

**LAPORAN AKHIR
M.K INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER
SEMESTER GENAP 2007/2008**

Kajian Situs
<http://www.jcc.co.id>

Oleh :
Okku Ihsan Persada
G64052084
<http://www.ostudioholic.wordpress.com>



INSTITUT PERTANIAN BOGOR

2008

BAB 1 PENDAHULUAN.....	3
1.1 Web Usability	3
1.2 Jakarta Convention Center	3
BAB 2 ANALISIS WEB JAKARTA CONVENTION CENTER.....	5
2.1 Tampilan Awal Website JCC.....	5
2.1.1 Logo dan Nama Perusahaan	5
2.1.2 Pemakaian Jenis Huruf.....	5
2.1.3 <i>Button</i>	6
2.2 Tampilan Visitor <i>Website</i> JCC.....	7
2.2.1 Menu Title.....	7
2.2.2 Menu Bar.....	7
2.2.3 Text image.....	7
2.2.4 <i>Fonts</i>	8
2.2.5 Breadcrumbs.....	8
2.2.6 Error Messages	9
2.2.7 Scrolling.....	10
2.2.8 Kekonsistenan Tampilan <i>Website</i>	10
2.2.9 Kalimat dan Paragraf	10
2.3 Tampilan Website Organizer	12
2.3.1 Ketidakkonsistenan Judul Halaman.....	12
2.3.2 Groupings, Line Separator, Folded-Menu dan Tab-Menu	12
2.3.3 Centering Bullets and Text.....	13
2.3.5 <i>Screen resolution</i>	15
2.3.6 Link.....	16
2.3.7 Pop-Up dan Help	16
2.4 Tampilan Website Media.....	16
2.4.1 Gambar dan Teks berjalan.....	16
2.4.2 Banner	17
2.4.3 Web Response Time	17
2.4.4 Searching.....	17
2.4.5 Keterurutan Menu	18
BAB 3 PENUTUP	19
3.1 Kesimpulan.....	19
3.2 Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA	20

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Web Usability

Web usability adalah salah satu faktor penting dalam mengembangkan sebuah *web* ataupun juga dapat diartikan sebagai efektivitas dari proses transfer informasi via Internet. Untuk lebih detail lagi tentang interaksi antara pengguna dengan *software online* dan *offline*.

Pengembang harus memahami prinsip-prinsip *usability* sebelum mengimplementasikannya pada sebuah *web*. Menurut Jacob Nielsen, *usability* adalah sebuah atribut kualitas yang menilai tingkat kemudahan *user interface* untuk digunakan. *Usability* juga mengacu kepada metode untuk meningkatkan kemudahan penggunaan selama proses perancangan.

Usability didefinisikan melalui lima komponen, yaitu :

a. *Learnability*

Learnability menjelaskan tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhi *tasks* dasar ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan.

b. *Efficiency*

Efficiency menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan *tasks* setelah mereka mempelajari hasil perancangan.

c. *Memorability*

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

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.

Sebuah *web* dengan *usability* yang buruk akan ditinggalkan oleh penggunaanya. Berikut ini adalah beberapa kondisi yang akan membuat pengguna meninggalkan sebuah *web* :

- *Web* sulit digunakan.
- *Homepage* tidak menjelaskan tentang apa yang ditawarkan oleh perusahaan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna pada *web* tersebut.
- Pengguna mendapatkan adanya kesalahan pada *web*.
- Informasi *web* sulit dibaca dan tidak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan pengguna.

1.2 Jakarta Convention Center

Balai Sidang Jakarta Convention Center merupakan tempat yang bertujuan :

- Sebagai tempat untuk penyelenggaraan *exhibition*
- Sebagai tempat untuk melakukan konferensi

Banyak acara telah digelar di JCC ini [klik disini](#).

Jakarta Convention Center juga memiliki sebuah *website*. Web ini beralamat di www.jcc.co.id. Secara garis besar tujuan utama adanya web ini, yaitu :

- Memperkenalkan Jakarta Convention Center secara umum kepada masyarakat luas melalui media komunikasi internet.
- Memperkenalkan Jakarta Convention Center tidak hanya untuk sektor nasional tetapi juga sektor internasional dengan menggunakan *web* berbasis bahasa Inggris.

- Memberikan informasi tentang fasilitas, pelayanan, lokasi, *event-event* yang telah terselenggara di JCC.
- *Web JCC* selain memperkenalkan tempat mereka tetapi juga ikut memperkenalkan kepada dunia tentang Indonesia seperti kesenian dan kebudayaan, sejarah, tempat wisata, serta nilai mata uang yang dipergunakan di Indonesia.

BAB 2 ANALISIS WEB JAKARTA CONVENTION CENTER

Analisis yang dijumpai pada website Jakarta Convention Center (JCC):

2.1 Tampilan Awal Website JCC

2.1.1 Logo dan Nama Perusahaan

Logo dan nama perusahaan merupakan identitas utama sebuah *website*. Identitas ini digunakan untuk menginformasikan kepada pengguna tentang *web* yang sedang mereka kunjungi. Pada *web* ini, logo dan nama perusahaan sudah diberikan dengan jelas. Selain itu, juga ada slogan (*tagline*) dari perusahaan.

Permasalahan yang dijumpai pada logo dan nama perusahaan pada *web* ini adalah :

- Logo gambar 1.1(b) terdapat di tengah atas dari *web*.
- Adanya gambar 1.1(a dan c) menyerupai logo yang lebih besar dari logo utama JCC dan akan membingungkan pengunjung tentang logo yang sesungguhnya dari web JCC.
- Logo dan teks nama perusahaan dibuat menjadi satu *image* dan tidak dapat di klik.



Gambar 1.1

Solusi untuk permasalahan di atas :

- Umumnya logo ditempatkan pada bagian kiri atas dari *website* karena telah menjadi konvensi umum.
- Sebaiknya gambar di kanan dan kiri dari logo JCC lebih diperkecil ukurannya dan logo JCC lebih diperbesar agar fokus area pengunjung dapat melihat ke tengah dengan logo yang lebih besar.
- Sebaiknya logo dan teks nama perusahaan dipisah *image*-nya ataupun teks dapat ditulis di dalam HTML. Dan logo dapat di klik sebagai *link* untuk kembali ke tampilan awal (*home*) dari *website* ini.

