

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat memberikan dampak dalam penyebaran informasi ke arah serba digital, *website* sebagai salah satu media digital tidak hanya menyediakan informasi tertentu bagi pengguna, namun juga memastikan bahwa pengguna memiliki pengalaman yang baik ketika menggunakan *website*[1]. Asrama Pelajar Mahasiswa Kabupaten Malinau merupakan salah satu asrama mahasiswa/i yang ada di Yogyakarta beralamat di jalan lawu 3 no. 1. Kledokan Yogyakarta. Berada di bawah naungan pemerintah kabupaten malinau asrama pelajar mahasiswa kabupaten malinau ini dikhususkan bagi mahasiswa yang ber KTP malinau dan sekitarnya untuk menempati asrama pelajar mahasiswa kabupaten malinau secara gratis. Asrama Pelajar Mahasiswa Kabupaten Malinau yang sudah diresmikan sejak 4 Maret 2008, ternyata masih jarang diketahui oleh masyarakat yang ada di malinau permasalahan ini dirasakan langsung oleh penulis selaku penghuni asrama yang dimana dari awal masuk asrama pada tahun 2022 pendaftar di asrama hanya terdapat 6 orang putra dan 4 putri saja berlanjut pada tahun 2023 yang dimana pendaftar di asrama terdapat 3 putra dan 3 putri dan pada tahun 2024 yang mendaftarkan hanya 5 putra dan 3 putri. Permasalahan ini juga dikarenakan sosial media seperti Instagram hanya digunakan mengupdate tentang kegiatan yang dilakukan dan hanya diikuti oleh anggota asrama sehingga informasi sangat minim diketahui oleh mahasiswa lain dan juga proses pendaftaran yang ada di asrama masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan cara datang langsung kepada kepala asrama untuk melakukan pendaftaran[2].

Hasil analisis yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner di Asrama Pelajar Mahasiswa Kabupaten Malinau menunjukkan bahwa dibutuhkannya *website* asrama yang dapat menjadi tempat untuk mengakses informasi tentang asrama, persyaratan pendaftaran asrama, sebagai tempat agar dapat memposting kegiatan mahasiswa yang ada di asrama, serta menyediakan informasi terkait dengan fasilitas dan aturan asrama[3].

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin membantu pihak asrama pelajar mahasiswa kabupaten malinau dalam melakukan pembangunan desain *website* melalui rekomendasi rancangan *user interface* menggunakan metode *user centered design (UCD)* sebagai informasi bagi mahasiswa/i yang berada di dalam maupun diluar asrama serta menjadi tempat mendaftar secara online bagi mahasiswa/i malinau yang berada diluar Yogyakarta, yang secara fungsional dapat bersifat informatif dan juga interaktif,dengan mempertimbangkan keberhasilan perancangan yang dilakukan pada penerimaan kalangan internal maupun eksternal asrama pelajar mahasiswa kabupaten malinau, maka penulis akan melakukan perancangan *user interface web* Asrama Pelajar Kabupaten Malinau menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)*. Pemilihan metode menggunakan *user centered design (UCD)* dikarenakan setiap proses pada metode ini melibatkan calon pengguna *website* sehingga rancangan yang dihasilkan nanti dapat sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna[4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti pada 1.1, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan antarmuka sistem yang dibuat dapat memahami kebutuhan penghuni dan calon penghuni Asrama Pelajar Mahasiswa Kabupaten Malinau dalam penggunaan antarmuka *web* untuk memenuhi kebutuhan mereka?
2. Bagaimana Hasil perancangan antarmuka sistem menggunakan metode *user centered design (UCD)* dengan pengujian *system usability scale (SUS)* pada perancangan web Asrama Pelajar Mahasiswa Kabupaten Malinau?

1.3 Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang ada pada penelitian ini pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Asrama Pelajar Mahasiswa Kabupaten Malinau di Yogyakarta.
2. Rancangan antarmuka web difokuskan untuk memenuhi kebutuhan penghuni Asrama Pelajar Mahasiswa Kabupaten Malinau, seperti akses informasi, pendaftaran, dan data-data penghuni asrama.
3. Perancangan desain antarmuka menggunakan figma
4. Penelitian ini berfokus pada desain antarmuka
5. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *user centered design (UCD)* dengan proses perputaran UCD sebanyak satu kali.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah menerapkan metode *User Centered Design* dalam merancang *user interface web* asrama pelajar mahasiswa kabupaten malinau. Adapun beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Memahami kebutuhan dan preferensi calon pengguna *website* Asrama Pelajar Mahasiswa Kabupaten Malinau.
2. Menentukan masalah-masalah dalam perancangan antarmuka sistem agar dapat mengusulkan yang sesuai dengan harapan pengguna.
3. Merancang antarmuka yang lebih informatif dan interaktif
4. Meningkatkan keefektifitasan kepada pengguna dalam mencari informasi dan melakukan pendaftaran di Asrama Pelajar Mahasiswa Kabupaten Malinau.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain :

1. Memberikan rekomendasi dan solusi dalam masalah informasi dan pendaftaran serta pengelolaan Asrama Pelajar Mahasiswa Kabupaten Malinau sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan dan pengalaman pengguna.

2. Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang menggunakan metode *User Centered Design* dalam merancang antarmuka website.
3. Dapat dimanfaatkan sebagai acuan dasar bagi pihak Asrama dan pemerintah daerah kabupaten malinau dalam pembangunan *website* untuk asrama pelajar mahasiswa kabupaten malinau.
4. Dapat dimanfaatkan peneliti untuk mengembangkan ilmu yang telah didapat pada perkuliahan dalam rangka memasuki dunia kerja.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan pada penelitian :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas teori yang diperlukan dalam penulisan skripsi .

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang metode penelitian yang digunakan dalam perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang perancangan serta analisa dengan pengujian terhadap sistem yang dibuat menggunakan parameter yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil serta analisa yang dilakukan serta saran-saran yang dibutuhkan untuk pengembangan lebih lanjut.