LAPORAN AKHIR
M.K INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER
SEMESTER GENAP – 2011/2012

Kajian Situs
http://www.djarum-super.com

oleh:
Seprian Fairnanto
200943500795
(http://Ryanflywa.wordpress.com)

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS INDRAPRASTA PGRI
2012
DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .................................................................................................................. ii
DAFTAR GAMBAR ......................................................................................................... iii

BAB 1 PENDAHULUAN ................................................................................................. 1
1.1. Latar Belakang ..................................................................................................... 1
1.2. Fungsi dan Tujuan ............................................................................................. 1

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA ......................................................................................... 1
2.1. Interaksi manusia dan Komputer ......................................................................... 1
  2.1.1. Usability ........................................................................................................ 2
  2.1.2. User Experience ............................................................................................. 2
  2.1.3. User Interface ................................................................................................ 2
  2.2. Website ............................................................................................................... 3

BAB 3 ANALISIS WEB DJARUM SUPER ..................................................................... 4
3.1. Web Djarum Super .............................................................................................. 4
3.2. Halaman Pembuka ............................................................................................... 5
3.3. Logo ..................................................................................................................... 5
3.4. Animasi berbasis flash ......................................................................................... 5
3.5. Bahasa, pemilihan dan warna font ...................................................................... 6
3.6. Sistem menu dan navigasi ................................................................................. 6
3.7. Breadcrumb .......................................................................................................... 7
3.8. Link ....................................................................................................................... 7
3.9. Gambar ............................................................................................................... 7
3.10. Outdated Content ............................................................................................. 8
3.11. Tampilan website kurang konsisten .................................................................. 8
3.12. Searching ........................................................................................................... 8
3.13. Penggunaan white space ................................................................................... 9
3.14. Menu login, form login ..................................................................................... 9
3.15. Screen resolution .............................................................................................. 10
3.16. Text image ......................................................................................................... 11
3.17. Penempatan menu utama ................................................................................. 11
3.18. Scrolling ............................................................................................................. 11
3.19. Hal – hal lain yang perlu diperhatikan .............................................................. 11
  3.19.1. Paging yang terlalu banyak ........................................................................ 12
  3.19.1. Merchandise ................................................................................................. 12

BAB 4 PENUTUP ............................................................................................................. 13
4.1. Kesimpulan ......................................................................................................... 13
4.2. Saran ................................................................................................................... 13

DAFTAR PUSTAKA ....................................................................................................... 14
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Halaman Utama djarum-super.com ......................................................... 4
Gambar 2. Halaman Pembuka ................................................................................. 5
Gambar 3. Pulldown Menu ....................................................................................... 6
Gambar 4. link ........................................................................................................... 7
Gambar 5. Bukan link .................................................................................................. 7
Gambar 6. Paging 1 .................................................................................................... 7
Gambar 7. Konten yang tidak diupdate ..................................................................... 8
Gambar 8. Tampilan menu selalu berubah ............................................................... 8
Gambar 9. Hasil pencarian ......................................................................................... 9
Gambar 10. Double scroll ......................................................................................... 11
Gambar 11. Paging 2 .................................................................................................. 12
BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Fungsi dan Tujuan
Fungsi dan Tujuan :
1. Mengetahui aspek – aspek penyusun sebuah website yang baik.
2. Memberikan masukan bagi website tersebut mengenai hal – hal yang dirasa masih perlu dilakukan perbaikan atau perubahan.

BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Interaksi Komputer dan Manusia
Interaksi Komputer dan Manusia adalah ilmu yang mempelajari interaksi antara komputer dan manusia yang biasa terjadi pada user interface dimana termasuk interaksi dengan software dan hardware(Association for Computing Machinery).
Tujuan utama dari Interaksi komputer dan Manusia adalah untuk memperbaiki interaksi antara komputer dan manusia dengan membuat komputer lebih bermanfaat sesuai dengan keinginan pengguna. Lebih spesifik lagi, Interaksi Komputer dan Manusia terkait dengan :
- Metode dan proses untuk mendesain interface.
- Metode untuk mengimplementasikan interface (software toolkits and libraries; penggunaan algoritma yang lebih efisien)
- Teknik untuk mengevaluasi dan membandingkan interface.
- Mengembangkan interface yang baru dan teknik interaksi.
- Mengembangkan gambaran dan prediksi dari model serta teori interaksi

