

ANALISIS KUALITAS WEBSITE TERHADAP USER EXPERIENCE PADA WEBSITE LIBRARY GARDEN UPT PUSAT PERPUSTAKAAN UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA BERDASARKAN TEORI SHEDROFF DAN TEORI MILLER

Sundari Sutrasno^{1*}; Nurlistiani²;

^{1,2}Program Studi D3 Perpustakaan, Fakultas Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret Surakarta

*korepondensi : sutrasnosundari615@gmail.com

Naskah diterima: 13-11-2023, direvisi: 27-12-2023, disetujui: 28-12-2023

ABSTRACT

The following research aims to find out the quality analysis carried out on the Library Garden Website on the user experience when using it. In the following research, a qualitative method is used, where the author collects data sourced from interviews, observations, and documentation. The data were then analyzed through the process of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Furthermore, the data was tested for validity using the credibility test with the triangulation technique method. The analysis process is carried out using two theories, namely Shedroff Theory and Miller Theory. Website quality can be determined in terms of: content, information design, performance, compatibility, visual design, and interaction design which are summarized in Shedroff Theory. Meanwhile, Miller Theory is used to represent a more specific analysis related to visual design, which consists of parts: header, feature area, body, sidebar, footer, and background. The results of the research show that the Library Garden website has a fairly suboptimal quality in presenting user experience. This is indicated by the many factors that do not match the results of the analysis of the twelve concepts according to Shedroff Theory and Miller Theory; which of course greatly affects the process of searching and disseminating information related to UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta. The results of this study are expected to provide reference advice / input to the UPT Pusat Library UIN Raden Mas Said Surakarta in maximizing management strategies, development, and better utilization of the Library Garden Website in the future.

Keywords: *Website quality, usage constraints, Shedroff Theory, Miller Theory, user experience.*

ABSTRAK

Penelitian berikut ini bertujuan untuk mengetahui analisis kualitas yang dilakukan terhadap *Website Library Garden* terhadap *user experience* ketika menggunakannya. Dalam penelitian berikut digunakan metode kualitatif, dimana peneliti mengumpulkan data yang bersumber dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun, data-data tersebut kemudian dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Selanjutnya, data diuji keabsahannya menggunakan uji kredibilitas dengan metode triangulasi teknik. Proses analisis dilakukan menggunakan dua teori, yakni Teori Shedroff dan Teori Miller. Kualitas *website* dapat ditentukan dari segi: *content, information design, performance, compatibility, visual design, dan interaction design* yang terangkum pada Teori Shedroff. Sementara, Teori Miller digunakan untuk merepresentasikan analisis yang lebih spesifik terkait segi *visual design*, yang terdiri atas bagian: *header, feature area, body, sidebar, footer, dan background*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *Website Library Garden* memiliki kualitas yang terbilang kurang maksimal dalam menghadirkan pengalaman pengguna (*user experience*). Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya faktor ketidakcocokan hasil analisis terhadap keduabelas konsep menurut Teori Shedroff dan Teori Miller; yang tentunya hal tersebut sangat berpengaruh terhadap proses penelusuran dan penyebaran informasi terkait UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan saran/ masukan kepada pihak UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta dalam memaksimalkan strategi pengelolaan, pengembangan, serta pemanfaatan *Website Library Garden* yang lebih baik lagi kedepannya.

Kata kunci: *Kualitas website, usage constraints, Shedroff Theory, Miller Theory, user experience.*

1. PENDAHULUAN

Informasi memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain sebagai dasar pengambilan keputusan, informasi dapat dijadikan landasan acuan, isi komunikasi, serta ilmu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan manusia. Dalam perkembangannya, informasi bermetamorfosis ke dalam berbagai bentuk, bahasa, isyarat, juga media yang memiliki makna dan tujuan tertentu. Informasi berkembang seiring berkembangnya teknologi. Perkembangan teknologi informasi pun menuntut pengembangan perpustakaan yang lebih maju dan lebih siap lagi demi menyongsong kebutuhan berbagai informasi untuk kepentingan pemustaka yang beragam.

Dalam rangka memenuhi layanan informasi bagi para dosen, mahasiswa, dan tenaga kependidikan di lingkungan universitas, maka dibentuklah Perpustakaan Perguruan Tinggi. Perpustakaan Perguruan Tinggi sebagai *information service center* dituntut dapat menyediakan informasi yang relevan, tepat waktu, dan akurat (Utami, 2014). Hal tersebut dapat dicapai salah satunya melalui penyediaan sistem informasi perpustakaan berbasis *web*. *Website* diharapkan dapat menjadi pintu gerbang perpustakaan di dunia maya, sehingga pemustaka bisa mendapatkan informasi kapan saja dan dimana saja.

Salah satu perpustakaan perguruan tinggi yang menggunakan *website* sebagai media penelusuran dan penyebarluasan informasi ialah UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta dengan nama *Website Library Garden* yang dapat diakses pada laman garden.uinsaid.ac.id. *Website* ini dibuat sejak tahun 2009 dengan tujuan untuk menghimpun segala macam koleksi di perpustakaan, baik *digital* maupun non *digital*, informasi, serta jembatan komunikasi bagi UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta dengan pemustakanya (UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023). Namun, menurut kondisi pra observasi di lapangan, terdapat temuan kendala seperti: informasi tidak *ter-up to date*, tidak adanya media interaksi, serta terbatasnya akses di luar jaringan perpustakaan. Padahal (Sidik, 2019) menjelaskan jika *website* dikatakan berkualitas apabila dapat memberikan informasi yang efektif, cepat, tak terbatas ruang dan waktu, serta memiliki *user interface* yang menarik. Adanya kesenjangan tersebut belum cukup memberikan kepuasan terhadap *user experience*, yang menandakan bahwa kualitas *website* masih kurang. Untuk itu agar dapat memberikan rekomendasi perbaikan pengembangan *Website Library Garden* di masa mendatang, perlu dilakukan analisis lebih lanjut terhadap beberapa aspek penting di dalamnya.

