

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Amikom Yogyakarta merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang didirikan pada tanggal 29 desember 1992. Dikenal sebagai Universitas yang memiliki rating terbaik pada bidang *Computer Science* dan *Information Systems* [1]. Universitas Amikom Yogyakarta telah menerapkan sistem teknologi informasi sebagai fasilitas layanan teknologi untuk mempermudah kegiatan para mahasiswanya. Salah satu layanan teknologi informasi yang ada di Universitas Amikom Yogyakarta tersebut adalah Sistem Manajemen Pembelajaran (WASKITA). WASKITA merupakan media (platform) pembelajaran perkuliahan berbasis web dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran antara dosen dengan mahasiswa. Dengan adanya WASKITA mahasiswa dapat mengetahui semua informasi mengenai perkuliahan seperti jadwal kuliah, materi perkuliahan, forum kelas, pesan, absensi, kemajuan belajar, daftar nilai, transkrip, dan riwayat perkuliahan.

Platform WASKITA yang beralamat <https://waskita.amikom.ac.id> berdasarkan traffic pengunjung (<https://www.semrush.com>) website WASKITA selama satu tahun terakhir yang dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Traffic Pengunjung (<https://www.semrush.com>)

Bulan	Pengunjung
Mei 2021	75558
Juni 2021	79074
Juli 2021	75735
Agustus 2021	78973
September 2021	132193
Oktober 2021	90336
November 2021	101830
Desember 2021	101802
Januari 2022	101689
Februari 2022	102653

Bulan	Pengunjung
Maret 2022	93966
April 2022	92244
Mei 2022	102305

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pengunjung disetiap menjelang Ujian Tengah dan Akhir Semester maupun Kegiatan Khusus bagi mahasiswa baru yaitu pada bulan September yang mencapai 132.193 pengunjung dan Februari mencapai 102.653 pengunjung, sedangkan pada saat perkuliahan biasa jumlah pengunjung tidak terlalu banyak seperti pada saat ujian maupun kegiatan khusus. Hal tersebut dapat disimpulkan kedalam bentuk grafik seperti pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Statistik Pengunjung Website WASKITA

Berdasarkan hasil wawancara singkat yang dilakukan dengan *Direktorat Innovation Center Universitas Amikom Yogyakarta* bahwa luncuran banyaknya pengunjung pada bulan September dan Februari terjadi karena adanya kegiatan khusus bagi mahasiswa baru dan Ujian Tengah maupun Akhir Semester yang diharuskan menggunakan platform WASKITA untuk mengikuti kegiatan perkuliahan tersebut secara daring. Selanjutnya pada bulan Mei, Juni, Juli, Agustus, Oktober, November, Desember, Januari, Maret, April, dan Mei diketahui traffic pengunjung mengalami penurunan dikarenakan berkurangnya jumlah penggunaan platform WASKITA oleh mahasiswa sebab intensitas penggunaannya tidak sebanyak pada saat adanya kegiatan khusus bagi mahasiswa baru maupun saat

menjelang Ujian Tengah dan Akhir Semester. Dari hasil penyebaran kuisioner dengan 99 mahasiswa yang menggunakan platform WASKITA dapat melihat beberapa informasi seperti jadwal dan materi perkuliahan, pesan, kemajuan belajar, transkrip nilai, dan riwayat perkuliahan, akan tetapi 99 mahasiswa juga mengeluhkan beberapa kendala yaitu tampilan platform yang kurang menarik serta pemilihan warna dan tata letak komponen pada website yang tidak tepat sehingga mahasiswa kurang nyaman dan enggan memilih untuk menggunakan platform WASKITA dalam perkuliahan sehari – hari.

Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan untuk merancang desain *User Interface* dan *User Experience* Sistem Manajemen Pembelajaran (WASKITA) dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) pada Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan desain *User Interface* dan *User Experience* menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman baru yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka didapatkan rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana cara merancang *User Interface* dan *User Experience* dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) pada platform Sistem Manajemen Pembelajaran (WASKITA) Universitas Amikom Yogyakarta.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini merupakan jawaban dari perumusan masalah yang telah diuraikan. Maka dapat dituliskan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah rancangan desain *User Interface* dan *User Experience* pada platform Sistem Manajemen Pembelajaran (WASKITA) dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD).

1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang diambil pada penelitian ini untuk menghindari penyimpangan objek dan tema dalam penelitian. Batasan masalah yang dicantumkan adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian yaitu platform Sistem Manajemen Pembelajaran (WASKITA) Universitas Amikom Yogyakarta
2. Proses yang diterapkan dalam menganalisis dan perancangan *User Interface* dan *User Experience* yaitu berdasarkan dengan metode *User Centered Design (UCD)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Memperbaiki tampilan platform WASKITA dengan adanya tampilan *Interface* pada halaman website agar lebih menarik dan terstruktur dengan baik.
2. Membantu pengguna saat berinteraksi dengan platform WASKITA agar dapat digunakan dengan memberikan *User Experience* yang mudah untuk dipahami.