2.1.2 Pemakaian Jenis Huruf

Perkataan dan jenis huruf merupakan dasar dari sebuah komunikasi dengan pengguna. Pemilihan kata, pesan, isi tulisan yang jelas dan bermakna dapat menambah penilaian dari kemudahan *user interface* yang digunakan dan meminimalkan pengguna untuk melakukan kesalahan yang mengacu kepada *error* dan kemungkinan kesalahan yang lain.

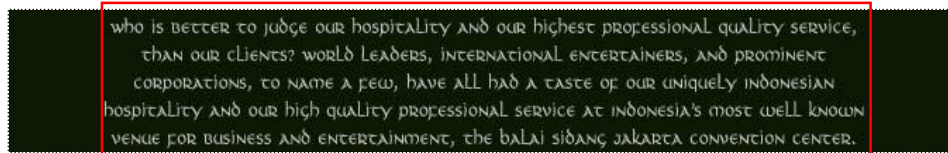
Yang harus diperhatikan dalam pemakaian dan pemilihan kata dan jenis huruf yang akan digunakan :

- *Readability*
Adalah suatu taraf yang dapat dimengerti dan dengan kerumitan dari kata maupun kalimat.
- Memilih kata yang layak.
- Penulisan kata dan kalimat.
- Penggunaan alfabet yang standar.
- Singkat dan penggunaan kata yang umum.

- Kekonsistenan kata.
- Penulisan kalimat dan pesan.

Permasalahan yang dijumpai pada pemakaian dan pemilihan kata dan jenis huruf adalah :

- Penggunaan jenis huruf yang tidak umum di dalam tampilan awal *web* JCC. Pengguna pada umumnya akan kesulitan membaca informasi yang diberikan JCC dengan maksud untuk memperkenalkan *website* yang sedang mereka kunjungi. Tampak seperti pada Gambar 1. 2



Gambar 1.2

- Situs ini merupakan situs berbahasa Inggris. Dan sesuai dengan tujuan mereka untuk memperkenalkan ke masyarakat lokal maupun mancanegara.

Solusi untuk permasalahan di atas :

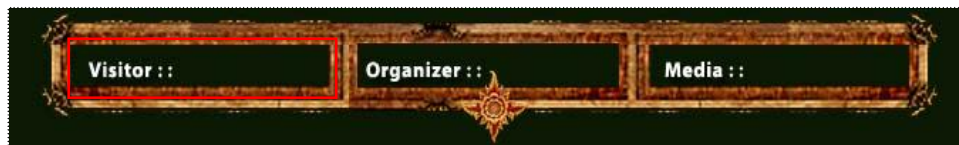
- Gunakan jenis huruf yang standar seperti jenis huruf *serif* dan *sans-serif*. Dianjurkan untuk lebih memilih jenis huruf *sans-serif*.
- Ada baiknya jika situs ini juga disediakan versi bahasa Indonesia karena situs ini berada di Indonesia dan mungkin banyak orang Indonesia yang mengunjungi situs ini untuk lebih mengetahui informasi yang ada di dalamnya.

2.1.3 Button

Dapat dideskripsikan sebagai bentuk kotak, persegi panjang yang berisikan label di dalamnya yang akan melakukan sebuah aksi. Label haruslah dengan teks, grafis atau keduanya.

Permasalahan *button* yang dijumpai :

- Pengguna dibingungkan dengan diberikan tiga pilihan untuk memulai *website* JCC. Meskipun kelihatannya tampak jelas bahwa pengunjung akan masuk sesuai dengan kategori yang ada. Tampak seperti pada Gambar 1.3.
- Pengguna akan berpikir apakah tulisan tersebut hanya sebuah *title* atau *button* yang dapat di klik karena dari teks yang ditulis menyerupai sebuah *title*. *Background* dari *button* sama dengan *background* dari *web* dan tidak ada *hover* ketika kursor mengarah ke tulisan.



Gambar 1.3

Solusi untuk permasalahan di atas :

- Sebaiknya dibuat semua menjadi satu tampilan saja agar tidak membingungkan pengguna karena kenyataannya jika sudah mengunjungi berulang kali ketiga pilihan tersebut pengguna akan menyadari tidak terlalu ada perbedaan yang berarti yang menjadi pembeda dari ketiganya sebab yang berbeda hanyalah *menu bar*-nya saja ada yang tidak dimunculkan pada setiap pilihan yang tersedia.
- Sebaiknya tulisan dibuat dengan *align* rata tengah dan tidak memakai titik dua dan juga ditambahkan *hover* dengan warna berbeda dari teks *link*-nya.

2.2 Tampilan Visitor Website JCC

2.2.1 Menu Title

Menu title harus dapat memberikan konteks yang sama dengan pilihan yang sedang diakses. Dan sebuah *title* harus dapat mencerminkan menu yang dipilih sebelumnya juga.

Permasalahan *Menu Title* yang dijumpai :

- *Menu title* tidak mengalami perubahan teks di setiap halaman yang diakses. Contoh : saat mengakses sebagai visitor dapat kita lihat bahwa *title* tetap dengan tulisan “Balai Sidang Jakarta Convention Center”.



Gambar 2.1

Solusi dari permasalahan di atas :

- Sebaiknya jika berpindah halaman dari tampilan awal dapat diberikan judul dari halaman tersebut dengan tetap mengikutsertakan halaman sebelumnya atau dapat disingkat dari *menu title* di atas menjadi “:: JCC – location ::”. Jika sub menu lebih baik hanya menampilkan nama dari halaman yang dikunjungi saja.

2.2.2 Menu Bar

Berfungsi untuk mengenali, menyediakan akses secara umum, dan seringkali digunakan sebagai perpindahan dari suatu halaman ke halaman yang berbeda.

Permasalahan *Menu Bar* yang dijumpai :



Gambar 2.2

- Terdapat *link* pada setiap halaman yang bertujuan sebagai penjelasan yang lebih spesifik dari menu *web* yang ditampilkan.
- Peletakan *home* yang tidak wajar.