Sebelumnya, belum pernah ada yang membahas penelitian tentang *Website Library Garden*. Namun, terdapat panduan teori analisis *website* yang dapat digunakan. (Mulyati, 2022) telah melakukan penelitian untuk mengukur *website Alodokter* menggunakan Teori *7C's Framework* (*context, content, community, customization, communication, connection, commerce*), dengan hasil memiliki kesesuaian 6 dari 7 aspek yang diteliti. Sementara, (Al Husna & Nafisah, 2019) mendapati hasil cukup sesuai dari *website* Perpustakaan UII yang diteliti menggunakan Teori Shedroff (*content, information design, performance, compatibility, visual design, interaction design*). Dari dua teori yang telah ditemukan, penelitian yang paling sesuai ialah milik (Al Husna & Nafisah, 2019). Hal itu dikarenakan Teori Shedroff yang digunakan lebih spesifik untuk menjelaskan analisis terhadap keseluruhan situs *web*, terutama dari segi kinerja, kompatibilitas, dan *visual design* yang tidak dijelaskan pada Teori *7C's Framework*.

Kualitas *website* yang baik, akan mendatangkan pengalaman pengguna yang baik, tentunya kunjungan pada situs akan meningkat dengan nilai berbanding lurus. Maka, untuk menarik pengguna, tampilan pada *website* juga menjadi hal penting yang perlu dipertimbangkan untuk senantiasa dikembangkan. (Miller, 2011) secara terstruktur menyebutkan bahwa desain visual *website* dapat dianalisis berdasarkan aspek: *header, feature area, body, sidebar, footer*, dan *background*. Pedoman itulah yang selanjutnya menjadi rujukan, dimana peneliti mencoba menggunakan keterbaruan dengan menggabungkan Teori Shedroff untuk analisis *website* secara keseluruhan dan Teori Miller untuk analisis rinci terkait bagian desain visual *website* dalam penelitian ini.

Berkaitan dengan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian berikut ialah bagaimana kualitas *Website Library Garden* didasarkan pada Teori Shedroff dan Teori Miller serta pengaruhnya terhadap *user experience*. Sementara tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendapatkan penilaian terkait (baik/ kurang/ cukup)-nya kualitas *Website Library Garden* dalam menghadirkan *user experience* di dalamnya. Harapannya penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi/ saran/ masukan bagi UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said demi pengembangan juga pengelolaan *Website Library Garden* di masa mendatang, sehingga tujuan pembuatan *website* sebagai media informasi dan komunikasi dapat tercapai secara maksimal.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Website*

Menurut (Erawan, 2015) *website* dapat diartikan sebagai himpunan beberapa laman baik dari individu maupun kelompok yang terhubung dalam satu tema. Sementara, (Abdulloh & Rohi, 2016) menjelaskan bahwa informasi yang disajikan pada *website* dapat berupa gambar, teks, video, animasi, dan audio, selanjutnya juga dibutuhkan *browser* serta jaringan internet untuk menampilkan konten tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *website* adalah sekumpulan laman berisi beragam konten informasi yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet. Dalam pembuatannya, *website* memiliki beberapa fungsi. Adapun menurut Sklar (2015) dalam (Sidik, 2019) *website* memiliki 4 fungsi, yakni:

a. Fungsi komunikasi

Website dapat digunakan sebagai jembatan untuk bertukar dan menyampaikan informasi dari pengelola situs kepada pengguna atau sebaliknya untuk tujuan tertentu.

b. Fungsi informasi

Website didesain untuk mengumpulkan dan menyajikan pesan/ berita/ pengumuman tentang sesuatu hal penting terkait instansi/ lembaga/ organisasi tertentu yang dapat dimanfaatkan nilai kegunaannya.

c. Fungsi transaksi

Website dapat digunakan untuk tujuan niaga sebagaimana pada *e-commerce*, dimana para penjual dan pembeli barang/ jasa dapat melakukan negosiasi untuk kepentingan komersial.

d. Fungsi hiburan

Website dapat menyajikan tayangan gambar, video, animasi, bahkan audio yang menarik minat dan kesenangan untuk tujuan menghibur.

Dalam membangun sebuah sistem informasi, terdapat sumber daya manusia yang berperan penting di dalamnya. Adapun, sumber daya manusia yang berperan dalam menyediakan *website* menurut (Ary, 2014) terdiri atas:

a. *Web arsitek*

Pihak yang berperan dalam menentukan bagaimana sebuah *website* akan dibuat dan dikembangkan sesuai tujuannya.

b. *Web designer*

Pihak yang berperan dalam mendesain tampilan antarmuka pada *website*, sehingga dapat menarik perhatian pengguna.

c. *Web programmer*

Pihak yang berperan dalam mengatur kode program dalam *website* sehingga aktivitas *web* dapat berjalan dengan baik dan rentan mengalami *error*.

d. *Web administrator*

Pihak yang berperan dalam kelangsungan berbagai fungsi (komunikasi, informasi, transaksi, hiburan) di dalam *website*, bertugas untuk mengelola, memperbarui informasi, serta perawatan pada *web*.

2.2 Analisis *Website*

Analisis *website* adalah proses mencermati dan menilai kualitas sebuah *website* terhadap kepuasan *user experience* saat menggunakannya.

Adapun, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teori Shedroff dalam (Al Husna & Nafisah, 2019) dan Teori (Miller, 2011) untuk menganalisis *Website Library Garden*.

a. Teori Shedroff

Shedroff mengemukakan, ada enam poin yang dapat digunakan untuk menentukan baik tidaknya kualitas *website*, yakni dapat dilihat dari segi:

1) *Content* (Isi)

Isi merupakan informasi utama yang akan disampaikan oleh pembuat kepada pengguna. Dalam hal ini informasi dapat dikatakan berkualitas apabila lengkap, tepat, mudah dicari oleh mesin penelusur. Setidaknya, informasi dalam *website* harus menyajikan ulasan terkait pencarian, tema, konten yang berkaitan, serta judul yang sesuai. Isi informasi juga diharapkan memberikan informasi yang mengedepankan *aksesibilitas* dan *usability*.

2) *Information Design* (Desain Informasi)

Informasi harus didesain sedemikian rupa agar memudahkan pengguna dalam menangkap pesan yang akan disampaikan. *Information design* dinilai baik apabila dapat menyajikan informasi secara sistematis, efektif, komunikatif, serta memiliki proporsi yang seimbang sehingga memudahkan pengguna, baik dari segi peletakan komponen gambar, animasi, video, teks, dan sebagainya.

3) *Performance* (Performa)

Performa sebuah *website* dapat diukur dari cepat tidaknya *website* saat diakses, serta sering atau tidaknya *error* saat *website* digunakan.