2.1.1 Usability
Usability adalah sebuah atribut yang merujuk kepada seberapa mudah sesuatu digunakan. Lebih spesifik lagi, merujuk kepada seberapa cepat seseorang belajar untuk menggunakan sesuatu, seberapa efisien penggunaannya, seberapa lama dapat diingat, berapa kesalahan yang dilakukan, dan berapa lama seseorang suka untuk menggunakankannya (Jakob Nielsen, Prioritizing Web Usability). Tujuannya yakni :
  a. Efektif digunakan
  b. Efisien digunakan
  c. Aman digunakan
  d. Punya utility yang baik
  e. Mudah dipelajari
  f. Mudah diingat bagaimana menggunakankannya
Usability didefinisikan melalui lima komponen yakni :
  a. Learnability
    Learnability menjelaskan tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhi task-task dasar ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan.
  b. Efficiency
Efficiency menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan task-task setelah mereka mempelajari hasil perancangan.

c. Memorability

Memorability menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan rancangan dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakankannya.

d. Errors

Errors menjelaskan jumlah error yang dilakukan oleh pengguna, tingkat kejengkelan terhadap error dan cara memperbaiki error.

e. Satisfaction

Satisfaction menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan rancangan.

Menurut Jakob Nielsen dalam bukunya Prioritizing Web Usability terdapat dua belas hal yang harus diperhatikan dalam membangun sebuah website, yakni:

1. Nothing to Hide
2. The Web User Experience
3. Revisiting Early Web Usability Findings
4. Prioritizing Your Usability Problems
5. Search
6. Navigation and Information Architecture
7. Readability & Legibility
8. Writing for the Web
9. Providing Good Product Information
10. Presenting Page Elements
11. Balancing Technology with People's Needs
12. Design That Works

2.1.2 User Experience

Pengalaman tentang menjelajahi web seseorang dibentuk oleh banyak faktor, faktor - faktor tersebut antara lain:

a. Bagaimana sebuah web didesain sesuai keinginan
b. Kemampuan dan keterbatasan,
c. Isi dan tampilan web
d. Fungsionalitas website.


2.1.3 User Interface

Secara umum user interface merupakan bagian dari komputer dan software-nya dimana seseorang dapat melihat, mendengar, menyentuh, berbicara. User interface memiliki dua komponen dasar yakni: input dan output. Input adalah bagaimana seseorang berkomunikasi dengan komputer tentang keinginannya. Beberapa alat input yang umum yakni: keyboard, mouse, trackball, one's finger(untuk layar sentuh), dan one's voice(untuk instruksi berdasarkan suara). Output adalah bagaimana komputer memberikan hasil dari hasil perhitungan dan kebutuhan yang diperlukan pengguna.

Jika melihat kebanyakan Website komersial yang ada sekarang, dapat ditemukan bahwa user interface yang dirancang tidak dapat (gagal) menyampaikan tujuan yang diinginkan kepada pengunjung, bahkan dengan user interface didapatkan hal – hal sebagai berikut:

- Pengguna merasa dibodohi
- Menyebabkan pengguna melakukan kesalahan fatal
- Membutuhkan terlalu banyak usaha untuk melakukan hal yang efisien
Tidak memberikan pengalaman yang menyenangkan
Oleh karena itu, perancang website dituntut untuk bisa merancang interface website sebaik mungkin sehingga hal – hal diatas tidak terjadi dan tujuan dari pembuatan website bisa tercapai.

2.2 Website
Website merupakan dokumen yang tersimpan dalam web server yang memiliki jenis dan topik tertentu. Webpage atau yang lebih kita dengar sebagai homepage, adalah suatu halaman khusus dari situs web tertentu yang tersimpan dalam bentuk file. Dalam homepage tersimpan informasi dan link yang menghubungkan informasi ke informasilain baik itu page yang sama atau pun web page lain pada web site yang berbeda.