Solusi untuk permasalahan di atas :

- Sebaiknya ditampilkan dengan *dynamic menu / folded menu*. Selain lebih rapi dan juga agar pengguna dapat melihat dengan jelas.
- Umumnya *home* ditempatkan pada bagian kiri dari *menu bar website*. Karena telah menjadi konvensi umum



Gambar 2.3

2.2.3 Text image

Text image biasanya digunakan oleh pengembang *web* untuk membuat tombol. *Text image* biasanya juga digunakan untuk membuat *font-face* 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 :

- File gambar dapat menyebabkan pembengkakan ukuran file. Sebagian besar pengguna *web* di dunia masih menggunakan koneksi *dial-up* dan tidak sabar jika *loading* dari *web* yang dibuka sangat lambat. Hal ini menyebabkan pengguna akan meninggalkan *web* sebelum *loading*nya selesai.
- 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 *browser*nya 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 *browser*nya. Sebagian pengguna mematikan pilihan *load image* karena alasan koneksi. Jika *image* tidak *diload* 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 digunakannya.

Permasalahan *text image* yang dijumpai :

- *Menu bar* dan teksnya memakai gambar. Teks tidak diinput dengan HTML (Gambar 2.2).

Solusi untuk permasalahan di atas :

- Sebaiknya *menu bar* dan *text* tidak dijadikan sebuah *image*. *Text* ditulis dengan HTML. Ini dimaksud untuk menghindari bagi para pengguna yang tidak ingin menampilkan *image* ketika sedang berkunjung ke situs ini. Sehingga pengguna tidak kehilangan *navigation* dalam melakukan *browsing* ataupun mencari tujuannya.

2.2.4 Fonts

Gunakanlah *font* yang umum, sederhana, dan wajar. Dan pilihlah ukuran *font* minimal 12 atau 14 points. Dan gunakan *font* yang proporsional.

Permasalahan *Font* yang dijumpai :

- *Font* yang diberikan terlalu kecil dan jenis *font* yang digunakan tidak umum sehingga terlihat kurang jelas. Ini akan berakibat kepada pengunjung dewasa yang umurnya 30 tahun ke atas akan kesulitan untuk melihat dan membaca menunya (Gambar 2.2). lebih jelasnya [klik disini](#).

Solusi untuk permasalahan di atas :

- Pengembang *web* ini sudah memberikan pop-up di setiap *link* yang ada. Sebaiknya menggunakan ukuran minimal dari *font* 12 atau 14 points dan memilih jenis *font* yang mudah dibaca, umum, sederhana seperti jenis *serif* ataupun *sans-serif*. Dianjurkan untuk lebih memilih tipe *sans-serif*.

2.2.5 Breadcrumbs

Breadcrumbs digunakan untuk menginformasikan kepada pengguna mengenai posisi mereka saat ini. Dengan menggunakan *breadcrumbs*, pengguna juga dapat menelusuri *path* yang telah

ROOM DIMENSION	DIMENSIONS				SET - UP *			
	METRES (LxWxH)	FEET (LxWxH)	SQ METRES	SQ FEET	BANQUET	CLASSROOM	THEATRE	RECEPTION
Exhibition Hall A	68.00 x 45.00 x 9.00	223 x 147 x 29	3,060	32,937	Floorload 3300 kg/sqm, Rolling Door 12 x 7 m			
Pre-Function Exhibition Hall A	79.70 x 14.70 x 7.00	261 x 48 x 22	1,171	12,604				
Connecting Corridor	30.00 x 15.00 x 6.00	98 x 49 x 19	450	4,843	Floorload 500 kg/sqm			
Exhibition Hall B	60.00 x 40.00 x 9.00	197 x 131 x 29	2,380	25,666	Floorload 3300 kg/sqm, Rolling Door 6 x 9 m			
Pre-Function Exhibition Hall B	45.50 x 5.00 x 4.00	147 x 16 x 13	225	2,421				
Outdoor Exhibition	36.00 x 14.00 x 6.00	117 x 45 x 19	1,230	13,215				
Main Lobby			5,500	59,291				
Candrawash Room 1/1	63.60 x 33.17 x 8.00	208 x 108 x 26	2,109	22,701	1,300	1,400	2,000	1,800
Candrawash Room 1/2	31.80 x 33.17 x 8.00	104 x 108 x 26	1,054	11,345	650	700	1,000	900
Candrawash Room 1/3	21.20 x 33.17 x 8.00	69 x 108 x 26	703	7,567	430	450	600	600
Candrawash Room 2/3	42.40 x 33.17 x 8.00	139 x 108 x 26	1,406	15,134	860	900	1,300	1,200
Primary Hall (Ground Floor)		167, High 37.07			1,300	1,000	2,500	2,300
Primary Hall (Balcony) - Build in Chairs		51.00, High 11.30					2,500	
Assembly Hall 1	29.81 x 44.00 x 8.00	97 x 144 x 26	1,105	11,936	800	800	1,000	1,000
Assembly Hall 2	29.80 x 44.00 x 8.00	97 x 144 x 26	1,111	11,911	800	850	1,200	1,000
Assembly Hall 3	29.65 x 44.00 x 8.00	97 x 144 x 26	1,105	11,936	800	850	1,200	1,000
Assembly Hall 2 & 3	89.10 x 44.00 x 8.00	292 x 144 x 26	3,981	42,783	2,400	2,400	3,000	3,000
6 Board Rooms - Primary Hall			22 - 67.8	236 - 729				

* NOTE : Number shown might change depending on set up required

Gambar 2.4

dilaluinya sampai berada di posisi saat ini sehingga pengguna dengan mudah dapat kembali ke halaman sebelumnya. Pada *web* ini tidak terdapat *breadcrumbs*. *Breadcrumbs* memang kurang dibutuhkan pada *web* ini karena setiap *page* rata-rata hanya memiliki jarak *path* satu klik dari halaman utama. Lalu, bagaimana pengguna mengetahui dimana posisinya sekarang? Pengembang *web* ini membuat judul pada setiap halaman sehingga pengguna bisa mengetahui dimana posisinya sekarang.

Permasalahan *Breadcrumbs* yang dijumpai :

- Pemberian judul pada setiap *link* yang di klik akan terasa sulit jika kedalaman sudah lebih dari 2. Jika pengguna membuka halaman *event space* → link ke *room capacity chart*. Dimana *room capacity chart* adalah sebuah link yang berhubungan sebelumnya dengan halaman *venue map*. Di halaman tersebut terdapat link *Venue Map – Main Lobby* dan terdapat dua *link* yang sama karena ada dua gambar pada halaman tersebut

Venue Map >> Room Capacity Chart

Gambar 2.5

Solusi dari permasalahan di atas :

- Sebaiknya (Gambar 2.4 kotak merah) yang sudah ditandai dipindahkan menjadi *breadcrumbs* dan *breadcrumbs* dari tiap halaman dapat di klik. Kira-kira perubahan yang dimaksud seperti pada Gambar 2.5.