4) *Compatibility* (Kesesuaian)

Kesesuaian *website* dapat diukur berdasarkan mampu tidaknya *website* dijalankan di berbagai *device* dan *browser* serta sesuai tidaknya *link* saat diakses.

5) *Visual Design* (Desain Tampilan)

Tampilan desain antarmuka pada *website* dapat menentukan ukuran menarik tidaknya *website* tersebut. Desain visual sangat penting untuk menarik lebih banyak pengguna dalam menggunakan *website*. Adapun, dari segi tampilan, analisis *visual desain* kembali diperinci menggunakan Teori (Miller, 2011) menurut enam elemen sebagai berikut:

- a) *Header*, merupakan tampilan paling atas yang biasanya berisi logo instansi, nama instansi, *search*, serta *dropdown* menu terkait informasi apa saja yang disajikan pada *website*.
- b) *Feature Area*, merupakan bagian tepat di bawah *header* yang berfungsi menampilkan *update* informasi aktual. Biasanya pada bagian *feature area* dilengkapi dengan *slideshow* dengan tampilan paling mencolok daripada bagian yang lain.
- c) *Body*, merupakan area dimana segala informasi utama yang akan disampaikan dimuat. Biasanya berisi penjelasan panjang terkait konten yang sedang dibahas.
- d) *Sidebar*, merupakan area disamping kanan ataupun kiri dari *body*. Area *sidebar* biasanya digunakan untuk mempromosikan iklan serta informasi lain yang mendukung konten utama.
- e) *Footer*, merupakan tampilan paling bawah yang memuat informasi tentang kontak, sosial media, alamat, *maps*, data singkat instansi pemilik *website*, serta *link* singkat untuk memberikan tautan ke halaman lainnya.
- f) *Background*, merupakan warna latar belakang yang mendominasi tampilan sebuah *website*. Dalam pemilihan *background* diusahakan tidak monoton pada satu warna, sehingga tampilan dapat terlihat menarik dan membuat pengguna betah berlama-lama menggunakan *website*.

6) *Interaction Design* (Desain Interaksi)

Website yang baik dapat berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pengembang dan pengguna. Oleh karenanya, diperlukan forum diskusi yang interaktif, juga adanya sosial media yang terhubung dalam sebuah jaringan internet.

3. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *purposive sampling* dimana peneliti akan mengambil sampel tertentu yang memiliki pengetahuan pasti terkait *Website Library Garden*. Data dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi (Santosa, 2021). Wawancara dilakukan secara semi terstruktur terhadap satu orang pustakawan dan dua orang pemustaka. Sementara observasi dilakukan secara non partisipan. Selanjutnya peneliti mendokumentasikan temuan melalui tangkapan layar dari *Website Library Garden*.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan terakhir penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman (1984) dalam (Sugiyono, 2013)), sehingga didapat data pokok yang bisa digunakan untuk menjawab rumusan dan memperjelas tujuan penelitian.

Adapun, proses analisis data dijelaskan sebagai berikut:

a. Reduksi data

Dalam proses ini, reduksi data dilakukan setelah mengumpulkan seluruh sumber data baik dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian diseleksi sesuai arah penelitian dan kebutuhan, sehingga data yang dianggap kurang penting dapat dibuang. Setelah proses reduksi, dihasilkan data pokok yang akan diolah untuk menyajikan informasi terkait penelitian.

b. Penyajian data

Data pokok yang telah diperoleh kemudian disajikan menggunakan gambar dan teks naratif, sehingga mudah dipahami pembaca.

c. Penarikan kesimpulan

Setelah diolah dan tersaji, akan ditarik hasil akhir berupa jawaban atas rumusan masalah yang sedang diteliti, sehingga penelitian menemui titik kesimpulan.

Uji keabsahan data dilakukan menggunakan uji kredibilitas dengan teknik triangulasi (Sugiyono, 2013). Wiliam Weiersma (1986) dalam (Sugiyono, 2013) menjelaskan bahwa triangulasi dibagi menjadi tiga, yakni triangulasi sumber (berbagai sumber pihak terkait), triangulasi teknik pengumpulan data (wawancara, observasi, dokumentasi, kuesioner), dan triangulasi waktu (pagi, siang, sore) saat dilakukannya penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

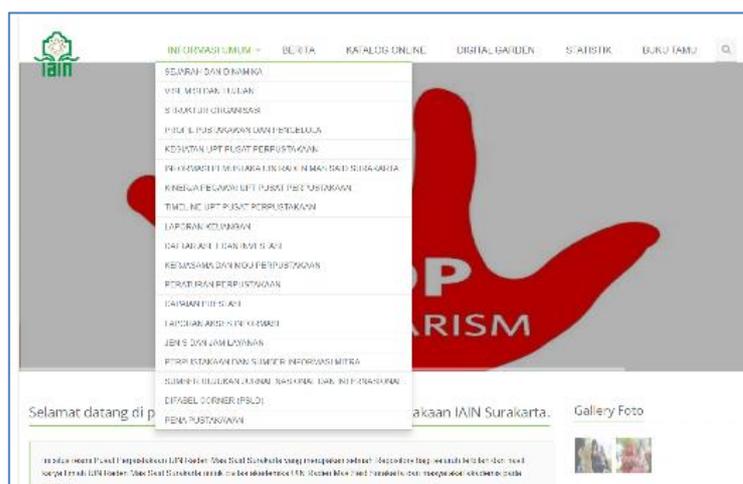
Menurut (UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023) *Website Library Garden* atau bisa diartikan sebagai “Taman Pustaka” dibuat dengan tujuan untuk menghimpun seluruh informasi perpustakaan, berikut *repository*, koleksi *digital & non digital*, serta berbagai karya ilmiah untuk pemustakanya. *Website* ini pertama kali dibuat tahun 2009 dan difungsikan sebagai media komunikasi, informasi, serta *branding* bagi UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta (Wawancara *Administrator Website*, 05 Juni 2023). Hal tersebut bersesuaian dengan fungsi *website* menurut Sklar (2015) dalam (Sidik, 2019) dimana *website* dapat difungsikan sebagai media komunikasi dan informasi. Selanjutnya, untuk mengetahui keberjalanan fungsi tersebut *website* perlu dianalisis lebih lanjut kaitannya dengan puas atau tidaknya *user experience* yang didapatkan. Dalam penelitian ini digunakan Teori Shedroff dan Teori Miller untuk menganalisis *Website Library Garden* secara lebih lanjut.