Fungsi – fungsi website :
1. Fungsi komunikasi
Situs web yang mempunyai fungsi komunikasi pada umumnya adalah situs web dinamis Karena dibuat menggunakan pemrograman web maka dilengkapi fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi, seperti web mail, form contact, chatting, forum, dan yang lainnya.
2. Fungsi informasi
Situs web yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian content atau isinya karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya. Situs ini biasanya berisi teks dan grafik yang dapat di download dengan cepat. Isi yang terdapat pada web yang memiliki fungsi ini biasanya berupa news, profile company, library, reference dan lain lain.
3. Fungsi entertainment
Web dikatakan memiliki fungsi entertainment ketika digunakan sebagai sarana hiburan. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi hiburan adalah game online, film, music, dan sebagainya
4. Fungsi transaksi
Situs web dapat dijadikan sarana transaksi bisnis, baik barang ataupun jasa. Situs web ini menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik.

Jenis – jenis website :
- Corporate Sites
Yaitu web site yang menekankan informasi suatu perusahaan dalam bentuk company profile di internet.
- Education Sites
Yaitu web site yang menyediakan informasi kegiatan pendidikan dari suatu lembaga pendidikan baik SD, SMP, SMU, Sekolah Tinggi, Akademi maupun Universitas
- E-learning Sites
Yaitu web site yang menyediakan informasi sistem pengajaran, sistem pelatihan, berbasis internet. Dengan E-Learning masyarakat terutama insan pelajar dapat mengikuti kegiatan belajar secara online melalui internet.
- E-Commerce
Yaitu web site yang menyediakan informasi produk dalam bentuk katalog online dan dilengkapinya dengan sistem order transaksi online.
- Portal Sites
Yaitu jenis web site yang banyak sekali memiliki fasilitas dan fitur, sehingga terbentuklah suatu komunitas online dari web site tersebut.
- Personal
Situs personal merupakan situs yang memiliki tujuan untuk mempromosikan atau menginformasikan tentang seseorang.
3.1 Web Djarum Super


Dilihat dari fungsi yang ada, website ini memiliki fungsi komunikasi, fungsi informasi, fungsi entertainment. Fungsi komunikasi terlihat dari adanya fasilitas chat, fungsi informasi terlihat dari adanya berita – berita dan fungsi entertainment terlihat dari adanya hiburan didalam website ini.

Di bawah ini adalah gambar halaman utama dari website djarum-super.com. Halaman ditampilkan secara keseluruhan dengan menghilangkan scroll yang ada.

Gambar 1. Halaman Utama djarum-super.com

Buku lain yang digunakan yakni Web Bloopers: 60 Common Web Design Mistakes and How to Avoid Them karangan Jeff Johnson. Dalam buku tersebut diberikan contoh – contoh kesalahan dalam website yang sering terjadi dan memberikan solusi untuk menangani kasus – kasus tersebut.

3.2 Halaman Pembuka

Sebelum masuk ke dalam menu utama pada website djarum, akan ditampilkan sebuah halaman pembuka berbasis flash. Dalam halaman pembuka tersebut terdapat pilihan (navigasi) untuk masuk kedalam situs. Permasalahan yang dijumpai :

a. Halaman berbasis flash umumnya memberatkan pengguna untuk masuk kedalamnya.

b. Untuk masuk kedalam home page pengunjung harus mengklik No Clue, penggunaan tulisan No Clue dirasakan kurang tepat, hal ini justru akan membingungkan pengunjung apalagi bila baru pertama kali mengunjungi situs ini (user experience).

c. Dari pilihan – pilihan yang ada tidak ada satupun pilihan yang akan membawa masuk kedalam menu mengenai Produk Djarum Super tersebut, hal ini memberikan kesan website ini lebih cenderung menampilkan hal – hal diluar produk yang dihasilkan.

d. Ketika kursor mouse mengarah kesalah satu pilihan, tidak terjadi perubahan pada pilihan tersebut (hover).

Solusi untuk permasalahan diatas yaitu :

a. Perlu dipertimbangkan lagi mengenai menu pembuka yang berbasis flash.

b. Mengganti tulisan No Clue dengan Home Page/Home, agar tidak membingungkan pengunjung, dan sebaiknya posisinya terletak pada bagian atas (ditukar dengan Super Soccer).

c. Memberikan pilihan untuk mengakses menu mengenai Djarum Super (produk).

d. Sebaiknya dibuat berubah warna atau animasi sehingga pengunjung bisa mengetahui kalau pilihan itu bisa di klik.

3.3 Logo

Logo merupakan salah satu unsur penting dalam website karena memberi tahu kepada pengunjung tentang web yang sedang dikunjungi. Pada website ini logo telah diberikan dengan jelas.

