

ABSTRAK

Saat ini *website* merupakan salah satu fasilitas layanan internet dalam membantu proses layanan *browsing* dalam bidang apa pun. Hampir semua orang/instansi telah menggunakan layanan ini untuk berbagai hal. Kurang jelasnya penyampaian informasi dari *website* dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi para *user*. Berdasarkan keadaan tersebut maka fasilitas layanan *website* pada suatu instansi harus ditingkatkan.

Sebagai salah satu program studi yang banyak diminati, Teknik Industri Universitas Surabaya perlu memberi informasi tentang jurusan itu sendiri mengingat banyaknya pihak eksternal yang ingin mengetahui lebih jauh tentang jurusan tersebut. Jurusan Teknik Industri Universitas Surabaya saat ini mempunyai 3 buah laboratorium salah satunya adalah laboratorium *Engineering Management* yang akan dirancang sebuah *website*. Dengan informasi yang lengkap dan jelas tentang laboratorium tersebut, ini akan menjadi sarana promosi dan komunikasi dengan pihak luar. Mengingat sangat pentingnya peranan *website* tersebut maka akan dirancang *website* yang tidak hanya bagus namun juga informatif dan ergonomis desain tampilannya.

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara awal yang berkaitan dengan tampilan *website* Universitas Surabaya untuk mengetahui masalah yang timbul pada *website* tersebut yang membuat *website* tersebut kurang diminati dan sebagai acuan desain tampilan dalam perancangan. Setelah mengetahui masalah yang terjadi dan mendapatkan saran dari responden tentang hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang *website*, kemudian dilakukan penyebaran kuesioner untuk mengetahui lebih dalam kebutuhan dan keinginan *user* dalam mengakses *website*. Dari hasil kuesioner tersebut akan didapat hal-hal yang diprioritaskan dalam merancang *website* dan satu spesifikasi desain dari keinginan para *user*. Sesuai dari analisis QFD yang dilakukan pada hasil kuesioner diketahui bahwa perancangan *website* lebih memprioritaskan pada kombinasi warna yang sesuai dan menarik, kejelasan informasi, dan kemudahan akses. Melalui kuesioner perancangan ini juga dibantu oleh responden mengenai spesifikasi desain tentang bentuk dan gambar-gambar yang digunakan, pewarnaan yang digunakan. Spesifikasi desain tersebut adalah menggunakan bentuk menu oval (46%), menggunakan bentuk kotak tidak bersudut untuk *layout* menu (44%), menggunakan gambar yang berkaitan dengan laboratorium untuk gambar pada *Home* (60%), warna biru untuk *background* (48%), warna biru (yang lebih tua dari *background*) untuk warna menu (42%), warna putih untuk font pada menu (44%), warna putih untuk *background* dari *layout* menu (42%), warna hitam untuk font pada *layout* menu (44%), warna merah untuk hal-hal penting (44%).

Berikutnya adalah tahap pembuatan *website* awal sesuai dengan spesifikasi desain tersebut. Setelah *website* jadi, maka untuk mengetahui apakah rancangan tersebut sudah berhasil atau belum maka dilakukanlah uji *usability* dan wawancara pada saat simulasi. Uji *usability* tersebut dilakukan dalam 2 kali pengujian. Tujuan dilakukan uji *usability* adalah untuk mengevaluasi antara pengujian yang pertama dan kedua apakah terjadi penurunan rata-rata waktu proses dan jumlah *error* pada saat *user* mengakses *website* tersebut. Jika terjadi penurunan rata-rata waktu proses dan jumlah *error*, maka kemudahan pembelajaran (*learnability*) dan kemudahan memprediksi langkah (*predictability*) pada *website* tersebut sudah berhasil. Tujuan dilakukan wawancara adalah untuk mendapatkan saran dari *user* mengenai apa yang kurang dari *website* tersebut. Dari hasil pengujian pertama dan kedua, ternyata terjadi penurunan rata-rata waktu proses dan jumlah *error* untuk masing-masing perintah yang diberikan adalah sebagai berikut: mencari Tugas Akhir dengan penulis Harman Darsono (51,5% detik; 57,7% *error*), melihat laporan lomba hasil *research* (61,1% detik; 100% *error*), melihat info *software* (62,5% detik; 100% *error*), melihat foto aktivitas di *Teaching Industry* (52,6% detik; 100% *error*), serta melihat jadwal laboratorium komputasi (53,8% detik; 33,3% *error*). Terjadi penurunan rata-rata waktu proses dan jumlah *error*, berarti rancangan *website* sudah *usable*.