4.1 Analisis *Website Library Garden* Menurut Teori Shedroff dan Teori Miller

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut dipaparkan hasil dan pembahasan analisis *Website Library Garden* menurut Teori Shedroff:

a. *Content*

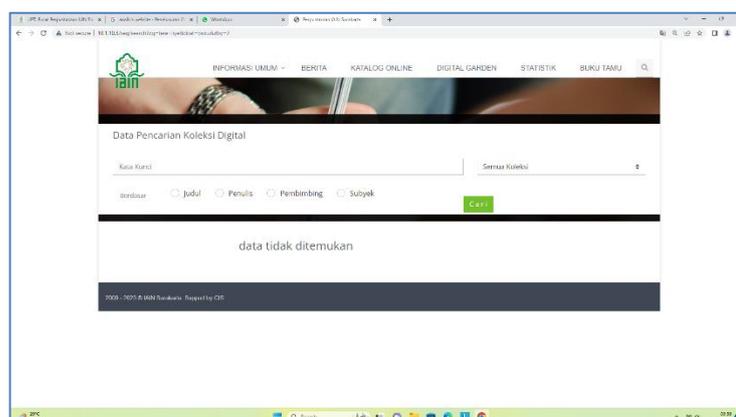
Dalam *Website Library Garden*, pemustaka dapat menemukan informasi berupa: berita, katalog *online*, *digital garden*, buku digital, statistik, buku tamu, sejarah dan dinamika, visi, misi, tujuan, struktur organisasi, profil pustakawan dan pengelola, kegiatan, informasi pemustaka, kinerja pegawai, *timeline*, laporan keuangan, daftar aset dan investasi, kerjasama dan MOU perpustakaan, peraturan perpustakaan, capaian prestasi, laporan akses informasi, jenis dan jam layanan, perpustakaan dan sumber informasi mitra, sumber rujukan jurnal nasional dan internasional, *difabel corner*, dan pena pustakawan. Dilihat dari segi kelengkapan konten, *Website Library Garden* dapat dikatakan memiliki informasi yang lengkap dan tepat sesuai dengan Teori Shedroff.



Gambar 1. *Content* dari *Website Library Garden*

Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Maret 2023

Namun, ada beberapa temuan baru dimana ada pemustaka yang kesulitan menemukan topik tertentu yang dicari terkait jurnal dan koleksi digital. Hal ini mengindikasikan bahwa belum semua topik referensi sudah tersedia di *Website Library Garden*. Tentu hal tersebut dinilai kurang memenuhi tujuan pembuatan *website* tersebut.



Gambar 2. *Content Digital Garden*

Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Maret 2023

Analisis Kualitas *Website* Terhadap *User Experience* pada *Website Library Garden* UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta Berdasarkan Teori Shedroff dan Teori Miller

Ditinjau dari segi aksesibilitas dan kegunaan, secara keseluruhan informasi di dalam *Website Library Garden* mudah untuk diakses dan informatif terutama bagi pemustaka. Namun, ada beberapa bagian yang dirasa mengganggu seperti:

1. Adanya informasi yang kurang aktual, seperti pada bagian kegiatan perpustakaan, dokumentasi kegiatan, statistik, dan laporan.
2. *Typo* pada beberapa penelitian juga *icon* informasi yang kurang diperhatikan.
3. Beberapa halaman yang *error* tidak bisa diakses, terutama terkait konten multimedia.

Beberapa gangguan tersebut kemungkinan besar disebabkan oleh kurang terkelolanya *Website Library Garden*, sehingga pembaruan konten hanya dilakukan disaat-saat tertentu dan terkesan seadanya. Hal tersebut juga dikonfirmasi oleh *administrator website* dimana ketidakbaruan informasi disebabkan tidak adanya *backup jobdesk admin Website Library Garden* oleh pihak lain, kurang adanya skenario pengunggahan, serta kurangnya SDM yang mumpuni, sehingga *Website Library Garden* kurang terkelola dengan baik (Wawancara *Administrator Website*, 05 Juni 2023). Hal ini menjadi penting untuk diperhatikan, karena *administrator* menjadi kunci keberlangsungan hidup sebuah *website* (Ary, 2014). Hal itulah yang nantinya akan berpengaruh terhadap berhasilnya *branding* serta penyebarluasan informasi dan komunikasi *website* kepada pihak luar.

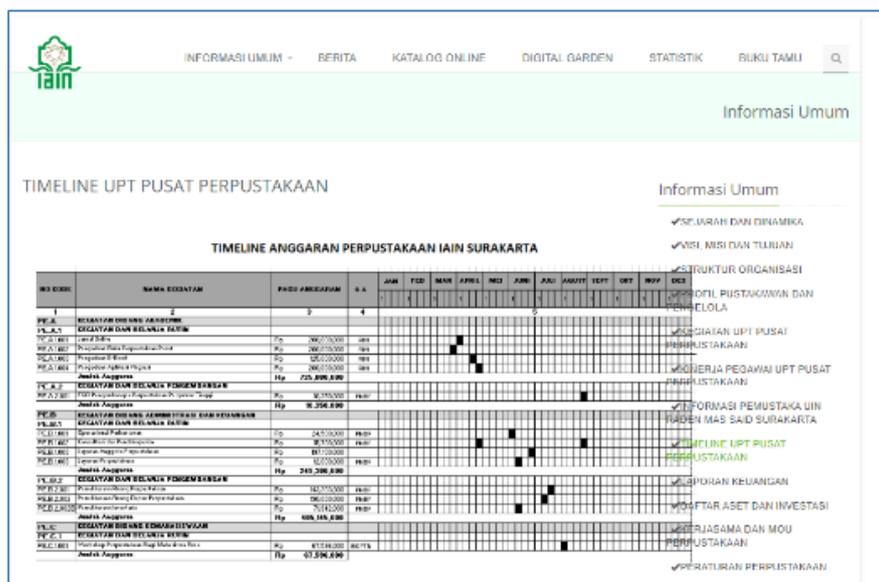
b. *Information Design*

Secara keseluruhan, penyajian informasi pada *Website Library Garden* dinilai kurang sistematis dan efektif dalam memberikan informasi. Hal tersebut terlihat dari ketidakonsistenan pemilihan *font*, *font size*, warna, dan spasi yang terkesan tidak rapi.



