

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat dicapai baik secara formal maupun informal. Pendidikan formal pada perguruan tinggi di Indonesia dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki akademik dan profesional yang sesuai dengan bidangnya [2]. Bangsa Indonesia dan warga seluruh dunia merasakan pelajaran berharga tentang kehidupan dalam dua tahun terakhir terutama pada dunia pendidikan yang mengalami perubahan secara drastis [1]. Model pendidikan yang awalnya tatap muka menjadi daring merupakan salah satu perubahan yang terjadi. Model pendidikan daring membuat mahasiswa mempunyai kegiatan selain belajar, berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis 77 responden memiliki kegiatan seperti organisasi, dan bekerja. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan atau manajemen waktu yang baik dalam rangka mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Time management bukan hanya mengacu kepada pengelolaan waktu, tetapi lebih cenderung pada bagaimana memanfaatkan waktu. Menurut Humes *time management* secara singkat dapat diartikan sebagai suatu seni mengatur, mengorganisasi, menjadwalkan, serta menganggarkan waktu seseorang untuk menghasilkan kerja lebih efektif dan produktif [3]. Dalam memanfaatkan waktu, mahasiswa dapat membuat daftar pekerjaan yang akan dilakukan dalam kesehariannya dan menentukan skala dari setiap aktivitas tersebut. Namun

mahasiswa juga di hadapkan dengan padatnya jadwal aktivitas perkuliahan, bekerja maupun organisasi sehingga membuat kesulitan dalam mengatur waktunya yang menyebabkan dapat mempengaruhi hasil belajar [4].

Berdasarkan hasil wawancara kepada 2 orang mahasiswa penulis mengamati bahwa kedua mahasiswa tersebut masih mencerminkan kebiasaan menunda pekerjaan ataupun datangnya rasa malas dikarenakan tergodanya dengan hal – hal lain seperti bermain *game* dan menonton tayangan *youtube*. Dalam hal ini dibutuhkan dengan pengelolaan dan pemanfaatan waktu yang dibagi ke dalam skala prioritas yang di mana dengan memprioritaskan di setiap aktivitas yang menurutnya penting dan tidak penting maka selanjutnya dapat memanfaatkan waktu dengan efektif dan efisien. Menurut *Claessens et al* menyimpulkan manajemen waktu sebagai “tindakan yang bertujuan untuk memperoleh sebuah penggunaan waktu yang efektif ketika melakukan tindakan tertentu yang mengarah pada tujuan”. Manajemen waktu melibatkan proses mengidentifikasi kebutuhan, menetapkan tujuan untuk mencapainya, memprioritaskan dan merencanakan tugas-tugas yang diperlukan untuk mencapai tujuan [5].

Untuk mendapatkan validasi dari permasalahan di atas perlu dilakukan tahap pengujian agar informasi yang didapat bersifat *komulatif* atau saling bersangkutan dan dapat diubah menjadi data yang bersifat kuantitatif. Pada penelitian ini yang berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk menciptakan sebuah ide solusi melalui *prototype* perancangan *user interface design mobile apps* yang berfokus pada *user experience* kebutuhan pengguna atau mahasiswa. Dalam hal ini penulis mengamati *Design Thinking Method* lebih tepat

karena metode ini berfokus atau mengedapankan empati kepada pengguna kemudian menggunakan tiga *variabel* prioritas yang diantaranya, *urgensi*, tingkat kesulitan dan *due date*/batas waktu yang dengan selanjutnya untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas didapatkan rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang *prototype* aplikasi *eManage* untuk pengelolaan waktu individu mahasiswa agar mudah dalam menentukan prioritas di setiap aktivitas yang dilakukannya?

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam perancangan aplikasi *eManage* berbasis *mobile* sebagai berikut:

1. *Time management* dijadikan parameter dalam penelitian ini.
2. Penelitian menggunakan responden mahasiswa informatika angkatan 2018 dan 2019 Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Perancangan aplikasi *eManage* ini berfokus pada fitur pembuatan prioritas kegiatan sebagai mahasiswa.
4. Perancangan difokuskan hanya untuk *mobile device iphone*.
5. Penelitian menggunakan *Design Thinking Method* dengan batasan 1 kali iterasi.
6. Parameter perspektif solusi yang diambil dari *Design thinking Method* dalam penelitian ini ialah perspektif pengguna.
7. Hasil penelitian berupa *prototype*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *prototype* aplikasi *eManage* untuk pengelolaan waktu individu mahasiswa berdasarkan kebutuhannya dengan memerhatikan nilai *user experience*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memudahkan individu mahasiswa dalam menentukan prioritas dalam kegiatan waktunya sebagai mahasiswa menggunakan *mobile application*.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa metode yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Antara lain adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini dalam melakukan analisa pengumpulan data-data yang dibutuhkan menggunakan 3 metode diantaranya:

1. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan metode penelitian tanya jawab antar muka dengan seorang mahasiswa untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

2. Metode Studi Literatur

Mengumpulkan data teoritis terkait dari berbagai literatur buku-buku pustaka, internet, jurnal-jurnal ilmiah baik nasional maupun internasional yang merupakan penunjang dalam memperoleh data

untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. Metode Survei

Metode survei merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada responden melalui *google form* dengan tujuan mengetahui terkait hal-hal pengelolaan waktu individu responden serta saran-saran oleh responden terkait dengan perancangan *prototype* melalui data hasil kuisioner.

1.6.2 Metode Perancangan

Penelitian ini dalam melakukan perancangan desain *UI/UX* menggunakan metode *design thinking* yang memiliki lima tahap diantaranya, *empathize, define, ideate, prototype dan test.*

1.6.3 Metode Testing

Setelah tahap perancangan desain *UI/UX* terbentuk sampai tahap ke empat yaitu *prototype* dalam metode *design thinking*, maka selanjutnya dilakukan pengujian dalam tahap ke lima dengan metode *testing* berdasarkan atribut *UX* yaitu *usable* (kegunaan) yang menggunakan 3 parameter penilaian diantaranya efektivitas, efisiensi dan kepuasan menggunakan *system usability scale (SUS)* dengan *software maze design.*

1.7 Sistematika Penulisan

Pada dasarnya penyusunan sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti apa yang dipaparkan dalam laporan skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai teori - teori digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka beberapa tema yang pernah diteliti sebelumnya, uraian teori yang mendasari penelitian serta yang berhubungan dengan objek penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil analisa dan perancangan yang hasilnya akan menjadi implementasi pada penelitian ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang hasil perancangan yang telah diimplementasikan dan pembahasan hasil implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi hasil kesimpulan yang di dapatkan dari hasil analisis dan implementasi sistem di objek, serta berisi saran yang dapat menjadi masukan untuk pengembangan.