2.2.6 Error Messages

Menyediakan bantuan dan memberikan pesan kesalahan yang tepat untuk :

- Ketidaktepatan penggunaan *key*, *enter*, ataupun data yang dipilih
- Permohonan untuk mengakses suatu dokumen yang tidak ada maupun tidak bisa ditemukan.

Ketika suatu kesalahan muncul ataupun dokumen yang dicari ternyata tidak ditemukan ataupun tidak ada sama sekali maka pengembang *web* haruslah membantu pengguna untuk mengetahui kondisi ini. Di dalam buku GUI Bloopers 2.0 disebutkan bahwa :

1. Menampilkan pesan *error* sesuai dengan kesalahan yang dilakukan.
2. Jangan hanya memberitahukan kesalahan saja, tetapi ikut menyarankan solusinya juga.
3. Menerjemahkan *error* yang ada agar dapat dimengerti oleh pengguna dan menampilkannya disertai dengan saran untuk memperbaiki *error* tersebut.
4. Menata pesan yang akan dimunculkan dan dapat disertai detailnya.
5. Tipe pesan yang berbeda akan berbeda pula penggunaannya.

Pada buku yang lain disebutkan bahwa :

Dalam menampilkan pesan *error* jangan menggunakan kata *error*, *hit* dan *enter*.

Permasalahan *Error Messages* yang dijumpai :

- Ketika pengunjung berada lokasi visitor → *Corporate info* → *Links* → *Around Jakarta* maka pengunjung tidak menemui dokumen maupun links yang berhubungan dengan *Around Jakarta*. Dan hasil yang dimunculkan dari pesan *error* ini adalah “*Sorry, No Records Found..!!*”.



Gambar 2.4

- Pesan *error* hanya memberitahukan *records* tidak ditemukan dengan disertai penekanan tanda seru dua kali yang berarti penekanan yang terlalu keras ataupun dapat diartikan suatu perintah yang sangat darurat sekali diberikan. Pesan tersebut tidak diberikan solusi ataupun saran untuk mengatasi masalah tersebut.
- Warna yang dipilih berwarna merah yang dapat diartikan kondisi tegang, emosi, dan amarah.

Solusi dari permasalahan di atas :

- Jangan menambahkan tanda seru dalam memberitahukan kepada pengunjung tentang suatu kesalahan yang muncul. Karena *error* merupakan suatu permasalahan yang pengguna mengetahui bahwa ada yang tidak sesuai dan ternyata ditambah dengan tanda seru yang berkesan memperingati ataupun memberitahukan secara keras kesalahan tersebut.
- Pengembang *web* dapat menambahkan suatu saran ataupun solusi dari kesalahan yang ada.
- Sebaiknya diberikan warna yang sama dengan teks yang lain atau dapat diberikan warna hitam saja.

2.2.7 Scrolling

Pengguna *web* kebanyakan malas untuk melakukan *scrolling* dan walaupun mereka melakukan *scrolling*, maka mereka hanya melakukannya sedikit saja (satu atau dua kali *scrolling*).

Permasalahan *Scrolling* yang dijumpai :

- Pada gambar 2.5 dapat dilihat bahwa hasil yang dimunculkan masih memenuhi *space* yang ada ataupun hasil yang dimunculkan tidak ada sama sekali. Tetapi pengguna masih dihadapkan dengan pemakaian *scrolling* (Gambar 2.5.a) yang dianggap tidak berguna. Karena seluruh hasil yang ditampilkan sudah dimunculkan semua atau tidak ada sama sekali.



Gambar 2.5

a

Solusi untuk permasalahan di atas :

- Jika suatu tampilan atau informasi yang diberikan telah ditampilkan masih dalam *space* ataupun *layout* yang sama tidak perlu diberikan *scrolling*. Dianjurkan lebih menghindari untuk penggunaan *scrolling*.

2.2.8 Kekonsistenan Tampilan Website

Secara umum *layout web* ini dapat dikatakan konsisten untuk setiap halaman. Pada setiap halaman, bagian atas berupa *header* dan menu-menu utama tetap konsisten. Terkecuali jika pada awal halaman masuk sebagai *visitor*, *organizer*, media maka menu yang ditampilkan sesuai dengan yang dibutuhkan. Begitu pula dengan bagian *footer* tetap konsisten. Dapat disimpulkan dari tiga bagian ini dapat dikatakan konsisten.

2.2.9 Kalimat dan Paragraf

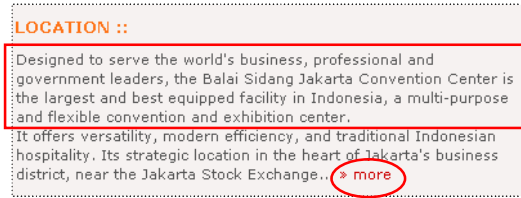
Dalam menuliskan kata, baris, kalimat hingga paragraf ada beberapa ketentuan di dalam *website*. Dimana di dalam buku *The Essential Guide to User Interface Design* dijelaskan bahwa :

1. Dalam penulisan dibatasi untuk tidak lebih dari 20 kata per kalimat.
2. Dalam penulisan dibatasi pula tidak lebih dari 6 kalimat dari tiap paragraf.
3. Penulisan ringkas, jelas, dan padat.
4. Mengarah kepada inti dari maksud yang ingin disampaikan.

Lebih baik memberikan informasi yang penting dan tidak terlalu panjang agar pengguna dapat membaca dengan baik. Jika penjelasan membutuhkan *space* yang banyak dapat disertakan *link > more* untuk pengguna yang ingin melihat lebih lengkap tentang berita yang disampaikan (Gambar 2.5). Dengan maksud agar para pengguna yang sedang *browsing* ke *website* ini tidak akan lelah dan terganggu karena masalah dari panjangnya berita yang diperlihatkan. Jika itu terjadi maka pengunjung dapat meninggalkan *website* ini dan akan merugikan pihak perusahaan yang mempunyai *website* itu sendiri.