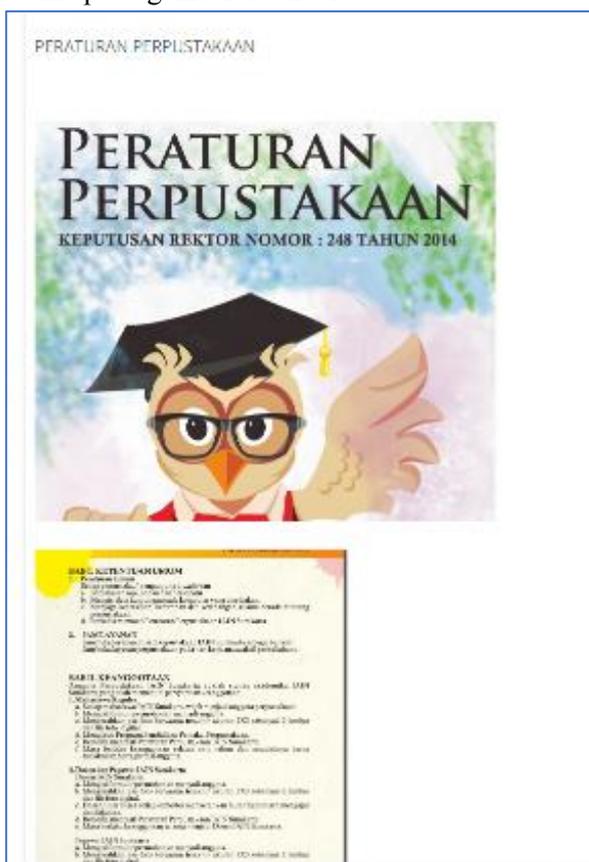
Gambar 3. Contoh Pengorganisasian Teks pada *Website Library Garden*
Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Maret 2023

Penyajian tabel pun kurang proporsional dan terlihat menumpuk dengan informasi lain, sehingga tulisan kurang bisa terbaca.



Gambar 4. Contoh Pengorganisasian Informasi pada *Website Library Garden*
 Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Maret 2023

Selain itu, penyajian gambar kurang memiliki urgensi untuk direpresentasikan, terlihat gambar utama berisi konten justru dibuat lebih kecil dari gambar pendukung, sehingga informasi utama pada gambar tidak terbaca.



Gambar 5. Contoh Pengorganisasian Gambar pada *Website Library Garden*
 Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Maret 2023

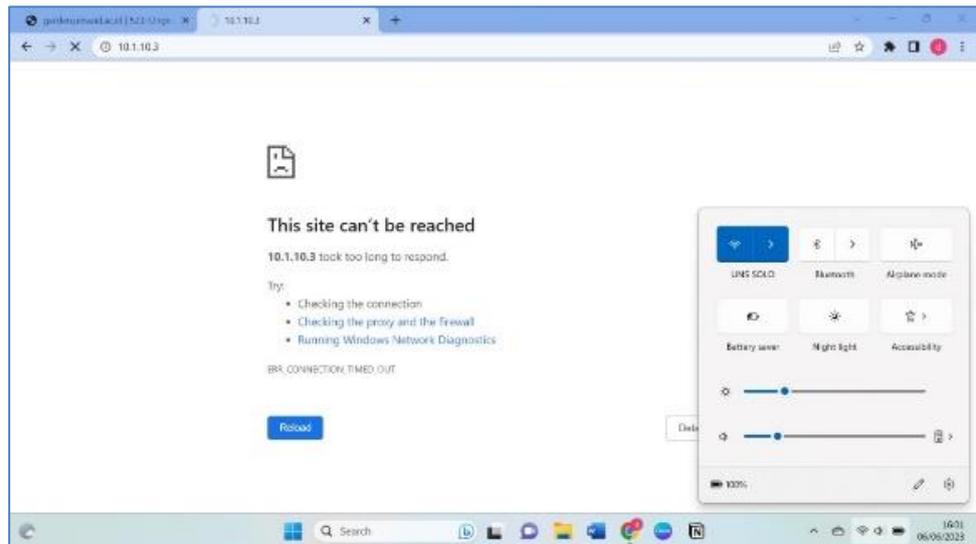
Berdasarkan paparan di atas, dapat dinilai bahwa desain informasi belum memudahkan pengguna untuk menangkap pesan. Selain itu, penyajian yang kurang sistematis, berantakan, dan kurang proporsional tentu berbanding terbalik dengan Teori

Analisis Kualitas *Website* Terhadap *User Experience* pada *Website Library Garden* UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta Berdasarkan Teori Shedroff dan Teori Miller

Shedroff yang menjelaskan bahwa *interaction design* perlu dibuat sekomunikatif mungkin, sistematis, dan jelas dalam memberikan petunjuk.

c. *Performance*

Selama penelitian ini dilakukan, *Website Library Garden* hanya bisa diakses melalui jaringan lokal, dimana hasil pengaksesan di dalam jaringan UIN Raden Mas Said menunjukkan hasil sangat cepat, sementara akses di luar jaringan UIN Raden Mas Said mengalami kegagalan. Berdasarkan proses selama observasi tersebut dilaksanakan, diketahui bahwa kinerja *website* saat diakses dipengaruhi oleh perangkat dan jaringan internet yang digunakan, serta lokasi saat mengakses *Website Library Garden*.

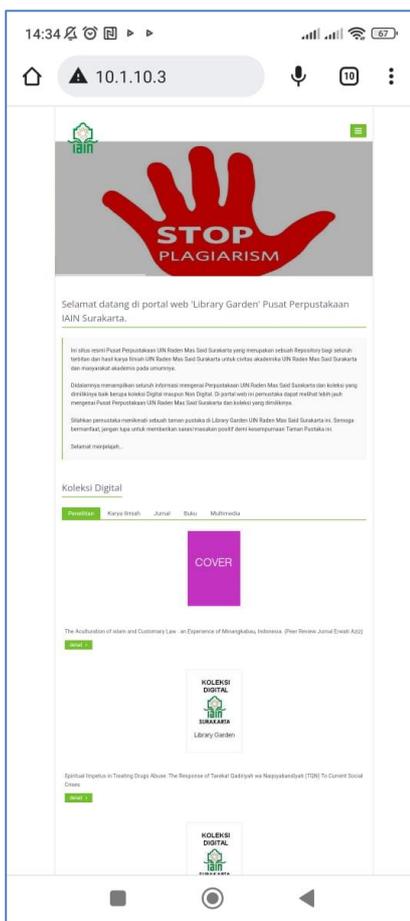


Gambar 6. Hasil Pengaksesan *Website* Menggunakan Laptop dengan *Wi-Fi* UNS Solo
Sumber Data: Dokumentasi Narasumber Ketiga, Juni 2023

Dari *performance* yang kurang menunjukkan hasil positif selama dilakukan pengujian, maka dapat dinilai bahwa *Website Library Garden* kurang memenuhi Teori Shedroff. Dimana seharusnya *website* dapat dikatakan dalam keadaan baik, apabila dapat diukur dari kinerja dan keberhasilannya diakses dimana saja dan kapan saja. Hal tersebut sangat disayangkan, karena *website* seharusnya dapat menjadi jembatan penghubung antara pengelola dan pengguna tanpa batas.