Permasalahan yang dijumpai pada logo di website ini :

a. Logo sudah berada pada bagian kiri atas namun logo tersebut berada dalam animasi flash dimana sebelum animasi berbasis flash tersebut berhenti, logo tidak kelihatan (Gambar 1).

b. Logo tidak menjadi link ke home.

Solusi untuk permasalahan diatas yaitu :

a. Logo sebaiknya berada diluar animasi flash sehingga bisa terus kelihatan(dalam bentuk file image), atau jika tetap berada didalam animasi flash logo sebaiknya terus terlihat selama animasi flash tersebut berjalan dengan tetap memperhatikan posisi peletakan logo tersebut (kiri atas).

b. Logo sebaiknya dibuat menjadi link ke homepage.

3.4 Animasi berbasis flash

Setiap halaman menu pada website ini terdapat animasi flash pada bagian atas yang dirasakan cukup besar ukurannya. Sebaiknya ukuran tersebut diperkecil untuk menghindari penggunaan scrolling
secara vertikal secara apabila isi (content) pada menu yang sedang dikunjungi banyak dan juga mengurangi penggunaan bandwidth untuk mengakses website ini.

3.5 Bahasa, pemilihan dan warna font

Derajat kemudahan suatu paragraf dapat dimengerti dipengaruhi oleh seberapa kompleks kata dan kalimat yang membentuknya, hal ini disebut readability (Wilbert O. Galitz).

Bahasa yang digunakan dalam suatu situs web sebaiknya menggunakan bahasa baku ataupun bahasa yang sudah biasa digunakan pengguna komputer atau bahasa yang sudah familiar di dunia website. Prinsip utama dalam menentukan font dan warna dalam satu halaman web adalah berupaya untuk membatasi font-style dan warna yang digunakan. Font-style sebaiknya digunakan secara menyatu dan efektif serta mampu menggambarkan hirarki yang ada pada halaman web. Pembedahan font dan atribut font biasanya dapat membantu pengguna untuk membedakan tingkat kepentingan sebuah heading dan informasi. Jumlah typefaces maksimal dalam satu halaman web yang dianjurkan adalah tiga typeface.

Sejalan dengan penggunaan font, penggunaan warna juga sebaiknya tidak terlalu beragam dalam satu halaman web. Jumlah jenis warna maksimal dalam satu halaman web yang dianjurkan adalah empat warna.

Dari sisi text dan penggunaannya, masih ada yang harus di evaluasi, diantaranya:
- Pemakaian Bahasa yang bercampur antara Bahasa Indonesia dengan Bahasa Inggris. Ada menu yang berbahasa Indonesia dan ada juga yang berbahasa Inggris.
- Jenis font yang digunakan pada pulldown menu terkesan asal-asalan.

Solusi untuk permasalahan diatas adalah:
- Akan lebih baik jika menggunakan bahasa Indonesia saja ataupun bahasa Inggris saja. Membuat website dalam dua versi yang yakni : dengan menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
- Mengganti jenis font dengan yang lebih baik namun tidak menghilangkan kesan stylist.
- Menghindari penulisan sebuah teks yang semuanya terdiri dari huruf kapital.

3.6 Sistem menu dan navigasi

Sistem menu dan navigasi merupakan hal terpenting dalam suatu situs website, karena merupakan arah untuk pengunjung mengeksplorasi segala isi yang terdapat dalam website tersebut.

Kemudahan bernavigasi dalam situs web merupakan sebuah tantangan tersendiri dalam merancang user interface agar membuat pengunjung menyenangkannya dalam memakainya. Navigasi membantu pengunjung untuk menemukan jalan yang mudah ketika menjelajahi situs web, memberitahukan dimana berada dan kemana mereka dapat pergi.