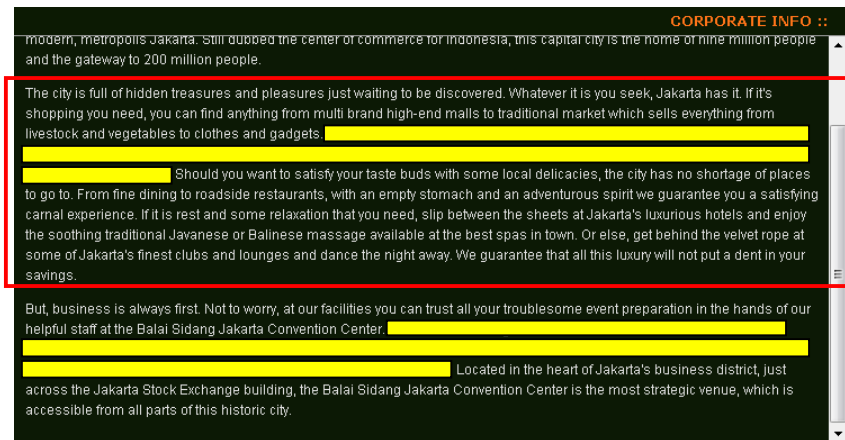
Permasalahan kalimat dan paragraf yang dijumpai :

- Dalam menuliskan kalimat ataupun paragraf di *headline* haruslah yang mengacu kepada inti dari halaman yang sedang dikunjungi. Pada menu *location headline* yang ditampilkan melebihi dari 20 kata per kalimat.



Gambar 2.5

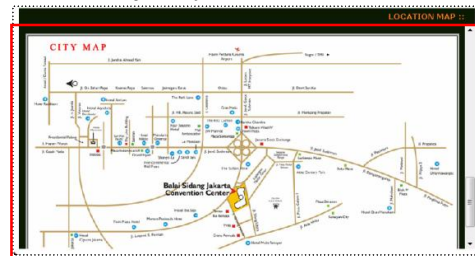
- Ditemukan juga pada saat pengguna mengunjungi halaman *corporate info* dan pengguna ingin melihat berita lebih lengkap. Muncul tiga paragraf dan terdapat satu paragraf yang sangat panjang sekali. Ini akan berdampak pengguna malas untuk membaca info yang panjang dan fatalnya pengguna dapat keluar dari *website* ini.



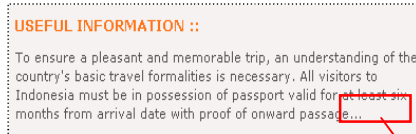
Gambar 2.6

Pada penulisan dari tiap kalimat lebih dari 20 kata (Gambar 2.6 kotak berwarna kuning) dan paragrafnya melebihi 6 kalimat (Gambar 2.6 kotak berwarna biru).

- Informasi *headline* yang diberikan di halaman *location* (Gambar 2.5) mengacu kepada berita yang dapat dilihat lebih lengkapnya lagi. Tetapi ketika pengguna ingin mengetahui lebih lengkap lagi dari berita tersebut maka pengguna akan kebingungan karena informasi yang ingin dicari dan dibutuhkan tidak terdapat sama sekali di dalam halaman selanjutnya ketika *klik more*. Tetapi yang diberikan semua hanyalah gambar *location map* dari JCC (Gambar 2.6). Untuk lebih jelasnya [klik disini](#).
- Ketika pengguna mengunjungi halaman *usefull information*. Pengguna akan membaca *headline* yang pada akhir dari paragraf tersebut diberikan tanda titik sebanyak tiga kali yang menandakan ada informasi lebih lengkap yang dapat dilihat.



Gambar 2.6



Tetapi disana tidak terdapat *link more* seperti pada halaman yang lainnya (Gambar 2.7.a).

Gambar 2.7

2.3 Tampilan Website Organizer

2.3.1 Ketidakkonsistenan Judul Halaman

Permasalahan yang dijumpai :

- Di *menu bar* terlihat bahwa halamannya berjudul *Technical info* dan di dalam *headlines* dari halaman ini adalah *Technical Equipment*.

Solusi dari permasalahan di atas :

- Sebaiknya memberikan judul yang sama dengan yang ada di *menu bar* ataupun sebaliknya memberikan judul yang sama dengan yang berada di *headlines*-nya.

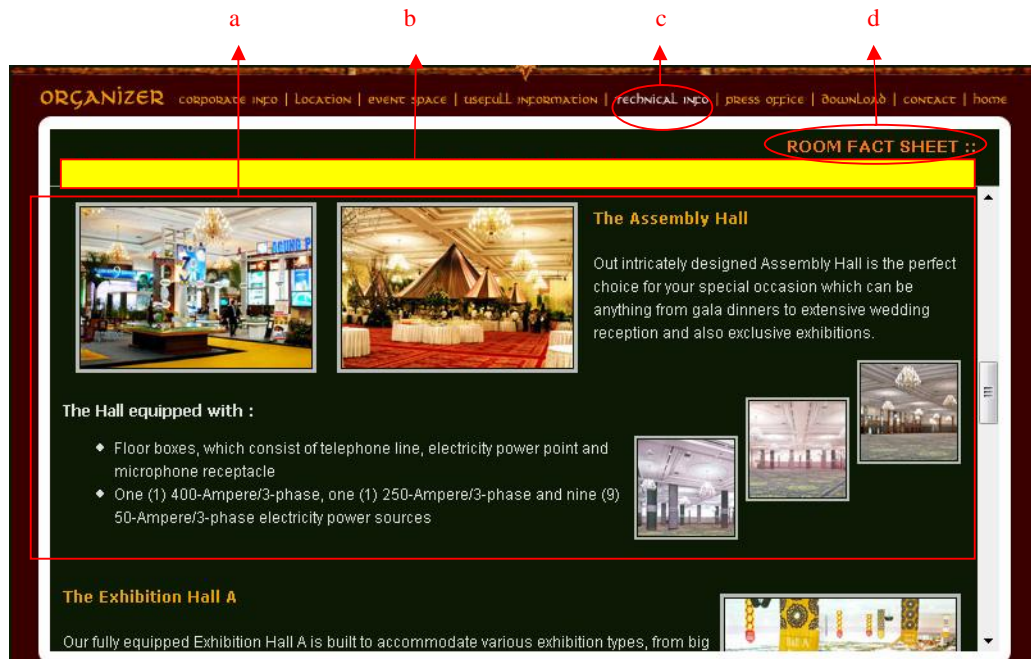


Gambar 3.1

2.3.2 Groupings, Line Separator, Folded-Menu dan Tab-Menu

Di dalam membuat pengelompokkan ada beberapa kategori diantaranya :