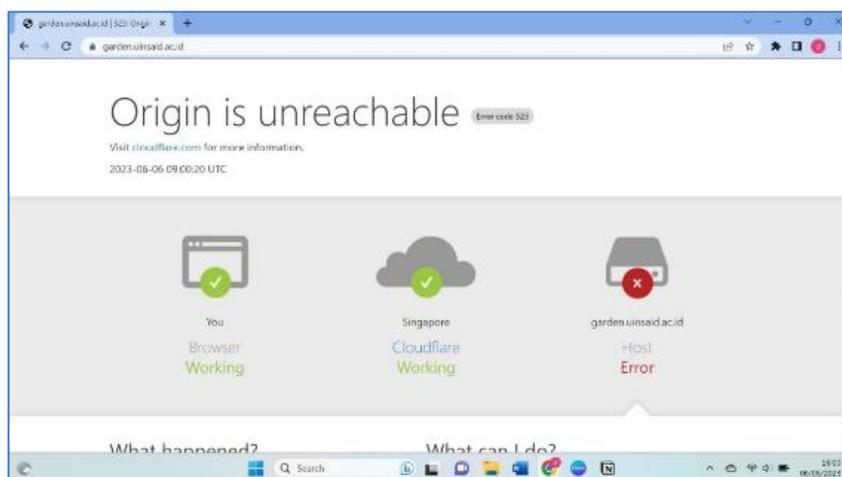
d. *Compatibility*

Terkait kesesuaian, *Website Library Garden* dapat diakses di semua *web browser*, seperti: *mozilla*, *chrome*, *opera*, dan sebagainya. *Website* ini juga memiliki tampilan yang *responsive* saat digunakan, artinya *website* dapat menyesuaikan lebar antarmuka perangkat yang digunakan saat diakses, baik itu melalui *smartphone*, *tablet*, maupun *laptop*.



Gambar 7. Website Library Garden tampak responsif saat diakses menggunakan gadget
 Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Maret 2023

Secara kompatibilitas, *Website Library Garden* memenuhi Teori Shedroff terkait penyesuaiannya terkait desain antarmuka di berbagai *device*. Namun, sangat disayangkan karena laman garden.uinsaid.ac.id tidak bisa diakses dengan hasil jaringan mengalami *error*. Hal ini tentu berkaitan juga dengan *performance* di pembahasan sebelumnya, dimana *website* hanya dapat diakses melalui jaringan lokal 10.1.10.3 sehingga tentunya hal ini perlu mendapat perbaikan segera. *Link* yang tidak sesuai saat diakses mengindikasikan bahwa *Website Library Garden* kurang memenuhi Teori Shedroff secara keseluruhan.



Gambar 8. Kegagalan Akses pada Laman garden.uinsaid.ac.id
 Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Juni 2023

Analisis Kualitas *Website* Terhadap *User Experience* pada *Website Library Garden* UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta Berdasarkan Teori Shedroff dan Teori Miller

e. *Visual Design*

Menurut Teori Shedroff, desain visual menjadi penentu pertama puas atau tidaknya *user experience* saat menggunakan *website*. Hal tersebut menjadi faktor utama penentuan kualitas baik atau kurangnya sebuah situs dibuat dan dikelola. Dalam penelitian ini, untuk memfokuskan analisis terkait *visual design*, peneliti menambahkan kajian tentang aspek penyusun sebuah *visual design* yang berpedoman pada Teori Miller. Teori (Miller, 2011) tersebut, selanjutnya dapat digunakan untuk memaparkan hasil temuan terkait aspek yang diteliti sebagai berikut:

- *Header*, cukup memberikan pesan/ informasi, sederhana, dengan *dropdown* di satu menu saja.



Gambar 9. Tampilan Header

Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Maret 2023

- *Feature Area*, informasi berupa gambar dan *slide* tidak bisa difungsikan, sehingga hanya *stuck* di satu gambar, terlihat monoton, dan menjemukan.



Gambar 10. Tampilan Feature Area

Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Maret 2023

- *Body* dan *Sidebar*, tidak ada pembeda antar bagian (*section*), sehingga informasi kurang tertampilkan, serta penyajian tulisan yang kurang konsisten dan rapi.



Gambar 11. Tampilan Body (Kiri) & Sidebar (Kanan)

Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Maret 2023

- *Footer*, hanya berisi tahun pembuatan dan nama instansi, begitu sederhana dan kurang memuat informasi penting yang seharusnya ditampilkan seperti: informasi kontak, *maps*, akun sosial media, dan tombol pintasan.

2009 - 2023 © IAIN Surakarta. Support by CIS

Gambar 12. Tampilan Footer

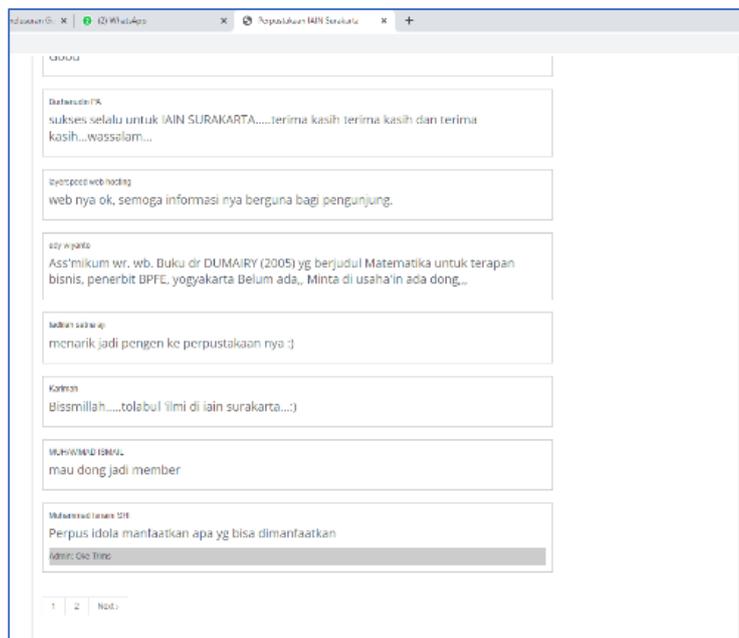
Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Maret 2023