Pada website ini, menu dibuat dengan berbagai jenis (Gambar 1):
1. Menu berbentuk button pada bagian atas.
2. Menu yang pulldown yang terletak pada bagian kiri halaman website (Gambar 3).
3. Navigasi lain yang berbentuk link

Ada beberapa hal yang mungkin dirasa kurang dari menu yang dimiliki website ini, diantaranya:
- Pada bagian pulldown menu, ketika cursor mouse diarahkan kesana (hover), warna menu yang dihover tidak mengalami perubahan, hal ini tentunya akan membingungkan pengunjung apakah bisa di klik atau tidak.
- Ketika menu di hover akan langsung menampilkan turunannya kebawah dan ketika cursor mouse pindah ke menu lain maka menu yang tadi dipilih akan tertutup lagi dan muncul menu baru yang
sedang kita hover, permasalahan yang muncul sering kali respon yang timbul pada saat menghover menu yang diinginkan agak lambat bahkan tidak muncul sama sekali sehingga pengunjung harus mengarahkan kembali cursor mouse ke menu yang ingin dipilih.

c. Warna pada menu yang dipilih kurang terang sehingga bisa membingungkan pengunjung sedang berada pada menu yang mana.

d. Pulldown menu bisa ditutup dengan cara mengklik pada bagian luar pulldownmenu.

Rekomendasi perbaikan dari hal tersebut adalah:

a. Sudah konvensi umum bahwa sebuah link/menu berubah warna saat dihover, oleh karena itu sebaiknya dibuat perubahan warna pada saat menu dihover sehingga user mengetahui bahwa menu tersebut sedang dihover.

b. Menu pulldown memang memiliki beberapa keuntungan yaitu hemat tempat ketika tidak dikunjungi dan lebih efektif ketika dilakukan pengelompokan, tetapi sebaiknya menghilangkan adanya menu yang turun/ efek jatuh setelah lepas di hover, karena akan mengganggu user yang ingin membuka menu dengan cepat. Membuat pulldown menu yang lebih responsive.

c. Memberikan warna yang jauh lebih terang dari warna sebelumnya (merah kehitaman), karena sulit membedakan antara warna menu yang terpilih dengan yang tidak terpilih.

3.7 Breadcrumb


3.8 Link

Link pada website ini terdapat beberapa kekurangan dalam pemakaian link, yakni:

a. Pewarnaan link tidak mengikuti warna standar sebuah link, sehingga link yang sudah dikunjungi (diklik) tidak mengalami perubahan.

b. Sulit membedakan mana yang merupakan link atau bukan karena memiliki bentuk yang sama dan tidak terjadi perubahan apa – apa ketika di hover (Gambar 4 dan 5).

c. Penempatan garis bawah yang salah, pada saat itu posisi pengunjung sedang berada pada page 1 (Gambar 6).

d. Terdapat link yang bertuliskan click here (Gambar 2).

Perbaikan yang dapat dilakukan untuk mengatasi kekurangan di atas adalah:

a. Sebaiknya menggunakan standar perwarnaan link yang sudah umum digunakan.

b. Memberikan bentuk yang berbeda agar tidak membingungkan pengunjung.

c. Garis bawah seharusnya berada dibawah angka 2, yang menunjukkan bahwa merupakan link untuk page selanjutnya.

d. Sebaiknya dibuat kelihatan seperti link, tidak perlu menggunakan kata click here karena terkesan amatir.

3.9 Gambar

Gambar dalam website berperan penting dalam keindahan website tersebut, jika suatu website hanya memiliki teks tanpa gambar dan ikon, tentunya akan sangat membosankan untuk dilihat dan juga kemungkinan untuk dijauhi pengunjung. Selain itu, gambar dapat digunakan sebagai presentasi suatu produk sehingga pengunjung akan lebih cepat dalam pencarian apa yang mereka inginkan.

Permasalahan yang dijumpai:
b. Pada content Album Foto, apabila telah sampai pada gambar terakhir, tidak ada penanda yang menyatakan bawha foto tersebut merupakan foto terakhir.
c. Ada sebagian gambar/foto yang merupakan gambar dari suatu artikel/tulisan yang jika diklik akan masuk kedalam halaman tertentu, namun ada juga yang tidak.

Solusi untuk permasalahan diatas adalah :

a. Sebaiknya dibuat suatu halaman khusus untuk menampung foto–foto yang ada.
b. Diberikan tanda agar pengunjung mengetahui bahwa itu merupakan foto terakhir.
c. Sebaiknya gambar/foto yang mengarahkan menuju sebuah artikel dibuat link menuju artikel tersebut.

3.10 Outdated Content

3.11 Tampilan website kurang konsisten
Penting sekali sebuah website untuk tetap mempertahankan layout atau tampilan. Hal ini tentu saja untuk memudahkan pengunjung website agar tidak bingung ketika memasuki halaman yang masih dalam satu website. Terkadang pengunjung akan kebingungan jika halaman website berubah-ubah tampilannya di setiap halaman, pengunjung bisa saja merasa salah memasuki halaman tersebut.