1. Buatlah *Groupings* yang logis, khusus, bersifat membedakan, dan bermakna.
2. Kategorikanlah seperti :
 - Memperbesar *item* yang mirip ke dalam suatu kategori.
 - Memperkecil *item* yang mirip mendatar dari sebuah kategori.
3. Tampilkan dengan tidak lebih dari 6 atau 7 *groupings* di layar.
4. Tata *groupings* sesuai dengan maknanya.
5. Pisahkan tiap *groupings* dengan menggunakan *space* yang lebar ataupun dengan menggunakan garis pemisah yang tipis (*Line Separator*).
6. Tampilkan untuk suatu hal yang sangat sering dipilih atau yang sangat berperan.



Gambar 3.2

Permasalahan pengelompokan yang dijumpai :

- Dapat dilihat pada Gambar 3.2 dimana terdapat beberapa pilihan dari *room fact sheet* yang dapat dipilih oleh pengunjung. Dan ketika salah satu pilihan di klik maka halaman akan menuju kepada tulisan yang dituju. Sub menu ataupun informasi yang ditampilkan seperti pada Gambar 3.2.a tidak sampai melebihi batas dari halaman yang dapat ditampilkan. Dalam arti masih dapat ditampilkan semua dan langsung dapat dilihat pengunjung. Tetapi disini semua sub-menu ditampilkan satu halaman dan dengan ditambahkan *scrolling* untuk melihat ke bawah.
- Seperti yang telah dibahas (Menu 2.5) di atas tampilan yang disediakan lebih menyerupai *breadcrumbs* yang dimana semua tahap tersebut adalah urutan yang harus dilalui untuk mendapatkan kategori terakhir yang berada paling kanan (Gambar 3.2.b). dan ternyata itu hanya terdapat pada satu halaman saja.

Solusi untuk permasalahan di atas :

- Sebaiknya Sub-Menu yang ada dapat digabung menjadi *folded menu*. Dimana *technical info* mempunyai Sub-Menu *Room Fact Sheet* dan *Floor plan*. Untuk *the planary hall, the cendrawasih room, The Assembly Hall, The Exhibition Hall A, The Exhibition Hall B, dan Lower Lobby Meeting Room* dikelompokkan sebagai Sub-Menu dari *Room Fact Sheet*. sub-menu dapat dibuat karena masih memenuhi aturan *Grouping* dimana jumlahnya ada 6 sub-menu dari sub-menu *Room Fact Sheet*.
- Sebaiknya setiap sub-menu yang ditampilkan dari menu utama dapat dipisahkan dengan *Line separator* yang tipis maupun dengan *spacing* yang lebar. Sebaiknya tiap bagian penjelasan dari Sub-Menu seperti *The Planary Hall, The Cendrawasih Room* dibuat dengan halaman yang berbeda tetapi masih satu bagian dari bagian menu *Room Fact Sheet*. Seperti pada Gambar 3.2.a dapat dipisahkan. Agar tidak membingungkan, pengunjung dapat memilih pilihan dari *folded menu* seperti yang dijelaskan di atas dan setiap kategori yang telah dipilih akan menjadi sebuah *tab menu* (Gambar 3.3) pada bagian yang terletak pada Gambar 3.2.b. ini akan mempermudah pengguna yang ingin melihat kembali yang telah dilihatnya karena setiap yang telah di klik akan menjadi *menu bar* ke samping dan jumlah yang ada masih mencukupi sebanyak 6 sub-menu. Contoh gambar 3.3 adalah tab menu dengan asumsi bahwa menu telah dipilih semua.



Gambar 3.3

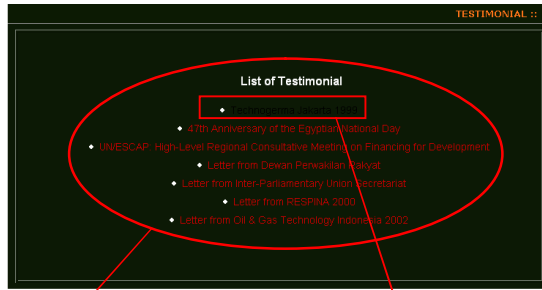
2.3.3 Centering Bullets and Text

Bullets seharusnya sebagai pertanda sebagai suatu *list* dari *item* yang ada. Adapun beberapa yang ketentuan dari *centering bullets and text* :

1. Jangan membuat sebuah *prose text* dengan rata tengah. Seharusnya buatlah *text* dengan rata kiri ataupun rata kanan-kiri. Dan hanyalah *line headings* yang seharusnya dibuat dengan rata tengah.
2. Buatlah *bullets* dengan rata kiri dan item *listnya* jangan dibuat dengan rata tengah pula.
3. Jangan menerima *default* dari *web development tools* bahwa harus menggunakan rata tengah.

Permasalahan *Centering Bullets dan Text* yang dijumpai :

- Ketika pengunjung melihat halaman *press office* → testimonial maka akan muncul tampilan seperti pada Gambar 3.4.a
- *Link Houver* yang diberikan berwarna hitam (Gambar 3.4.b). Sehingga tidak kontras dengan *background* dari halaman ini. [Klik disini](#).



Gambar 3.4

Solusi dari permasalahan di atas :

- Seperti yang telah dijelaskan bahwa *bullets* seharusnya dibuat dengan rata kiri karena dengan memakai *bullets* berarti merupakan sebuah *list* dari *item* yang ada.
- Dan *text* yang merupakan *list* dari *bullets* haruslah menggunakan rata kiri ataupun rata kanan-kiri.
- Warna *link hover* haruslah kontras dengan *background* yang ada sehingga pengunjung dapat melihat *text*nya.

