

- b. Droid



Gambar 9.Option Droid

- c. Simple



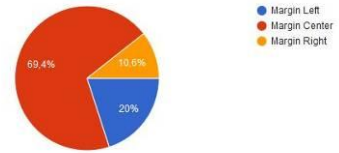
Gambar 10.Option Simple

4. Warna apa yang anda sukai?
 a. Merah
 b. Biru
 c. Kuning
 d. Orange
 e. Hijau
 f. Ungu
 g. Hitam
 h. Putih

Analisis Data Kuisisioner

Setelah melakukan survey dengan menyebarkan kuisisioner pada google form di peroleh data dari 85 responden dengan rincian sebagai berikut :
 Pertanyaan nomor 1 pada gambar 11, 69,4% pengguna memilih margin top center.

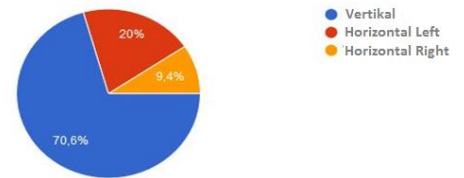
1. Pada desain prototype berikut penempatan posisi judul yang mana anda sukai?
 (85 tanggapan)



Gambar 11.Hasil survey 1

Pertanyaan nomor 2 pada gambar 12, 70,6% pengguna memilih bentuk kolom Vertikal.

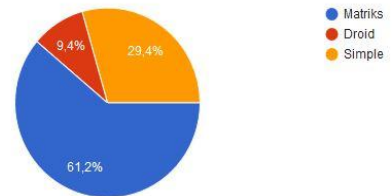
2. Coloumn yang mana anda sukai? (85 tanggapan)



Gambar 12.Hasil survey 2

Pernyataan nomor 3 pada gambar 13, 61,2% pengguna memilih bentuk grafik Matriks.

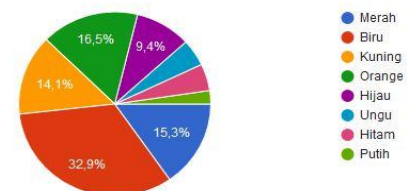
3. Bentuk graphic dan chart yang mana anda sukai? (85 tanggapan)



Gambar 13.Hasil survey 3

Pernyataan nomor 4 pada gambar 14, diambil 4 warna agar dapat dipadukan sehingga website terlihat hidup dengan pemilihan 32,9% memilih Biru, 16,5% memilih Orange, 15,3% memilih Merah dan 14,1% memilih Kuning.

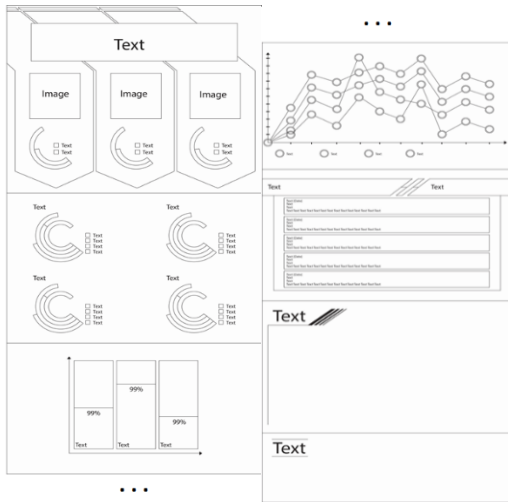
4. Apa warna pada website yang anda sukai? (85 tanggapan)



Gambar 14.Hasil survey 4

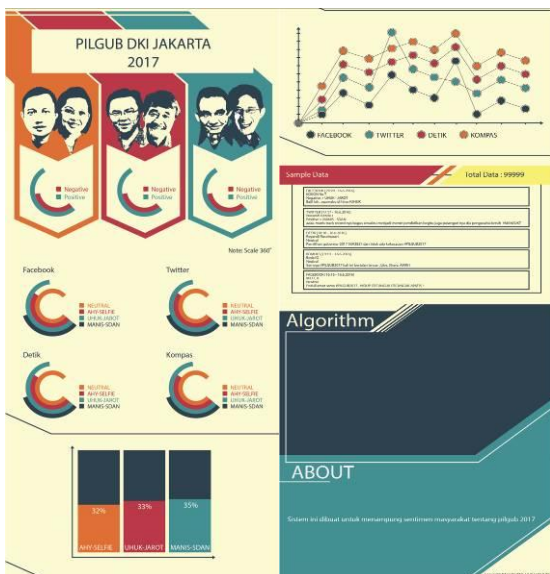
Desain Prototype

Setelah menganalisa data hasil survey dari kuisisioner maka dilakukan perancangan desain prototype sesuai dengan option yang paling banyak dipilih pengguna pada tahap kuisisioner. Hasil desain prototype seperti pada gambar 15.



