

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi sistem informasi yang terus berkembang khususnya pada penggunaan *website*. Saat ini *website* berperan penting di berbagai lini masyarakat, contohnya bagi suatu instansi atau organisasi. *Website* berguna dalam membantu pencapaian tujuan dari suatu instansi atau organisasi itu sendiri. Dalam tolak ukur sebuah *website* yang baik, salah satunya dapat dilihat dari sebuah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang sesuai serta memiliki tujuan untuk menunjang kenyamanan dan kemudahan bagi penggunaannya. Salah satu instansi yang memanfaatkan *website* untuk mencapai tujuannya adalah Biro Kesejahteraan Rakyat Setda Provinsi Kalimantan Utara.

Biro Kesejahteraan Rakyat Provinsi Kalimantan Utara memiliki sebuah *website* untuk mendaftar program beasiswa “Kaltara Unggul” yang beralamat <https://beasiswakaltaraunggul.kaltaraprov.go.id/>. *Website* ini memberikan informasi tentang beasiswa pendidikan dari pemerintah provinsi Kalimantan Utara. Pendaftaran program beasiswa yang dilakukan saat ini pada Biro Kesejahteraan Rakyat Provinsi Kalimantan Utara hanya bisa dilakukan melalui *website* beasiswa kaltara unggul secara *online* dengan mendaftarkan data diri serta berkas-berkas yang diperlukan.

Hasil dari survei serta wawancara, rata-rata *user* masih mengalami kendala dan kesulitan mendapatkan informasi dari *website* beasiswa kaltara unggul, hal itu dikarenakan *user* merasa menu yang tidak berfungsi sepenuhnya serta informasi yang terkandung didalamnya masih sangat terbatas. *User* menginginkan desain *website* yang *user friendly*, hal itu sejalan dengan keinginan dari pihak pengelola yang menginginkan *website* kaltara unggul yang bisa memenuhi kebutuhan *user* serta mudah untuk diakses, yang mana menu serta tombol-tombol tidak membuat *user* kebingungan bahkan kesulitan dalam penggunaan *website*.

Berdasarkan permasalahan yang sudah disebutkan diperlukan adanya analisis dan perancangan perbaikan, sehingga dapat menghasilkan UI yang dapat diterima dengan baik dan memberikan kenyamanan bagi *user* dalam mengakses *website*. Metode yang di gunakan untuk melakukan perancangan desain UI adalah metode *Task Centered System Design* (TCSD). *Task Centered System Design* (TCSD) adalah metode *Human Computer Interaction* (HCI) yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan task dan kebutuhan pengguna [1]. Metode *Task Centered System Design* (TCSD) meliputi empat tahapan yaitu identifikasi pengguna, identifikasi kebutuhan, analisis kebutuhan, perancangan sebagai skenario dan evaluasi walkthrough. Serta pada tahap evaluasi menggunakan *System Usability Scale*. *System Usability Scale* (SUS) adalah alat pengukuran yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat usability sebuah sistem. *System usability scale* dapat digunakan untuk mengukur tingkat usability pada berbagai produk seperti hardware, software, mobile app, hingga website [2]. Pada penelitian ini penulis menggunakan *System usability scale* sebagai acuan dan *testing* akan diberikan kepada *responden* agar mendapat nilai yang maksimal sehingga tidak lanjut ke tahap produk.

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan desain rekomendasi yang dapat menyelesaikan masalah yang telah didapatkan dari hasil evaluasi dan dapat menjadi rujukan untuk pengembangan *website* basiswa kaltara unggul agar dapat lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan bahwa masalah yang ada yakni bagaimana merancang serta menganalisis *user interface* dan *user experience* dengan metode *Task Centered System Design* (TCSD) pada *website* basiswa kaltara unggul.

1.3 Batasan Masalah

Terdapat Batasan masalah dalam menganalisis dan merancang *user interface* dan *user experience* pada *website* basiswa kaltara unggul yaitu:

1. Responden adalah pengguna *website* basiswa kaltara unggul yaitu

mahasiswa yang mengikuti program beasiswa kaltara unggul.

2. Proses yang di gunakan dalam merancang *user interface* dan *user experience* berdasarkan metode *Task Centered System Design* (TCSD).
3. Analisis *usability design user interface* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penelitiannya adalah menghasilkan rekomendasi design *user interface* dan *user experience* pada *website* beasiswa kaltara unggul berdasarkan hasil analisis menggunakan metode *Task Centered System Design* (TCSD) yang mudah di pahami oleh *user* saat mengakses *website* dan mendapat informasi sesuai dengan yang dibutuhkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan analisis dan perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* beasiswa kaltara unggul sangat di harapkan dapat memberi manfaat, sebagai rekomendasi desain perancangan perbaikan *user interface* dan *user experience* untuk *website* beasiswa kaltara unggul.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan rincian deskripsi sistematika penulisan laporan dari masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama penulis terdiri dari beberapa sub bab yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah dalam melakukan penelitian, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian dan sistem penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka yang digunakan dan menguraikan dasar-dasar landasan teori yang digunakan untuk metode penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum objek, alur penelitian, alat serta bahan yang di gunakan selama penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di dalamnya terdapat implementasi dan pembahasan, Perancangan prototype pada *website* menggunakan metode *task centered system design* yang terdiri dari user identificational and observation, user and organizational requirement analysis, design as scenario, walkthrough evaluate. Pada tahap evaluasi prototype penulis menggunakan metode system usability scale.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat penulis rangkum selama penelitian.