- *Background*, keseluruhan warna latar belakang yang digunakan berwarna putih, sehingga terlihat monoton dan kurang menarik.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis yang dipaparkan menurut Teori Miller dalam keenam bagiannya, desain visual pada *Website Library Garden* kurang bisa menunjukkan ketertarikan pengguna, dengan tampilan yang cenderung monoton, statis, dan kurang terstruktur. Hal tersebut tentu kurang sesuai dengan Teori Shedroff dimana *visual design* seharusnya dibuat semenarik dan seberkualitas mungkin untuk menarik perhatian pengguna.

f. *Interaction Design*

Pada *Website Library Garden*, desain interaksi sudah dilengkapi dengan buku tamu, meskipun belum ada menu *feedback* secara langsung, seperti *reply*, *comment*, *like*, juga *share*. Selain itu, belum terdapat forum diskusi dan media sosial yang ditautkan ke *website* sehingga penyampaian komunikasi kurang interaktif.



Gambar 13. Tampilan Buku Tamu pada Website Library Garden

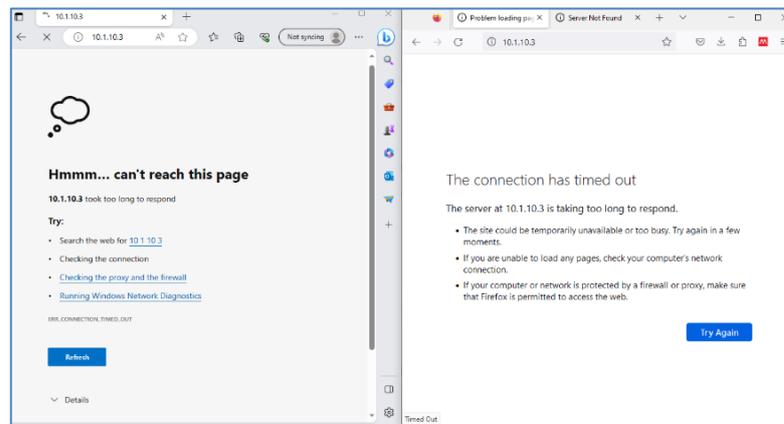
Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, Maret 2023

Berdasarkan paparan di atas, jika dinilai dari segi fungsi *website* sebagai media komunikasi dan informasi menurut Sklar (2015) dalam (Sidik, 2019), *Website Library Garden* kurang bisa memberikan jembatan yang efektif untuk saling berinteraksi. Tentu, hal ini juga kurang memenuhi Teori Shedroff dimana *interaction design* sebuah *website* diharuskan dapat dilengkapi dengan ruang diskusi interaktif dan sosial media yang memudahkan pertukaran informasi antara pengelola dan pengguna *website*.

Berbagai ketidaksesuaian di atas cukup menunjukkan hasil kualitas *Website Library Garden* yang masih perlu mendapatkan perbaikan. Terlebih, kondisi juga diperparah dengan faktor eksternal seperti tidak stabilnya jaringan internet dan pasokan listrik yang ada di UPT

Analisis Kualitas *Website* Terhadap *User Experience* pada *Website Library Garden* UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta Berdasarkan Teori Shedroff dan Teori Miller

Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta yang mengakibatkan perangkat tiba-tiba mati, *server* jaringan *website* mengalami gangguan, dan tentunya kegagalan akses ke *Website Library Garden* (Wawancara *Administrator Website*, 05 Juni 2023).



Gambar 14. Kegagalan Akses pada *Website Library Garden* Setelah Pemutusan Arus Listrik Secara Tiba-Tiba

Sumber Data: Dokumentasi Peneliti, April 2023

Kondisi yang demikian apabila terjadi secara sering, tentunya membuat pemustaka cenderung kurang puas terhadap pengalaman penelusuran informasi perpustakaan terutama saat menggunakan *Website Library Garden*.

5. KESIMPULAN, BATASAN, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil akhir yang dapat disimpulkan dari analisis *Website Library Garden* UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta ialah:

- Website* kurang menghadirkan *user experience* yang baik. Terbukti dari kurang terpenuhinya kesesuaian hasil analisis dengan keduabelas aspek analisis menurut Teori Shedroff dan Teori Miller, sehingga masih banyak aspek yang perlu dievaluasi dan ditingkatkan kembali. Hal tersebut dapat ditelusuri dari berbagai dokumentasi, observasi, dan tanggapan narasumber terkait perlunya perbaikan terhadap *Website Library Garden* agar lebih mengedepankan tampilan, aksesibilitas, juga nilai kegunaan, agar kedepannya *Website Library Garden* dapat berfungsi sebagai sistem informasi dan komunikasi yang menarik dan efektif.
- Kualitas sebuah *website* berbanding lurus pengaruhnya terhadap pengalaman pengguna (*user experience*). Semakin baik kualitas *website*, semakin tinggi pula kepuasan pengguna dalam menggunakannya. Sebaliknya, semakin rendah kualitas *website*, maka semakin rendah pula kepuasan pengguna yang dihadirkan. Secara tidak langsung, *user experience* merupakan kesan pertama kali saat memanfaatkan *website*. Dimana, kualitas yang ada dapat menentukan keputusan pengguna untuk tetap berlanjut ataupun berhenti dalam mengakses situs. Dalam hal ini, kualitas dari *Website Library Garden* tergolong kurang dan perlu mendapatkan perbaikan.