2.3.4 Penggunaan White Space

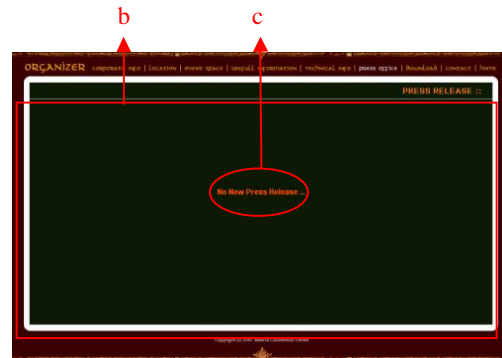
White space adalah bagian halaman *web* yang tidak memiliki teks atau ilustrasi apapun. *White space* sangat penting dalam perancangan halaman *web* karena memudahkan pengguna untuk memproses informasi dengan baik. Sebuah *web* yang memiliki sedikit *white space* akan menyulitkan pengguna untuk mengidentifikasi 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.

Permasalahan penggunaan *white space* yang ditemukan :



Gambar 3.5



Gambar 3.6

- Pada proses pencarian di *photo gallery* ketika pengunjung klik *link more* maka tampilan langsung muncul pada bulan Juni yaitu sewaktu pengunjung mengakses yang mengambil dari *date and time* komputer. Proses yang ditampilkan hanyalah sedikit sekali dan banyak *white space* yang tersisa. Lebih jelasnya [klik disini](#).
- Begitu pula ketika pengunjung ke halaman *press office* → *press release*. Dapat dilihat (Gambar 3.6.b dan Gambar 3.6.c) *text* yang ditampilkan menggunakan rata tengah dan diletakkan di tengah dari *space* yang ada. Sehingga membuat banyak *space* kosong di

keseluruhan dari halaman tersebut. Dan isi dari *text* tersebut adalah “*No New Press Release...*”

Solusi dari permasalahan di atas :

- Sebaiknya untuk *space* kosong yang ada seperti pada Gambar 3.5.a (kolom merah) dapat dihilangkan dan *web* lebih dapat diperkecil dengan tetap mempertahankan *header* maupun *footernya*.
- Untuk (Gambar 3.6) *text* ditempatkan dengan menggunakan rata kiri saja dan pesan *error* yang disampaikan harus dapat menjelaskan kesalahan ataupun pencarian dokumen yang tidak ditemukan atau tidak ada sama sekali dengan tidak menambahkan titik sebanyak tiga kali pada akhir dari pesan tersebut karena pengguna akan mengira ada pesan yang disembunyikan maupun dapat melihat pesan lebih detail lagi. Berikan solusi maupun saran maupun penjelasan mengapa *error* tersebut muncul.

2.3.5 Screen resolution

Salah satu hal penting yang harus diperhatikan oleh pengembang *web* adalah mengenai lebar (*width*) halaman *web*. Statistik menunjukkan bahwa kebanyakan komputer pengguna saat ini memiliki resolusi 800 x 600 atau 1024 x 768 piksel. Kecenderungan saat ini menunjukkan bahwa resolusi 1024 x 768 piksel akan menjadi resolusi yang paling kecil di masa mendatang. Jika lebar dari halaman *web* melebihi resolusi komputer pengguna, maka ketika pengguna mengakses halaman *web*, pengguna harus melakukan *scrolling* ke samping untuk melihat seluruh konten. Hal ini tentu saja kurang bagus karena pengguna membutuhkan usaha yang lebih untuk mendapatkan informasi dari *web*. Bisa-bisa, bukannya tetap mencoba *scrolling* ke samping, tetapi pengguna malah memilih untuk meninggalkan *web*. Kalau sudah seperti ini, perusahaan juga yang menanggung kerugiannya.

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.

Permasalahan *Screen Resolution* yang dijumpai :

- Pengembangan *web* untuk Jakarta Convention Center masih kurang dalam memperhatikan faktor *screen resolution* yang telah dibahas di atas. Pengembang menggunakan cara yang pertama yaitu dengan menggunakan ukuran yang statis. Sehingga jika pengguna memakai dengan resolusi yang besar lebih dari 1024 x 768 maka *website* tersebut akan menjadi tampak lebih kecil dengan ukuran menu yang menggunakan *image* juga makin kecil.

Solusi untuk permasalahan di atas :

- Lebih baik untuk menggunakan cara yang kedua yaitu dengan menggunakan ukuran yang dinamis. sehingga pengguna tidak terlalu ada masalah jika menggunakan layar dengan tingkat resolusi yang besar.

2.3.6 Link

Pada *web* ini ada beberapa kekurangan dalam penggunaan *link*, yaitu :

- *Link-link* yang telah dikunjungi tidak berubah warnanya (Gambar 3.7.d).
- *Link-link* tidak berwarna biru dan tidak digarisbawahi dikarenakan *website* ini menggunakan *background* dengan warna gelap sehingga memakai *link* berwarna merah.
- Hampir semua *link* memakai *hover* yang berwarna hitam tidak kontras dengan *background* yang ada.
- Adanya kata yang memakai digarisbawahi tetapi ternyata itu bukanlah suatu *link* untuk ke tempat tertentu. Tetapi hanyalah sebuah judul. Dan diberikan pula dengan warna yang sama dengan warna *link* yang ada yaitu berwarna oranye.

Perbaikan yang dapat dilakukan untuk mengatasi kekurangan di atas adalah :

- *Link-link* yang telah dikunjungi oleh pengguna diatur agar berubah warnanya untuk memudahkan pengguna mengingat *link-link* mana saja yang telah dikunjungi.
- Setiap *link* sebaiknya dibuat berwarna biru dan digarisbawahi karena telah menjadi konvensi umum bagi pengguna bahwa teks yang berwarna biru dan digarisbawahi merupakan sebuah *link* yang dapat di klik.



Gambar 3.7

2.3.7 Pop-Up dan Help

Pop-up atau *Help* yang digunakan di *website* ini sudah sangat membantu untuk mengatasi permasalahan yang ada pada *link* yang bermasalah dengan warna *hover* berwarna hitam. Karena di setiap *link* yang akan kita klik, ketika kursor berada di atas *link* tersebut maka *link* akan berubah warna menjadi hitam. Disitulah letak kekurangannya dimana *link* tersebut akan tidak terlihat karena sama dengan warna *background*.

Tetapi pengembang *web* ini telah berusaha untuk menutupi kekurangan tersebut dengan menambahkan *pop-up* di setiap *link* yang ada. Maka kekurangjelasan dari *link* tersebut akan teratasi dengan dibantu dengan *pop-up* maupun dapat disebut sebagai *help*.

