

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembuatan *website* memungkinkan semua orang bisa mengakses informasi dengan memanfaatkan jaringan internet. *Website* merupakan teknologi informasi yang terdiri dari satu atau lebih *interface* yang menjadi antarmuka tampilan pengguna internet. Tujuan pembuatan *website* bisa mempermudah orang ketika mengakses atau mencari informasi yang dibutuhkan. *Website* mempunyai fungsi yang beragam tergantung dari tujuan dan jenis *website* yang dibuat, tetapi secara umum dapat berfungsi sebagai media pemasaran, promosi, pendidikan, komunikasi dan informasi[1].

Dalam pembuatan desain *interface website* ada beberapa elemen yang perlu diketahui, mulai dari pemilihan tipografi, *icon*, warna dan elemen visual lainnya. Warna pada tampilan *website* merupakan salah satu elemen desain yang penting untuk membuat tampilan *website* menjadi menarik. Karena warna merupakan elemen desain pada *interface website* yang sering dilihat oleh pengguna, kesukaan pengguna terhadap warna berbeda-beda. Kesukaan seringkali terkait dengan kepribadian pengguna[2]. Kepribadian merupakan pola khas dari tingkah laku, pikiran, dan perasaan yang membedakan orang satu dengan yang lain serta tidak berubah lintas waktu dan situasi[3]. Ketika melihat warna *website* tidak sesuai dengan kesukaan, bisa jadi pengguna berharap agar warna dapat disesuaikan dengan kesukaanya. Hal itu sesuai dengan pemikiran peneliti bahwa *design* warna *website* belum tentu sesuai dengan kesukaan penggunanya.

Pemikiran penelitian ini sesuai dengan data penelitian awal yang telah dilakukan pada 14 mahasiswa teknik informatika dari angkatan 2019, 2020, dan 2023 diketahui 5 mahasiswa menyukai warna biru, sehingga *design* warna tidak ingin dirubah karena sudah sesuai dengan kesukaan pengguna. Sedangkan 7 mahasiswa menyukai warna lain, pengguna mengharapkan *design* warna bisa berubah sesuai kesukaan pengguna, untuk 2 orang yang lain memberikan jawaban

netral. Oleh karena itu ada baiknya jika *website* bisa menyesuaikan kesukaan pengguna.

Merubah warna pada *interface website* bisa menggunakan metode *kansei engineering*. *Kansei engineering* merupakan metode untuk menerjemahkan perasaan *user* kedalam elemen *design interface*. *Kansei engineering* membutuhkan kata kunci atau *kansei word*. Untuk menentukan *design Interface website*, *kansei word* di penelitian bisa berbeda-beda karena terkait referensi *kansei word* yang diambil, seperti dari artikel, jurnal atau buku terkait yang sesuai dengan tema penelitian. Seperti penelitian yang dilakukan Muhammad Aditya Purnama, Frista Rizky Rinandi dan judul penerapan metode *kansei engineering* dalam perancangan antarmuka *website* (studi kasus : *walanja online travel agent*) mencari *kansei word* berasal dari studi literatur yang mempresentasikan *website* Online Travel Agent. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Yudhi Raymond Ramadhan yang berjudul implementasi *kansei engineering* dalam desain tampilan *website* perguruan tinggi mencari *kansei word* dari studi literatur yang mempresentasikan *website* perguruan tinggi. Oleh Karena itu *kansei word* dari penelitian yang terdahulu mengambil referensi berbeda-beda, maka *kansei word* kali ini diambil dari sumber yang lain yaitu kepribadian.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *kansei word* berupa jenis kepribadian pengguna. Karena menggunakan *kansei engineering* dari emosional pengguna yang berubah-ubah, warna *interface* juga akan berubah-ubah sesuai keadaan emosional pengguna. Maka peneliti ingin menggunakan hal yang cenderung tidak berubah - ubah yaitu kepribadian.

Orang mungkin saja memiliki kepribadian yang berbeda-beda, maka diperlukan cara untuk mengamati kepribadian. Salah satu untuk mengamati kepribadian bisa menggunakan *personality plus*, buku yang ditulis oleh Florence Littauer, didalam buku *personality plus*. Florence Littauer membagi kepribadian menjadi 4 yaitu *sanguinis*, *melankolis*, *koleris*, dan *phlegmatis*.

Kepribadian mahasiswa tidak hanya penting dalam merancang tampilan *website* yang menarik, tetapi juga dapat digunakan oleh program studi (prodi) untuk membimbing mahasiswa secara lebih efektif. Dengan memahami kepribadian

setiap mahasiswa, prodi dapat menyesuaikan pendekatan bimbingan dan pengajaran yang sesuai dengan kepribadian masing-masing mahasiswa. Sebagai contoh, mahasiswa dengan kepribadian melankolis mungkin lebih membutuhkan bimbingan yang detail dan terstruktur, sedangkan mahasiswa dengan kepribadian sanguinis mungkin lebih membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan dinamis. Dengan demikian, data kepribadian yang diperoleh dari kuesioner Personality Plus tidak hanya bermanfaat untuk personalisasi tampilan website, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas proses bimbingan akademik di prodi Teknik Informatika. Implementasi ini dapat meningkatkan kepuasan dan kinerja akademik mahasiswa, karena mahasiswa merasa lebih diperhatikan dan dipahami sesuai dengan kepribadian masing-masing.

Proses algoritma yang berjalan di sistem SimFT untuk merubah *design* warna pada *interface* menggunakan penghitungan kuesioner yang ada di buku *personality plus* dimasukkan kedalam algoritma sistem untuk menentukan kepribadian mahasiswa, kemudian *design* warna pada *interface* akan diberikan sesuai kepribadian dari hasil angket *personality plus*.

Kepribadian mahasiswa, peneliti ingin membuktikan warna yang diberikan sesuai dengan kepribadian mahasiswa. Topik pembahasan ini masih perlu dikaji lebih lanjut untuk mencari bukti, bahwa warna yang diberikan dari kepribadian sesuai dengan kesukaan mahasiswa teknik informatika. Objek pada penelitian ini merupakan *website* SimFT atau Sistem Informasi fakultas teknik universitas muhammadiyah ponorogo, yaitu *platform* untuk pengelolaan perkuliahan mahasiswa teknik informatika. Peneliti mendapat akses di SimFT untuk tema penelitian.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan.

1. Bagaimana menerapkan *kansei engineering* merubah *design* warna pada *design interface website* SimFT berdasarkan kepribadian mahasiswa teknik informatika?
2. Seberapa sesuai *design* warna yang dipilih dengan kepribadian mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan permasalahan, maka dapat dipaparkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah.

1. Untuk merubah *design* warna pada *interface website* berdasarkan *kansei engineering* sesuai kepribadian mahasiswa teknik informatika
2. Untuk mencari bukti warna yang diberikan sesuai dengan kepribadian mahasiswa.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memperoleh hasil dari mengembangkan sesuai dengan apa yang sudah dijelaskan, maka penelitian dibatasi oleh hal- hal sebagaimana berikut.

1. Penelitian ini berfokus pada tanggapan mahasiswa terhadap *design* warna *website* SimFT.
2. Penelitian ini tidak membahas struktur *website* SimFT.
3. Penentuan desain warna *website* didasarkan pada *kansei engineering* yang dibangun menggunakan *personality plus*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

Interface Website SimFT yang mampu berubah sesuai dengan kepribadian mahasiswa, menggunakan algoritma *kansei engineering* yang dibangun dengan *personality plus*.