

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi di era ini menjadi budaya baru, kita tidak bisa pungkiri pada setiap aspek kegiatan sehari-hari kita menggunakan teknologi, salah satunya ialah untuk mencari sebuah informasi, karena dengan teknologi kita bisa meningkatkan efek fleksibilitas dan penghematan waktu. Berdasarkan survey Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2021 jumlah penduduk yang terkoneksi internet sebanyak 210 juta jiwa dari total populasi manusia sebanyak 272.6 juta jiwa.

Dengan adanya survey diatas, ketergantungan masyarakat kepada internet sangatlah tinggi. Internet memberikan kemudahan dalam mencari sebuah informasi dengan mudah cepat dan efisien.(Wulandari et al., 2021). Pada zaman ini pengembang tidak hanya ingin menyajikan sebuah informasi saja. Pengembang juga berusaha untuk menyajikan sebuah *website* yang dapat memberikan pengalaman baik untuk *user*(Safitri & Andrianingsih, 2022).

Universitas adalah suatu lembaga formal yang mewadahi berbagai ilmu pengetahuan. Universitas harus memikirkan cara bagaimana untuk mempromosikan kepada masyarakat salah satunya dengan merancang sebuah *website* yang menarik dan informatif (Darmawan et al., 2022).

Menurut UNIRANK (2022) Universitas Nasional (UNAS) sebagai salah satu universitas terbaik di DKI Jakarta, pascasarjana UNAS pada saat ini akan membuka satu jurusan baru (Teknologi Informasi) pada Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika (FTKI), yang dimana untuk memberikan sebuah informasi kepada masyarakat diperlukan suatu *platform* yang mewadahi informasi tersebut salah satu dengan menggunakan *website*. Saat merancang suatu *website*

dibutuhkan desain untuk memberikan pengalaman yang baik dan informatif maka dari itu dibutuhkan UI dan UX (Buana & Sari, 2022).

Proses perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) merupakan dua komponen yang selalu melekat dan sangat penting dalam proses pengembangan aplikasi (Naser et al., 2018). Untuk mengidentifikasi kebutuhan dari target pengguna dan juga harus dibuat dengan baik karena akan membentuk sudut pandang pengguna terhadap sistem yang ada (Kurniawan & Romzi, 2022).

*Website S2 Teknologi Informasi* ini merupakan aplikasi berbasis *website* dengan tujuan untuk mempermudah *user* untuk menggali informasi tentang S2 Teknologi Informasi sehingga bisa menjadi salah satu pilihan untuk melanjutkan studi. Pada rancangan ini peneliti tidak hanya membuat *role user* biasa.

Berdasarkan pemaparan di atas, muncul permasalahan pada perancangan sebuah desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang bertujuan untuk memenuhi keinginan pengguna dan mempermudah dalam menggunakan fitur yang ada di aplikasi. Secara garis besar FTKI membutuhkan sebuah *website* untuk wadah informasi yang dapat diakses oleh pengguna luas. Pada penelitian ini, peneliti akan merancang sebuah UI/UX untuk *website* milik S2 Teknologi Informasi UNAS, peneliti juga membuat *role user* lain yaitu *role user* dosen, *role user* mahasiswa, *role user* admin.

Penelitian ini menerapkan metode *User Centered Design* (UCD), karena dengan UCD kita dapat mendapatkan data apa saja yang dibutuhkan pengguna karena pada dasarnya konsep UCD itu sendiri berpusat pada pengguna (Agarina et al., 2019). Penelitian ini juga menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dengan menilai melalui kuesioner untuk menilai tingkat *usability* pada *website* (Dewi et al., 2020). Pada penelitian terdahulu mengenai ui/ux sudah banyak digunakan. Seperti pada Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan *Website Virtual Learning Management* Universitas Brawijaya pada Perangkat Bergerak Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* dan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor 71 (Dewi et al.,

2020). Pada Analisis *Website* Menggunakan *Heuristic Evaluation* Berbasis *Severity Ratings* Dan *Sistem Usability Scale* menghasilkan skor 77,25 dengan *grade B+* (Balafif, 2022). Pada Pengembangan Antarmuka Pengguna Kolepa *Mobile App* Menggunakan Metode *Design Thinking* Dan *System Usability Scale* menghasilkan 80 dengan *grade A* (Ilham Firman Ashari & Rahmat Rizky Muharram, 2022). Pada *Perceived Usability Evaluation Of Microsoft Teams As An Online Learning Platform During COVID-19 Using System Usability Scale And Technology Acceptance Model In India* menghasilkan skor 77.20 dengan *grade B+* (Pal & Vanijja, 2020). Analisis UI/UX Untuk Perancangan *Website* Apotek dengan Metode *Human Centered Design* dan *System Usability Scale* menghasilkan skor 77.6 dengan *grade B+* (Damayanti et al., 2022).

Pada penelitian kali ini, bertujuan untuk mengembangkan *website* dari segi *user interface* dan *user experience*, dan menganalisis kemudahan pada *website S2* Teknologi Informasi. Ada dua metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *User Centered Design* dan *System Usability Scale*. Kedua metode ini cocok untuk mengukur kemudahan pengguna pada *website S2* Teknologi Informasi, sehingga nanti akan diketahui penilaian pengguna terhadap *website S2* Teknologi Informasi, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis *User Experience* pada (*Website S2* Teknologi Informasi Universitas Nasional) dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* dan *System Usability Scale*”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah yang dapat dibahas pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. *Website* yang ada sekarang belum menerapkan rancangan *ui/u*.
2. Belum ada penelitian yang menganalisis pengalaman pengguna dari *website S2* Teknologi Informasi.

## 1.3 Tujuan Penelitian Manfaat Penelitian

Berdasarkan Latar belakang diatas , Adapun tujuan dari penelitian ini :

1. Mengembangkan sebuah *website* dari segi *user interface* dan *user experience* yang dapat menyajikan tampilan yang menarik dan informatif.
2. Menganalisis pengalaman pengguna dalam menggunakan *website S2* Teknologi Informasi.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam perancangan penelitian ini dibutuhkan untuk membatasi masalah supaya tidak menyimpang dari tujuan penelitian ini. Oleh sebab itu penelitian dibatasi pokok permasalahan pada

1. Melakukan desain ulang *website S2* Teknologi Informasi dan menganalisis menggunakan metode *User Centered Design* dan *System Usability Scale*.
2. Melakukan implementasi *front-end* pada desain yang sudah dirancang

#### **1.5 Kontribusi**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberi kontribusi teoritis maupun kontribusi praktisi, berikut uraian kontribusi:

##### **1. Kontribusi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dan para akademisi terkait yang mungkin akan berguna dikemudian hari.

##### **2. Kontribusi Program Studi**

Diharapkan penelitian ini bermanfaat dan memberikan masukan yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pelayanan di kemudian hari sehingga menjadi lebih baik.