Gambar 15.Desain Prototype Dasar

Implementasi bentuk grapick dan warna dengan topik pemilihan gubernur DKI Jakarta 2017 seperti pada gambar 16.



Gambar 16.Desain Prototype Topik

Usability

Dari desain prototype yang sudah dirancang tersebut maka untuk menerapkan metode usability untuk mengetahui sejauh mana kepuasan pengguna mengenai website tersebut melingkupi 5 aspek usability yaitu :

1. Learnability (Kemudahan)
 Setelah dilakukan pengamatan terhadap responen yang disuguhi desain prototype tersebut mayoritas merasa mudah memahami maksud dari informasi yang disampaikan website.
2. Efficiency (Efisiensi)
 Karena website bersifat one-page, pengguna tidak perlu repot harus memilih atau menekan menu.
3. Memorability (Mudah Diingat)
 Website hanya menampilkan informasi tanpa menuntut user harus melakukan input data sehingga tidak ada yang harus diingat pada menu website.
4. Errors (Kesalahan)
 Karena pada website tidak ada proses input data maka tingkat kesalahan bisa dijamin tidak ada dari aspek pengguna, tetapi kesalahan lebih banyak berasal dari bot karena beberapa alasan tertentu.
5. Satisfaction (Kepuasan)
 Dari beberapa responden yang telah mencoba menggunakan prototype tersebut tingkat kepuasan pengguna sangat tinggi karena website menampilkan informasi dengan efisien.

Implementasi

Implementasi dilakukan setelah proses analisa usability dengan memperbaiki beberapa point yang dianggap perlu pada saat observasi dengan menggunakan metode usability agar tercipta antarmuka yang sesuai dengan keinginan pengguna.

3. Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari penyusunan makalah ini ada beberapa hal yang sangat perlu dilakukan dalam perancangan antarmuka sebuah sistem yang nantinya akan memberikan informasi yang berguna bagi penggunaan tentunya kemudahan untuk dimengerti. Penggunaan metode kuisisioner kemudian dilanjutkan dengan metode usability sangat dapat membantu developer untuk mengetahui bagaimana antarmuka yang diinginkan oleh pengguna internet secara umum.

Pada penelitian ini beberapa pendukung seperti wadah survey google form sangat membantu jalannya penelitian ini.

menempuh pendidikan Magister di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Daftar Pustaka

- [1] Hendry S.S, Sritomo W, Arief R,” Perancangan Web Interface Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dengan Memperhatikan Aspek Usability”, *JURNAL TEKNIK ITS* Vol.1, No.1, ISSN: 2301-9271, September 2013.
- [2] Dedi Rianto Rahadi,” Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android”, *Jurnal Sistem Informasi*, VOL.6, NO.1, ISSN Print : 2085-1588, ISSN Online : 2355-4614, April 2014.
- [3] Himma Dewiyana,”Uji Ketergunaan Antarmuka Situs Web Perpustakaan Universitas Sumatera Utara”, *Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 4, No. 2, Desember 2008
- [4] Umi Proboyekti, S.Kom, MLIS,”User Interface Design (UID)”,*Rekayasa Perangkat Lunak Teknik Informatika UKDW*.

Biodata Penulis

Moh Royandi Azkia, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2015. Saat ini menempuh pendidikan Magister di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Beda Puspita Candra, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri, lulus tahun 2016. Saat ini menempuh pendidikan Magister di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Rizqon Sadida, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2015. Saat ini menempuh pendidikan Magister di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Novandi Rezeki, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2016. Saat ini menempuh pendidikan Magister di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

M Ozzy Calvin Rendy, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2015. Saat ini