

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah menghadirkan kemudahan dalam kehidupan dan hampir semua sektor kehidupan telah mengalami manfaat dari inovasi teknologi yang canggih. Berbagai jenis bantuan teknis digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan mengumpulkan informasi. Adanya internet memungkinkan akses informasi dari berbagai lokasi. Media online saat ini menjadi bagian integral dalam berbagai bidang, termasuk Pendidikan, di mana mereka mendukung sistem informasi akademik. Salah satu aspek teknologi yang paling umum digunakan adalah aplikasi seluler, yang merujuk pada aplikasi web yang beroperasi pada perangkat seperti smartphone atau perangkat seluler lainnya. website berperan penting untuk sebuah instansi pada era digital saat ini pengguna sering kali menggunakan browser untuk mengetahui informasi yang terhubung dengan layanan internet hal tersebut sangat mempengaruhi betapa pentingnya peranan dari user interface dan user experience yang baik pada suatu tampilan antarmuka website. Jika user interface yang dimiliki buruk dan dibuat dengan asal maka akan mempengaruhi terhadap user experience dalam menjelajahi situs website dan mengakses informasi yang mana tidak dapat diterima dengan baik oleh pengguna, dengan melesatnya teknologi maka diperlukan analisis user interface untuk pengembangan sistem berdasarkan tingkat user experience agar memudahkan interaksi antar produk dengan pengguna[1].

Universitas Trunojoyo Madura adalah sebuah institusi pendidikan tinggi negeri yang telah menerapkan teknologi informasi. Salah satu implementasi teknologi informasi yang diterapkan adalah melalui layanan SI-MBKM Universitas Trunojoyo Madura. Sistem Informasi MBKM adalah platform yang dirancang untuk menyediakan layanan MBKM. Layanan ini merupakan program andalan dari Kementerian Pendidikan[2]. Karena menjadi program unggulan, tampilan dari SI-MBKM ini harus menarik dan layak untuk diteliti. Website ini bisa diakses menggunakan email kampus dan digunakan oleh seluruh mahasiswa Universitas

Trunojoyo Madura khususnya yang mengikuti program MBKM.

Pada penelitian sebelumnya yang membahas Desain dan Evaluasi Prototipe Antarmuka Sistem Informasi Sekolah Terpadu menggunakan Metode Design sprint[3]. Hasil pengujian prototipe antarmuka dilakukan sebanyak tiga kali. Hasil pengujian pada Sprint pertama dan kedua menggunakan kuisiioner UMUX-LITE menunjukkan tingkat penerimaan yang "Acceptable" dengan skala nilai "B" dan serta adjective ratings bernilai "Excellent". Sebaliknya, pengujian pada Sprint ketiga menggunakan kuisiioner System usability scale (SUS) menunjukkan acceptability ranges berada pada "Acceptable" dengan skala nilai "C" dan serta adjective ratings bernilai "Good" untuk peran siswa, guru, dan orang tua. Namun, peran guru mendapat skala nilai "B" dengan penilaian kata sifat "Excellent" [3].

Penelitian serupa pernah dilakukan tentang Sistem informasi pemasaran hasil kelompok tani desa sungai langka menggunakan metode design sprint. Hasil yang diperoleh yaitu Sistem yang dapat memasarkan produk hasil olahan kelompok wanita taniseperti bagian admin yang mengelola data kelompok dan anggota, bagian anggota menambahkan produk dan promosi, bagian konsumen melihat data produk, promosi, kelompok dan informasi yang secara keseluruhan dapat diakses online[4].

Berdasarkan penjelasan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur, memahami dan mengevaluasi pengalaman pengguna pada website si-mbkm untuk mengetahui tingkat kemudahan pemahaman dan kenyamanan saat melihat antarmuka pengguna. Penelitian ini menerapkan metode Design sprint yang meliputi 5 langkah. Pada setiap tahapannya dapat dihasilkan solusi yang cepat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode Design Sprint, sebuah pendekatan kolaboratif yang melibatkan pemangku kepentingan dari berbagai bidang dalam sesi intensif, menawarkan kerangka kerja yang efektif untuk mengidentifikasi, merancang, dan menguji perbaikan UI/UX dalam waktu singkat. Dengan fokus pada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura sebagai studi kasus, penelitian ini akan menggali potensi peningkatan UI/UX yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan efisiensi penggunaan sistem. Hasil dari penelitian ini adalah mengevaluasi website si-mbkm dan membuat prototype yang didesain ulang

dengan beberapa modifikasi dan masukan dari pengguna.

1.2.Rumusan Masalah

1.2.1. Permasalahan

Berdasarkan tujuan evaluasi, Maka rumusan permasalahannya yaitu mengevaluasi dan membuat usulan prototype website SI-MBKM dari segi *user interface* dan *user experience*).

1.2.2. Metode Usulan

Dalam mengevaluasi dan merancang *user interface* pada *website* SI-MBKM mengusulkan metode *design sprint* untuk mengklasifikasikan *end user* sehingga design tampilan website yang dikembangkan dengan metode ini akan dimaksimalkan dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Menurut beberapa penelitian sebelumnya membuktikan bahwa metode *design sprint* mampu mengikuti kebutuhan pengguna dan pengguna tidak perlu merubah perilaku dalam menjalankan aplikasi.

1.2.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan metode yang sudah disebutkan diatas, dapat dirumuskan 2 pertanyaan sebagai berikut, yaitu :

1. Apa saja kekurangan dalam aspek UI/UX pada website SI-MBKM?
2. Apakah perbaikan UI/UX dengan menggunakan metode design sprint dapat mengatasi kekurangan pada website SI-MBKM?

1.3.Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah tersebut, dapat dituliskan tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengevaluasi apa saja kekurangan pada website SI-MBKM
2. Untuk melakukan perbaikan dalam UI/UX pada website SI-MBKM.

1.3.2. Manfaat

Manfaat pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan panduan praktis tentang cara melakukan evaluasi UI/UX pada website SI-MBKM menggunakan metode design sprint

2. Memberikan solusi perbaikan yang terstruktur dan efektif untuk mengatasi masalah desain akan meningkatkan kualitas dan fungsionalitas website secara keseluruhan.

1.4.Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada website SI-MBKM Universitas Trunojoyo Madura.
2. Penelitian ini menggunakan user interface website SI-MBKM Universitas Trunojoyo Madura.
3. Data responden yang digunakan adalah pengguna website SI-MBKM khususnya mahasiswa > semester 5.
4. Hasil dari penelitian ini merupakan desain prototype.
5. Penelitian ini menggunakan metode design sprint untuk tahapan pembuatan user interface dan user experience.

1.5.Metodologi Penulisan Skripsi

Berikut ini adalah sistematika dalam penulisan yang digunakan untuk penyusunan Laporan Skripsi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Trunojoyo Madura :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas mengenai teori dan pengertian *Design sprint*, *User interface* pada penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas mengenai langkah – langkah atau alur jalannya perancangan perbaikan desain website SI-MBKM menggunakan metode *Design sprint*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai analisis serta hasil yang didapatkan dalam perancangan *user interface* dan *user experience* website SI-MBKM

BAB V

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

DAFTAR PUSTAKA