5.2 Batasan

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mencoba memaksimalkan kemampuan dan waktu untuk menghasilkan data penelitian yang terbaik. Meskipun demikian, tentunya peneliti memiliki keterbatasan dalam hal:

- Mendapatkan sumber data, dikarenakan topik terkait *Website Library Garden* tergolong baru bagi peneliti dan belum pernah diteliti sebelumnya oleh peneliti lain, sehingga acuan teori terkait yang menjelaskannya pun juga terbilang minim. Meskipun demikian, dalam hal ini peneliti kemudian berupaya untuk memaksimalkan pengumpulan data melalui berbagai

- referensi sejenis, wawancara narasumber, observasi di lapangan, serta dokumentasi saat mengakses *Website Library Garden*.
- b. Waktu dan tempat penelitian, dikarenakan *Website Library Garden* hanya bisa diakses di lingkungan UIN Raden Mas Said pada lima hari jam kerja saja, sehingga penelitian cenderung kurang leluasa dan kurang lengkap dalam merepresentasikan data yang ada.
 - c. Banyaknya aspek yang diteliti, tetapi peneliti menyadari hal tersebut penting dan berguna sehingga meskipun menyita banyak waktu, hal tersebut perlu peneliti lakukan dan selesaikan demi menghasilkan penelitian yang semaksimal mungkin.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, peneliti memberikan saran demi perbaikan pengelolaan *Website Library Garden* di masa mendatang, yakni sebagai berikut:

- a. Berkaitan dengan analisis yang dilakukan, kedepannya penelitian terkait *Website Library Garden* dapat terus dilakukan, baik melalui arah kajian, metode penelitian, maupun teori analisis yang digunakan. Harapannya hal tersebut dapat dijadikan perbandingan serta pemenuhan ilmu pengetahuan terkait pengembangan dan evaluasi *Website Library Garden* di masa selanjutnya.
 - 1) *Content*
 - Perlunya melengkapi ketersediaan konten *digital* terutama terkait subjek penting yang belum tersedia, seperti penambahan jurnal, *e-book*, *dsb*.
 - Pembuatan skenario konten terjadwal dan perlu diimplementasikan secara konsisten, sehingga informasi dalam *website* dapat selalu *ter-update*.
 - Penambahan tim IT perpustakaan perlu dilakukan untuk mem-*backup* pekerjaan mengelola konten *website*. Dapat juga diagendakan pelatihan terhadap pustakawan dan staf terkait pengelolaan sistem informasi terutama *website*.
 - Perlunya juga *maintenance website* dan evaluasi tiap periode tertentu.
 - Perlunya pengecekan sebelum mengunggah konten agar informasi yang disampaikan benar keabsahannya dan tidak menimbulkan multitafsir.
 - 2) *Information Design*
 - Peletakan komponen perlu disusun menurut urgensinya
 - Lebih mempertimbangkan nilai estetika yang ada baik dari pemilihan *font*, *font size*, spasi, bentuk, juga warna agar lebih menyatu, konsisten, dan efektif dalam memberikan informasi kepada pemustaka.
 - 3) *Performance dan Compatibility*
 - Perlunya perbaikan pada sistem informasi yang digunakan, dari segi: aksesibilitas *server* jaringan nirkabel *firewall* komputer yang digunakan; sehingga *garden.uinsaid.ac.id* dapat diakses tanpa batas tempat dan waktu.
 - 4) *Interaction Design*
 - Buku tamu perlu dimaksimalkan kembali dengan penyediaan *fitur* yang interaktif seperti (*replay*, *comment*, *like*, *share*) & sosial media.
 - 5) *Visual Design*
 - *Header*, penambahan *dropdown* pada menu lain perlu disesuaikan agar setiap menu memiliki sub porsi yang seimbang.
 - *Feature Area*, perlu dimaksimalkan lagi untuk fokus memberikan pesan yang penting serta perbaikan *slide* yang bisa difungsikan dengan baik.
 - *Body dan Sidebar*, perlu ada pembeda antara kedua bagian tersebut, misalnya dengan pemberian tipe tulisan juga warna tampilan yang berbeda.
 - *Footer*, perlu dimaksimalkan informasi untuk promosi dan *branding*, seperti perlunya penambahan: informasi kontak, sosial media, *maps*, *link*, dan sebagainya.
 - *Background*, ditambahkan warna yang bersesuaian dengan identitas UIN RMS misalnya warna hijau, bunga, maupun taman.

- 6) Berkaitan dengan kendala jaringan yang dihadapi saat menggunakan *Website Library Garden*, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:
- Menggunakan cadangan pasokan atau penstabil listrik, seperti: *genset*, *UPS (Uninterruptible Power Supply)*, ataupun *stabilizer* untuk dipasang, guna mencadangkan listrik, menghindari kerusakan perangkat, serta kehilangan data saat terjadi pemutusan arus listrik secara tiba-tiba.
 - Memperbaiki/ mengganti *server* yang terkendala dan melemah dengan yang lebih baru, agar tidak mengganggu kinerja *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, & Rohi. (2016). *Easy & Simple - Web Programming* - google buku. Em Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=E4tKDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=easy+dan+Simple+-+Web+Programming&ots=oI6BhsylMr&sig=xCuCQo8bBuIckFIGdwKHJAc8Zeo&redir_esc=y#v=onepage&q=easy%20dan%20Simple%20-%20Web%20Programming&f=false
- Al Husna, H. I., & Nafisah, S. (2019). Analisis Elemen Kunci Website Berdasar Konsep Shedroff Pada Website Perpustakaan Universitas Islam Indonesia. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 10(1).
<https://doi.org/10.20885/unilib.vol10.iss1.art1>
- Ary, M. (2014). *Merancang & Membuat Website*. <https://www.researchgate.net/publication/325464781>
- Erawan, L. (2015). *Pemrograman Web HTML-CSS-Javascript-DOM-PHP-MYSQL-Aksesibilitas-Findabilitas-Hosting* Standar Web.
https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/pedoman_praktikum_pemrograman_web_lengkap.pdf
- Miller, B. (2011). *Above The Fold*. Fraser Direct. <https://www.perlego.com/book/781457/above-the-fold-understanding-the-principles-of-successful-web-site-design-pdf>
- Mulyati, D. A. (2022). *Penilaian Strategi Pemasaran Melalui Website Sebagai Media Informasi Dan Konsultasi Kesehatan Menggunakan 7C Framework*.
- Santosa, P. I. (2021). *Metodologi Penelitian*. Universitas Terbuka.
<https://pustaka.ut.ac.id/lib/msim4312-metodologi-penelitian/>
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari. <http://repository.uniska-bjm.ac.id/504/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Alfabeta.
https://elibrary.stikesghsby.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1879&keywords=kualitatif
- UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta. (2023). *Buku Panduan Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta 2022-2023*. UPT Pusat Perpustakaan UIN Raden Mas Said Surakarta.
- Utami, D. E. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. CV Gerbang Media Aksara.

