

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi terhubung dengan pesatnya arus informasi, terbukti dengan berkembangnya internet. Ketika dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan waktu, teknologi memberikan pilihan yang dikenal sebagai situs web, yang populer dan cocok untuk sebagian besar individu. Situs web ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat memberikan tingkat kemudahan yang sangat menguntungkan dan bermanfaat bagi para penggunanya[1]. Berdasarkan jejak pendapat yang dilakukan pada tahun 2021–2022 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, atau APJII, jumlah pengguna internet di tanah air meningkat setiap tahunnya dengan kecepatan sekitar 77,02% dari total populasi. Mengingat jumlah pengguna internet di Indonesia berkembang pesat, maka masuk akal untuk meluncurkan pemasaran atau mempresentasikan produk kepada masyarakat umum melalui situs web[2].

Rekondisi yang sering disebut dengan perbaikan, menurut KBBI diartikan sebagai proses memodifikasi, memperbaiki, atau mengganti bagian tertentu untuk mengembalikan sesuatu ke kondisi yang lebih baik atau hampir baru. Dengan demikian Rekondisi adalah proses menjadikan sesuatu yang sudah ada tetapi kondisinya kurang baik menjadi lebih baik dan lebih bermanfaat [3].

Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak besar pada banyak aspek masyarakat, termasuk pendidikan. Sistem informasi yang digunakan untuk mengelola berbagai kegiatan akademik, seperti penyerahan dan pengelolaan skripsi, merupakan salah satu inovasi besar dalam dunia akademik. Universitas Trunojoyo Madura, khususnya Fakultas Teknik, telah mengimplementasikan sebuah sistem informasi yang dikenal sebagai Sistem Informasi Skripsi (SISRI).

SISRI merupakan sistem informasi yang dirancang untuk mengelola skripsi fakultas teknik, dengan tujuan untuk mempermudah proses skripsi baik bagi dosen pembimbing maupun mahasiswa. Mahasiswa dapat menyampaikan judul, bimbingan proposal, pendaftaran sidang, bimbingan proposal pasca seminar, dan

pendaftaran seminar proposal melalui situs ini. Selain itu, dosen dapat melakukan validasi proposal, proses pembinaan, perubahan pasca seminar dan sidang, validasi masukan nilai skripsi, serta validasi pendaftaran sidang seminar dan skripsi dengan menggunakan sistem ini.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya dengan pengguna SISRI, beberapa kendala telah diidentifikasi sebagai alasan utama dilakukannya penelitian ini. Pada menu beranda mahasiswa, masih belum tersedia konten yang relevan terkait skripsi, seperti panduan penulisan skripsi, panduan penggunaan SISRI, serta jadwal pembukaan seminar proposal dan sidang, sehingga mahasiswa kesulitan menemukan informasi yang mereka butuhkan. Selain itu, website SISRI juga belum menyediakan fitur lonceng notifikasi, baik untuk mahasiswa maupun dosen. Mahasiswa harus memeriksa informasi seperti jadwal seminar proposal dan sidang skripsi secara manual, sementara dosen juga tidak memiliki fitur notifikasi untuk menghubungkan mereka dengan mahasiswa yang mengajukan diri sebagai bimbingan, yang mengakibatkan komunikasi menjadi kurang efektif. Selain itu, logo dan tulisan FT UTM pada website masih terlihat kurang jelas, sehingga memerlukan perbaikan agar lebih mudah dilihat dan memberikan tampilan yang lebih profesional.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *Activity Centered Design* (ACD), yang berfokus pada tindakan pemangku kepentingan produk dan mengidentifikasi masalah yang muncul dari pengguna. Berbeda dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD), Desain ini berfokus pada aktivitas dan memprioritaskan tindakan dari pada kepribadian. Sehingga, penulis berkonsentrasi mendasarkan desain antarmuka pada perilaku pengguna. ACD umumnya memiliki empat tahapan yaitu, *observing, reframing, converging dan experimenting*, Konsep berfikir dari ACD dapat dianalogikakan sebagai Aktivitas tentang “siapa yang melakukan apa, mengapa dan bagaimana”[4]. Pemilihan ACD merupakan pilihan terbaik karena berbeda dengan metode lainnya, ACD dapat menganalisis perilaku pengguna saat menggunakan produk tanpa memerlukan identifikasi pengguna individu dan berguna untuk kebutuhan riset UX pada website SISRI [5]. Hasil

ouput dari penelitian ini menggunakan metode penilaian *System Usability Scale* (SUS) merupakan alat penilaian yang digunakan untuk menguji kegunaan sistem komputer yang berfokus pada user dan pengguna[6].

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa SISRI mempunyai permasalahan dalam tampilan antarmuka yang masih kurang sesuai harapan pengguna. Seperti pada website pengguna mahasiswa, halaman menu beranda didalamnya masih belum berisi konten seputar skripsi seperti panduan penulisan skripsi, panduan menggunakan sisri, pembukaan jadwal seminar proposal dan sidang, menambahkan fitur lonceng notifikasi untuk mahasiswa dan dosen untuk mempermudah komunikasi, serta memperjelas logo dan tulisan FT UTM pada website SISRI agar lebih menarik dan fungsional?

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian ini adalah Berapa tingkat kepuasan pengguna terhadap website Sistem Informasi Skripsi sebelum dilakukan perbaikan dan *Prototype* antarmuka pengguna (*UI*) setelah dilakukan perbaikan?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil perbandingan nilai tingkat *Usability* pada *design User Interface* website SISRI yang lama dengan hasil rancangan prototipe *design User Interface* website SISRI yang baru.

1.3.2 Manfaat

1. Bagi pengelola menghasilkan ouput yang bisa dijadikan perbaikan antarmuka

2. Bagi dosen fitur notifikasi mempermudah komunikasi antara dosen dan mahasiswa
3. Bagi mahasiswa peningkatan fitur pada website akan membantu mempercepat proses komunikasi antara mahasiswa dan dosen pembimbing, sehingga dapat mengurangi waktu tunggu dan mempercepat penyelesaian skripsi.

1.4 Batasan Masalah

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dibuat, agar penelitian ini fokus dan menghindari pembahasan yang melebar maka terdapat batasan dalam melakukan penelitian yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan hanya di fakultas teknik Universitas Trunojoyo Madura
2. Objek penelitian website SISRI
3. Metode pengujian yang digunakan Metode *Single Ease Question* (SEQ), *System Usability Scale* (SUS), dan *Maze Usability Score* (MAUS).
4. Rekomendasi desain antarmuka tidak dilakukan pada seluruh halaman, melainkan hanya halaman yang ditemukan masalah.
5. Penelitian ini menggunakan user interface website SISRI bagian pengguna Dosen & Mahasiswa sebagai objek penelitian.
6. Hasil penelitian merupakan sebuah rekomendasi rancangan user interface berupa prototype yang dirancang menggunakan metode *ACD* yang dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan selanjutnya dari website SISRI.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini memuat mengenai latar belakang, perumusan masalan, tujuan dan manfaat peneliti, batasan masalah penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini membahas tentang landasan teori yang dipakai dalam mengembangkan desain, teori penunjang yang berkaitan dengan perbaikan desain menggunakan metode *Activity Centered Design* (ACD)

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang proses alur penelitian berdasarkan metode yang diterapkan mulai dari pengumpulan dan hingga implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai analisis serta hasil yang didapatkan dalam Perancangan SISRI.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi saran, rekomendasi serta kesimpulan pada penelitian tugas akhir ini.