

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dalam era digital, teknologi informasi telah menjadi tulang punggung dalam berbagai sektor kehidupan [1]. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan terhadap beragam hal, termasuk dalam pengelolaan kegiatan. Efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan kegiatan pun menjadi sangat penting untuk mendukung keberhasilan suatu program [2]. Salah satu contohnya adalah transformasi pengelolaan kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di program studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, melalui INAPSI.

INAPSI adalah platform berbasis website yang digunakan untuk mengelola kegiatan MBKM, mulai dari proposal hingga klaim konversi. Mahasiswa yang ingin mengklaim konversi nilai dari kegiatan MBKM tersebut diwajibkan untuk menggunakan INAPSI, sehingga pengalaman pengguna (*user experience*) mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi ini sangat berperan penting dalam memastikan efisiensi dan keberhasilan penggunaannya. Namun, INAPSI sendiri sampai saat ini belum pernah dievaluasi pengalaman penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini diawali dengan mengukur pengalaman pengguna dari berbagai aspek menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk memahami dan meningkatkan kualitas interaksi mahasiswa terhadap INAPSI.

Berdasarkan 29 responden [3], penilaian untuk skala daya tarik 1,21, ketepatan 1,16, dan stimulasi 1,03. Nilai tersebut sudah di atas rata-rata, menandakan bahwa penilaiannya cukup bagus. Sedangkan skala kejelasan 1,03, efisiensi 0,92, dan kebaruan 0,47. Nilai tersebut masih dibawah rata-rata, menandakan bahwa perlu dilakukan perbaikan. Penulis pun melakukan wawancara terhadap 6 responden [4] untuk mengetahui

detail keresahan mahasiswa terhadap aplikasi ini. Adapun keresahan utama yang dirasakan responden adalah pengisian pada saat pengajuan usulan cukup membingungkan. Untuk mengatasi keresahan tersebut, penulis merancang ulang tampilan dan *front end* INAPSI.

Penulis telah melakukan evaluasi menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan akan mengujikan desain perancangan ulang tampilan tersebut dengan metode yang sama. Metode UEQ dipilih karena metode ini melakukan evaluasi terhadap elemen-elemen teknis dan non-teknis yang terkait dengan emosi atau persepsi kesenangan pengguna yang terbagi dalam 6 skala, yaitu : Daya Tarik (*attractiveness*), Efisiensi (*efficiency*), Kejelasan (*perspicuity*), Ketepatan (*dependability*), Stimulasi (*stimulation*), dan Kebaruan (*novelty*) [5]. Adapun perancangan ulangnya menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) karena fokus utamanya pada kebutuhan, keinginan, dan batasan *end user* [6]. Hal ini membuat UCD sangat relevan dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar memenuhi ekspektasi dan memperhatikan pengalaman pengguna secara menyeluruh.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari latar belakang diatas yaitu :

1. Bagaimana membuat desain perancangan ulang tampilan dan *frontend* INAPSI berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode UEQ?
2. Seberapa besar *usability* desain perancangan ulang tampilan INAPSI?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan mencakup proses pengajuan proposal, pengajuan usulan, sampai pengisian logbook.
2. Mengevaluasi dan merancang ulang tampilan untuk satu jenis pengguna (mahasiswa).
3. Perancangan ulang yang dilakukan berupa *prototype* dan *frontend*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membuat desain perancangan ulang tampilan dan *frontend* INAPSI berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode UEQ.
2. Mengetahui seberapa besar *usability* desain perancangan ulang tampilan INAPSI.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan bisa memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun segi praktis. Adapun manfaatnya, sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan 6 aspek yang terdapat pada *User Experience Questionnaire* untuk meningkatkan kenyamanan pengguna saat menggunakan INAPSI.
2. Memberikan referensi perbaikan tampilan INAPSI.
3. Bisa dijadikan acuan perancangan tampilan dalam pengelolaan MBKM prodi atau universitas lain.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan penelitian ini yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Mencakup latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menyajikan tinjauan literatur mengenai referensi dan teori-teori dasar yang digunakan dalam penelitian ini.

### BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan gambaran umum tentang objek, alur, metode penelitian, serta alat dan bahan yang digunakan selama penelitian berlangsung.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah penelitian, serta tampilan yang telah dirancang.

### BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan rekomendasi yang didapatkan dari proses penelitian.