

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I

1.1 Latar Belakang

Waskita Amikom merupakan website berbasis e-learning yang dibuat pada masa pandemi Covid-19 semua mahasiswa dan dosen universitas amikom dapat menggunakannya untuk kebutuhan belajar daring, website waskita amikom sendiri menggunakan *Learning Management System (LMS) Moodle* yang saat ini banyak digunakan secara global, di indonesia telah terdapat 6.924 situs moodle yang terdaftar[1].

Website waskita amikom sendiri masih menggunakan tema bawaan yang telah tersedia namun terdapat masalah pada *user experience* yang sulit untuk dipahami oleh mahasiswa dan dosen dalam melakukan pembelajaran secara daring hal ini mengakibatkan pengalaman pengguna menjadi tidak baik karena *e-learning* yang baik dapat meningkatkan kemampuan pengguna yang menggunakannya[2].

Dengan perkembangan teknologi informasi telah mendorong lahirnya berbagai inovasi model pembelajaran dibidang pendidikan, seperti *google classroom*, *google meet* dan *LMS moodle* teknologi ini berguna untuk mencegah pertemuan secara fisik antara mahasiswa dan dosen, moodle sendiri digunakan oleh banyak pihak pendidikan karena gratis dan mempunyai banyak fitur yang tersedia namun dengan banyaknya fitur tersebut membuat fitur lainnya yang telah tersedia jadi tidak terpakai sebagaimana fungsinya[3], maka dari itu penelitian ini akan dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dengan wawancara kemudian

dilakukan penentuan metode berdasarkan penelitian sebelumnya, serta dilakukan penyebaran data, pengolahan data dan melakukan analisis kekurangan pada waskita amikom dengan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ) yang mempunyai kelebihan untuk memberikan penilaian secara cepat dan efisien serta mempunyai kelebihan pada *pragmatic quality* dan *hedonic quality*[4]. dalam analisis ini peneliti melakukan pengukuran dengan 2 tahap, tahap pertama tampilan versi lama dengan 20 responden dan tahap 2 tampilan versi terbaru dengan 20 responden. dalam melakukan analisis ini penulis menggunakan UEQ *data analysis tool* yang mempunyai 6 variabel penilaian yaitu *Attractiveness* (Daya tarik), *Perspicuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi) dan *Novelty* (Kebaruan) serta mempunyai 26 daftar pertanyaan untuk responden[5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mendapatkan hasil dari 6 variabel UEQ dari versi lama dan versi terbaru?
2. Bagaimana hasil perbandingan dari 6 variabel UEQ dari versi lama dan versi terbaru?

1.3 Batasan Masalah

Agar lebih fokus maka penelitian ini mempunyai batasan:

1. Dalam analisis UX menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Responden merupakan mahasiswa universitas amikom yogyakarta.
3. Responden pernah menggunakan website waskita amikom dan bisa dalam menggunakannya.
4. Objek yang diteliti merupakan website waskita amikom.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil analisis dari pengguna website waskita amikom dengan menggunakan UEQ.
2. Untuk mendapatkan perbandingan UEQ versi lama dan versi terbaru.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dalam melakukan penelitian ini adalah mengetahui pengalaman pengguna dalam menggunakan website waskita amikom berdasarkan 6 variabel yang berguna dalam pengembangan produk.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam analisis sebagai berikut:

Untuk mengetahui tingkat UX pada website waskita amikom penelitian ini menggunakan metode pengukuran *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan cara mengumpulkan data menggunakan *google forms* dengan 26

pertanyaan untuk mendapatkan hasil responden dari pengguna waskita amikom.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan sebuah langkah sebelum melakukan analisis metode ini bertujuan agar data yang dikumpulkan berguna dan bisa mencapai tujuan dari penelitian:

1. User Experience Questionnaire

UEQ merupakan alat bantu peneliti dalam analisis dengan bantuan *UEQ Data Analysis Tool* yang sudah disediakan khusus dalam melakukan analisis sebuah data. UEQ juga mempunyai 26 atribut yang dapat input ke dalam kuesioner seperti pada Gambar 2.4

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan ataupun pernyataan secara tertulis kepada responden untuk di jawab. kuesioner akan dibuat oleh peneliti dan akan diteruskan kepada calon responden sesuai dengan kriteria dari penelitian tujuan dari kuesioner agar bisa mendapatkan data yang kredibel. pada penelitian ini kuesioner yang digunakan dengan menggunakan *Google Forms* yang diisi dengan 26 atribut sesuai dengan format UEQ yang telah ditetapkan.

3. Responden

Menggunakan responden dari pengguna website waskita amikom. Calon responden sendiri ditentukan oleh peneliti sesuai judul penelitian

yang di mana mengutamakan calon responden dari mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. pada jumlah data responden sendiri peneliti akan mengambil 20 data yang bisa dikatakan stabil.

1.6.2 Metode Analisis

Metode evaluasi yang dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan menggunakan data 20 responden waskita amikom dan 26 pertanyaan dari UEQ, data yang didapat akan dianalisis dengan tools UEQ analisis, daftar pertanyaan dari analisis akan mempengaruhi 6 skala dapat dilihat pada Gambar 2.2:

1. *Attractiveness*: merupakan kesan dari keseluruhan sebuah produk.
2. *Efficiency*: merupakan kesan pengguna dalam menggunakan sebuah produk secara cepat dan efisien.
3. *Perspiciuity*: merupakan kesan pengguna untuk mudah mengenal sebuah produk.
4. *Dependability*: merupakan kesan pengguna untuk bisa mengendalikan produk.
5. *Stimulation*: merupakan kesan pengguna menjadi tertarik dan termotivasi dalam menggunakan produk.
6. *Novelty*: merupakan kesan berupa apakah produk yang dimiliki dapat menarik perhatian untuk pengguna dalam menggunakan produk tersebut.

1.6.3 Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data pada penelitian sangat penting untuk dilakukan. data akan diolah dan diproses dengan menggunakan *UEQ data analysis tool*. Pengolahan data akan mendapatkan reliabilitas dengan menggunakan *Cronbachs alpha* lebih dari 0,6 untuk mendapatkan hasil yang konsisten jika pengukuran dilakukan secara berulang, hasil dari pengolahan data membantu peneliti dalam melakukan perancangan produk dalam versi terbaru.

1.6.4 Metode Perancangan

Metode perancangan ini saling berhubungan pada alur penelitian bisa dilihat pada Gambar 3.1:

1. Mencari permasalahan dari website waskita amikom.
2. Tinjauan pustaka penelitian sebelumnya.
3. Pengumpulan data kuesioner.
4. Data kuesioner yang didapatkan akan dianalisis dengan alat perhitungan *UEQ data analysis tool*.
5. Data kuesioner akan diolah dengan *reliabilitas*.
6. Hasil dari analisis akan memberikan pembahasan.
7. Hasil analisis yang didapat akan diterapkan menjadi tampilan baru waskita amikom.
8. Kesimpulan dan saran dari penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.
2. Bab II Landasan teori, tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, judul gambar dan tabel yang berisi tentang kekurangan penelitian sebelumnya.
3. Bab III Metode penelitian dengan menggunakan UEQ, peralatan dan bahan penelitian, alur penelitian, perancangan sistem desain.
4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan, bab ini adalah tahapan akhir dalam pembuatan produk dan hasil akhir analisis dari produk yang telah dibuat.
5. Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.
6. Daftar Pustaka berisi seluruh lampiran sitasi yang telah digunakan.