3.12 Searching
Searching merupakan salah satu fitur yang harus ada pada sebuah website. Fitur searching akan memudahkan pengguna untuk menemukan informasi tertentu yang ada di web dengan mudah dan cepat. Pengguna hanya memasukkan beberapa kata sebagai kata kunci dan sistem web akan menampilkan halaman hasil yang sesuai dengan kata kunci. Penggunaan fitur ini tentu lebih menghemat waktu pengguna daripada harus browsing ke semua halaman web untuk mendapatkan informasi tertentu. Search control dibuat sebaik mungkin agar tidak membingungkan pengunjung dengan tetap mempertahankan :

a. Kesederhanaan (simple).
b. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti (bahasa yang umum digunakan).
c. Fokus pencarian pada isi website.
Cara tercepat untuk melakukan pencarian adalah membuat search box yang simple dan tidak ada pilihan. Website Djarum telah mengikuti cara diatas namun masih ada kekurangan, antara lain :
   a. Search box terlalu pendek karena panjangnya hanya sekitar 12 karakter. Hal ini akan terasa kurang jika kueri yang dimasukkan oleh pengguna cukup panjang.
   b. Tidak menampilkan kembali kata yang dicari pada halaman hasil pencarian.
   c. Tidak menampilkan berapa banyak hits yang ditemukan.
   d. Hasil Pencarian yang terlalu panjang dan tidak dikelompokkan, dan masih terdapat kesalahan dalam pencarian.
   e. Hasil Pencarian tidak diurutkan berdasarkan tanggal pembuatan.
   f. Hasil dari pencarian dirasa kurang tepat dan kurang sesuai dengan yang diinginkan.
Perbaikan yang dapat dilakukan untuk mengatasi kekurangan di atas adalah :
   a. Rata-rata search box pada web saat ini adalah sekitar 18 karakter. Sangat disarankan panjang search box adalah 27 karakter karena telah memenuhi 90% dari kueri pengguna.
   b. Menampilkan kembali kata yang dicari pada halaman hasil pencarian.
   c. Menampilkan berapa banyak hasil pencarian sesuai dengan kata yang dicari.
   d. Mengelompokkan hasil pencarian apabila hasil pencarian yang didapat banyak, misalnya menjadi 10 hasil pencarian perhalaman dan memperbaiki kesalahan yang ada (paging).
   e. Mengurutkan hasil pencarian berdasarkan tanggal agar hasil pencarian yang ditampilkan bersifat up to date.
   f. fungsi search agar dimaksimalkan lagi.

3.13 Penggunaan white space
White space adalah bagian halaman web yang tidak memiliki teks atau ilustrasi apapun. White space sangat penting dalam perancangan halaman web karena memudahkan pengguna untuk memproses informasi dengan baik. Sebuah web yang memiliki sedikit white space akan menyulitkan pengguna untuk mengidentifikasi informasi yang penting. Sebaliknya, penggunaan white space yang terlalu banyak juga kurang bagus karena halaman web akan terkesan kosong. Pengembang web harus menyeimbangkan proporsi white space dengan konten yang ada, artinya white space jangan terlalu sedikit tetapi juga tidak terlalu banyak sehingga pengelompokan informasi dapat dilakukan dengan baik.

Pada website ini, pengembang terdapat banyak white space, karena pulldown menu dibuat tidak sepanjang konten yang ditampilkan sehingga terdapat banyak ruang kosong pada halaman website apabila konten yang ditampilkan cukup panjang dan menu pulldown disembunyikan. Hal ini menimbulkan kesan kosong. Space yang kosong ini sebaiknya digunakan pengembang web untuk menampilkan informasi lain.