2.4 Tampilan Website Media

2.4.1 Gambar dan Teks berjalan

Pada halaman ketika pengunjung masuk sebagai *visitor*, *organizer* maupun *media* maka akan terlihat *Photo Gallery* yang menggunakan animasi gambar dan teks berjalan untuk menampilkan *Photo Gallery* yang ada. ketika suatu gambar di klik maka tampilan gambar akan muncul *pop-up* di atas webnya. Ini merupakan nilai tambah dari *website* ini untuk penampilan fotonya. Dan tombol navigasi jelas terlihat. Tetapi tanda *close* berada di bagian kanan bawah dari *image* yang ditampilkan.

Permasalahan Gambar dan Teks berjalan yang dijumpai :

- Gambar 3.8 dapat dilihat ada arah panah ke atas yang memperlihatkan arah dari animasi gambar dan teks yang. Pengembang menggunakan animasi gambar dan teks berjalan mungkin untuk menarik perhatian pengguna atau untuk membuat tampilan web menjadi lebih menarik dan fokus akan tertuju kesana. Di lain pihak, pengguna biasanya menganggap bahwa animasi gambar dan teks berjalan adalah sesuatu yang tidak penting (iklan dan sejenisnya) sehingga mereka mengabaikannya. Penggunaan animasi gambar dan teks berjalan juga menyulitkan pengguna untuk mendapatkan informasi karena mereka harus menunggu sampai semua teks ditampilkan. Jika ada informasi yang terlewat, maka mereka harus menunggu sampai gambar dan teks berjalan tersebut *looping* kembali. Hal ini akan membuat pengguna bosan sehingga mengabaikan informasi yang disampaikan, padahal informasi *photo gallery* merupakan salah satu hal yang menarik untuk dilihat.



Gambar 3.8

- Peletakan tanda close yang berada di sudut kanan bawah dari image yang ditampilkan disertai dengan penjelasan dari foto tersebut (Gambar 3.9).

Solusi dari permasalahan di atas :

- Teks berjalan ini sebaiknya diganti dengan teks HTML biasa.
- Animasi bergerak sebaiknya dapat diganti dengan menggunakan scroll.
- Posisi peletakan tanda close dan penjelasan dari foto tersebut dapat diberikan di atas dari foto tersebut.



Gambar 3.9

2.4.2 Banner

Permasalahan banner yang dijumpai :

- Pada tampilan *banner* terlihat ada *link more*. Dimana asumsi pengguna bahwa link itu akan menuju ke tempat yang lain. Dan kenyataannya link *more* tersebut tidak dapat di klik sama sekali. Tampak seperti gambar 3.10.

Solusi dari permasalahan di atas :

- Sebaiknya tulisan *more* dihilangkan saja jika tidak terdapat link.



Gambar 3.10

2.4.3 Web Response Time

Di dalam membuat sebuah *web response time* juga harus dipertimbangkan dan diperhitungkan untuk kenyamanan pengguna dalam mencari tujuan tertentu. Di dalam web JCC ini *response time* sudah cukup bagus. Karena sistem *load*, dan *page contentnya* juga kecil. Tetapi ketika sudah berhadapan dengan *link* maka pengguna akan menunggu *response* yang lebih lama.

2.4.4 Searching

Permasalahan *searching* yang dijumpai :

- Pada gambar 3.10 terdapat pesan error yang ditampilkan "Please select YEAR first".

Solusi dari permasalahan di atas :

- Untuk mengurangi kesalahan pada pengguna sebaiknya pilihan *year* jangan bisa untuk dipilih. Meskipun ketika ditampilkan *defaultnya* bukan *year*.



Gambar 3.10

2.4.5 Keterurutan Menu

Permasalahan yang dijumpai :

- Gambar 3.11 menampilkan *events* yang sudah ada maupun *track record* yang pernah menggunakan JCC ini. Tetapi peletakan dari *events* masih ada yang kurang tepat. dimana *monthly schedule* berada paling bawah dari menu *events* ini.

Solusi dari permasalahan di atas :

- Sebaiknya *monthly schedule* diletakkan di atas exhibiton atau paling atas dari menu *events* ini. Karena pengunjung lebih memilih untuk melihat ada events apa pada bulan ini dibandingkan melihat track records acara yang telah lewat.



Gambar3.11

BAB 3 PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Web usability adalah salah satu faktor penting dalam mengembangkan sebuah web. Pengembang harus memahami prinsip-prinsip *usability* sebelum mengimplementasikannya pada sebuah web. Web merupakan salah satu media perusahaan untuk mempromosikan perusahaannya. Pengembangan web perusahaan bertujuan untuk meningkatkan rasa kepercayaan pengguna/pelanggan terhadap perusahaan.

Pada pengembangan web Jakarta Convention Center masih terdapat banyak kekurangan menyangkut masalah *usability*. Kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada web ini, antara lain : Logo dan Nama Perusahaan, Pemakaian Jenis Huruf, Button, Menu Title, Menu Bar, Text Image, Fonts, Breadcrumbs, dll. Kekurangan-kekurangan ini membuat web terlihat kurang profesional. Kondisi ini dapat membuat kepercayaan pengguna/pelanggan terhadap perusahaan berkurang.

Selain kekurangan-kekurangan yang telah dijelaskan, ada juga nilai positif yang ditemukan di web ini. Faktor-faktor positif tersebut antara lain : Penempatan yang konsisten dari peletakan header, footer, maupun menu dari website ini.

3.2 Saran

Makalah ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi pengembang untuk mengembangkan web Jakarta Convention Center dengan lebih memperhatikan faktor-faktor *usability*. Kekurangan-kekurangan yang masih ditemui, sebaiknya segera diperbaiki agar web dapat terlihat profesional. Dengan demikian, kepercayaan pengguna/pelanggan terhadap perusahaan akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Chak A. 2003. *Submit Now*. New Riders Publishing.
- Galitz, Wilbert O. 2007. *The Essential Guide to User Interface Design*. Canada. Wiley Publishing inc.
- Johnson Jeff.2003. *Common User Interface Design Don'ts and Dos*.
- Johnson Jeff.2003. *Web Bloopers 60 Common Web Design Mistakes and How to Avoid Them*.
- Nielsen J. 2003. *Introduction to Usability*.
- Nielsen J & Loranger H. 2006. *Prioritizing Web Usability*. Berkeley : New Riders.