

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Revolusi teknologi informasi telah mengubah perilaku kehidupan dunia yang dikenal dengan era informasi memegang peranan penting untuk mengetahui informasi global. Sarana yang digunakan untuk menangkap informasi tersebut diantaranya internet.

Website merupakan bagian yang sangat dikenal dalam dunia internet. Dengan adanya *website*, perusahaan ataupun instansi yang berkepentingan dapat menampilkan profil, kegiatan perusahaan atau instansi, dan semua informasi yang berkaitan dengan perusahaan atau instansi. *World Wide Web (WWW)* atau biasa disebut dengan *Web*, adalah kumpulan komputer yang bertindak sebagai *server* internet yang menyimpan dokumen-dokumen yang diformat untuk memungkinkan orang melihat teks, grafik, dan audio maupun memungkinkan kaitan dokumen-dokumen lain di *web*. Dalam mendesain *web*, haruslah unik, komposisi, simpel, semiotik, ergonomis, fokus dan konsisten. Sehingga *web* tersebut tidak hanya memberikan informasi bagi

penggunanya tetapi juga mampu memberikan kenyamanan maupun kemudahan menjalankan bagi pengguna.

Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) adalah salah satu universitas swasta di Surakarta. Salah satu media pemasaran yang digunakan oleh Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk menarik minat masyarakat untuk kuliah disana serta memberikan informasi tentang segala sesuatu yang ada di Universitas Muhammadiyah Surakarta adalah media internet. *Website* yang digunakan oleh Universitas Muhammadiyah Surakarta adalah "www.ums.ac.id". *Display* saat ini menggunakan latar berwarna putih dan abu-abu, bingkai berwarna biru tua, huruf berwarna hitam, hijau, biru, dan kuning. Dirancang *website* dengan tampilan yang diperbaharui yang diharapkan bisa menarik minat masyarakat untuk mengunjungi *web* UMS..

Display adalah bagian dari lingkungan yang memberikan informasi kepada manusia, dengan tujuan memudahkan pekerjaan. *Display website* yang dirancang hendaklah memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami dalam penggunaan menu-menu pilihan, serta nyaman dilihat. Dengan desain *display* yang ergonomis para pengunjung *website* akan mendapatkan kemudahan dalam memahami penggunaan menu-menu, membaca informasi atau tulisan-tulisan yang terdapat pada *website* tersebut sehingga meningkatkan kemampubacaan, ketertarikan dan mengurangi kelelahan ketika membaca informasi tersebut.

Dalam perspektif ergonomi kognitif rancangan *web* yang *user friendly* harus memenuhi kriteria-kriteria: kemampubacaan, kemampulacakan, dan

kemamputafsiran. Kemampulacakan adalah kualitas dari karakter atau simbol yang membedakan tampilan dari ang lain. Kemamputafsiran adalah tanda dari karakter yang membuat identifikasi yanng pasti dari yang lainnya.. Sedangkan kemampubacaan adalah kualitas karakter yang membuat informasi mudah untuk dipahami ketika dipresentasikan (Mark Sanders, dan Ernest J Mc Cormick, 1993: 102). Komponen yang termasuk kemampubacaan adalah: tata letak, jumlah item, jumlah grup, *screen density*, teks, dan kontras. Dalam penelitian ini, komponen yang diteliti berkaitan dengan komponen kemampubacaan adalah kontras warna. Yang dimaksud kontras warna adalah kombinasi warna latar, warna bingkai, warna menu, serta warna huruf. Sehingga faktor yang diteliti adalah kombinasi warna yaitu: warna latar, warna bingkai, warna menu, serta warna huruf (Linda dkk, 2006: 2).

1.2 Perumusan Masalah

Pokok permasalahan yang menjadi dasar pembuatan tugas akhir ini adalah “Bagaimana membangun warna *website* yang memiliki nilai ergonomis sehingga mampu meningkatkan kecepatan, kenyamanan, serta ketertarikan membaca bagi penggunanya?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Menghasilkan warna *web* yang memiliki nilai ergonomis bagi penggunanya.

2. Mengetahui pengaruh warna terhadap kemampubacaan pengguna komputer.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian dalam tugas akhir ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasanan masalah, yaitu:

1. Tidak dilakukan pembahasan terhadap sistem *website* maupun bahasa pemrograman yang dilakukan.
2. Tidak dilakukan analisa biaya yang menyangkut pembuatan *website*, serta proses yang berkaitan dengan bahasa pemrograman dalam pembuatan *website*.
3. Pengujian *display* adalah kecepatan menerima informasi atau membaca berdasarkan pada pemilihan warna, perpaduan warna untuk latar serta huruf pada *website*, warna bingkai, serta warna menu ketika *mouse* diarahkan ke menu tersebut.
4. Jumlah responden dibatasi pada 62 responden

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menarik minat masyarakat maupun mahasiswa UMS untuk mengunjungi situs *web* UMS.
2. Memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk memudahkan dalam pemahaman isi proposal Tugas Akhir ini adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian serta sistematika penulisan proposal.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan teori yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian antara lain ergonomi, penilaian performansi operator komputer, desain *web*, warna, *font* dan ukuran huruf.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tahapan-tahapan utama yang dilakukan dalam penyusunan Tugas Akhir meliputi obyek yang digunakan dalam penelitian,

teknik pengumpulan data yang digunakan, dan perancangan sistem.

BAB IV PENGOLAHAN DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang identifikasi data, perancangan *web*, dan hasil aplikasi program.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Ergonomi

Istilah ergonomi berasal dari bahasa latin yaitu *ergon* (kerja) dan *nomos* (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, manajemen dan atau desain perancangan. Didalam ergonomi dibutuhkan studi tentang system dimana manusia, fasilitas kerja dan ligkungannya saling berinteraksi dengan tujuan utama yaitu menyesuaikan suasana kerja dengan manusianya. Selain itu ergonomi juga dapat diterapkan untuk bidang fisiologi, psikologi, perancangan, analisis, sintesis, evaluasi proses kerja dan produk bagi wiraswastawan, manajer, pemerintahan, militer, dosen dan mahasiswa.