3.14 Menu login, form login
Terdapat sebuah fungsi login yang terletak pada bagian atas (Gambar 1). Dengan melakukan registrasi terdapat keuntungan seperti membuat topic pada menu chat forum, dan melakukan submit foto. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan diperbaiki dalam menu ini, antara lain :
   a. Tombol password hint pada menu login sama sekali tidak berfungsi, karena pada saat melakukan registrasi sama sekali tidak ada pengisian untuk password hint. Tombol password hint disini apabila dikelih hanya akan membawa pengunjung ke menu soccer.
   b. Cursor mouse tidak otomatis berada pada field pertama form.
   c. Pada form login terdapat beberapa kesalahan (gambar ), pada field email bisa dimasukkan kata apapun walaupun bukan merupakan sebuah alamat email yang valid (contoh : a@a.com), website Djarum tidak melakukan pengecekan alamat email terlebih dahulu.
d. Apabila inputan yang diberikan pada field *password* dan *retype password* tidak cocok serta pada field *email* data yang diinputkan juga tidak bagi *website* ini (tidak ada '@'), maka yang keluar hanya pemberitahuan tentang kesalahan dalam pengisian alamat email.

e. Tempat *dropdown menu* khususnya untuk tanggal terlalu kecil, sehingga digit kedua dari tanggal tidak kelihatan dengan baik.

f. *Default value* untuk field lokasi adalah Luar Indonesia sedangkan default field untuk ponsel adalah +62 (kode Indonesia).

g. Ukuran *dropdown menu* untuk Lokasi terlalu kecil sehingga tidak bisa terbaca dengan baik.

h. Pada field lokasi terdapat pengulangan untuk pemilihan lokasi yang diinginkan yakni *value* provinsi yang sama sekali tidak bisa dipilih.

i. Field *Minat* disini membuat pengunjung bingung, Minat terhadap apa?

j. Tidak ada field untuk verifikasi.

k. Pada *form* terdapat tombol batal yang fungsiya untuk mereset semua *field* yang telah terisi

Solusi untuk permasalahan diatas adalah :

a. Sebaiknya tombol *password hint* dihilangkan karena tidak berfungsi sebagaimana mestinya malah akan membingungkan *user*.

b. *Cursor* sebaiknya secara otomatis berada pada field pertama yang ada pada *form*. Hal ini akan membuat pengguna mendapatkan sedikit kemudahan dibandingkan harus mengklik terlebih dahulu menggunakan *mouse*.

c. Melakukan pengecekan valid atau tidakkah sebuah alamat *email* dengan mengirimkan sebuah *email* konfirmasi ke alamat *email* yang diisikan.

d. Memperbaiki sistem pengecekan dengan memberitahukan kepada pengunjung kesalahan apa saja yang terjadi.

e. Memperlebar ukuran *dropdown menu* untuk tanggal agar semua angka terlihat.

f. Mengganti *default value* "Luar Indonesia" dengan kata seperti “pilihlah salah satu”.

g. Memperlebar ukuran *dropdown menu* agar semua *value* pada lokasi terbaca.

h. Menghapus *value* yang tidak perlu.

i. Membatasi pilihan minta, misalnya dengan menggunakan *dropdown menu*.

j. Menambahkan field untuk verifikasi.

k. Jangan pernah menggunakan tombol *reset*. Tombol *reset* akan merugikan pengguna jika tiba-tiba pengguna tidak sengaja mengklik tombol tersebut, maka semua data yang telah diisinya akan hilang.

3.15 Screen resolution


Sebagian pengembang menyiasati masalah ini dengan membuat lebar halaman web sesuai dengan ukuran terkecil resolusi monitor saat ini yaitu 800 piksel atau lebih kecil dari itu. Harapannya adalah agar semua komputer pengguna dapat menampilkan halaman web tanpa harus *scrolling* ke samping. Akan tetapi, dengan lebar halaman yang hanya 800 piksel tentu tidak banyak informasi yang dapat disampaikan. Selain itu, akan mubazir jika komputer pengguna yang mengakses web memiliki resolusi tinggi (lebih besar dari 800 x 600 piksel) karena halaman web yang ditampilkan tetap dengan lebar 800 piksel. Cara lainnya yang digunakan pengembang adalah dengan menggunakan ukuran yang dinamis. Lebar halaman web didefinisikan dengan menggunakan ukuran persentase. Misalnya, jika lebar halaman didefinisikan 90% maka ketika dibuka pada komputer dengan resolusi berapapun, maka lebar halamannya akan memenuhi 90% dari lebar layar. Cara ini tentu lebih baik karena tidak bergantung kepada resolusi komputer pengguna. Selain itu, penyampaian informasi pada halaman web juga menjadi
lebih efektif karena jika resolusi komputer pengguna tinggi, maka informasi yang akan ditampilkan juga lebih banyak. Jika komputer pengguna memiliki resolusi rendah, maka informasi pada halaman web tetap tersaji dengan baik karena tidak ada scrolling ke samping.

Pengembangan web Djarum Super Utama menggunakan cara yang pertama yaitu dengan menggunakan ukuran resolusi terkecil yakni 800 x 600 piksel.

3.16 Text image
Text image biasanya digunakan oleh pengembang web untuk membuat tombol. Text image biasanya juga digunakan untuk membuat font-font yang tidak standar di web browser sehingga hal-hal yang berkenaan dengan browser compatibility dapat diatasi. Walaupun penggunaan text image dapat mengatasi masalah browser compatibility, penggunaan text image menimbulkan beberapa masalah, antara lain:

- Teks berbasis gambar tidak dapat diakses dengan menggunakan fitur searching.
- Teks berbasis gambar tidak dapat dipilih sehingga pengguna tidak mungkin melakukan copy and paste.
- Teks berbasis gambar tidak dapat diubah ukurannya, padahal sebagian pengguna melakukan perubahan ukuran pada browsernya agar lebih mudah membaca informasi yang ada di web.
- Screen reader tidak dapat membaca teks yang berbasis teks.
- Informasi yang ditampilkan dengan menggunakan teks berbasis gambar tidak akan muncul jika pengguna mematikan pilihan load image pada browsernya. Sebagian pengguna mematikan pilihan load image karena alasan koneksi. Jika image tidak dload maka halaman web akan ditampilkan lebih cepat dan bandwidth yang digunakan akan jauh lebih hemat; terutama untuk pengguna yang mengakses web dengan koneksi yang mengharuskannya membayar per- kb terhadap bandwidth yang digunakanannya.

Pengembang web Djarum Super cukup banyak menggunakan text image. Boleh dikatakan website ini merupakan website yang penuh dengan image. Jadi, misalkan pengguna mematikan fungsi load image pada browsernya, pengguna hanya akan dapat mengakses link – link yang tidak dibuat dengan menggunakan text image. Ketika fungsi load image dimatikan, maka pengguna tidak akan melihat header pada menu bagian atas karena dibuat dengan menggunakan text image, namun pengguna tetap bisa mengakses dropdown menu pada sisi kiri namun yang tertinggal hanya text. Seluruh situs tampak mati karena yang tertinggal hanya text dan warna background saja.

3.17 Penempatan menu utama

3.18 Scrolling
Pengguna web kebanyakan malas untuk melakukan scrolling dan kalaupun mereka melakukan scrolling, maka mereka hanya melakukannya sedikit saja (satu atau dua kali scrolling). Pada website ini masih terdapat halaman yang perlu melakukan banyak scrolling (Gambar 12), dan ada halaman yang ter dapat double scrolling. Sebaiknya hal – hal seperti ini perlu diperhatikan dan agar membuat pengunjung merasa nyaman selama...
mengunjungi website.

3.19 Hal – hal lain yang perlu diperhatikan :
3.19.1 paging yang terlalu banyak

Paging merupakan alternatif untuk meminimalisir. Pada website ini terdapat artikel yang menggunakan paging yang banyak seperti pada gambar 11, hal ini dirasakan cukup baik untuk mengurangi penggunaan scroll, namun masih terdapat masalah yakni, ukuran banyak text tiap paging (secara vertikal) tidak sama, hal ini membuat pengunjung selalu memindahkan posisi mouse untuk membaca halaman selanjutnya. Sebaiknya dibuat sama tiap halaman agar tidak perlu memindahkan mouse untuk membaca halam berikutnya.

3.19.2 Merchandise

Dalam website ini terdapat merchandise untuk dijual, namun tidak ada spesifikasi produk, harga produk, dan kemana harus membeli. Sebaiknya pengembang perlu menampilkan spesifikasi barang, harga, serta kemana pengunjung harus menghubung jika harus membeli.
BAB IV
PENUTUP

a. Kesimpulan

Web Usability, User experience dan User Interface merupakan hal-hal penting dalam membangun sebuah website, ketiga hal inilah yang akan menentukan apakah web yang dibuat telah efektif dan efisien dalam penyampaian tujuan yang diharapkan. Web merupakan salah satu media perusahaan untuk mempromosikan perusahaannya. Secara sekilas, website ini lebih cenderung entertainmentnya dibanding tentang produknya sendiri.


b. Saran

DAFTAR PUSTAKA