

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi semakin pesat saat ini dan telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk di bidang pendidikan[1]. Perguruan tinggi pada umumnya memiliki kegiatan penerimaan tamu sebagai bagian layanan yang tidak terpisahkan dalam pelaksanaan kegiatannya. Selama ini kegiatan kunjungan tamu perguruan tinggi masih dilakukan secara manual baik, melalui kunjungan langsung, melalui telepon, Whatsapp, email, ataupun surat[2]. Kendala yang sering terjadi dalam proses kunjungan ada pada pengelolaan data pendaftaran pengunjung yang masih belum terorganisir dengan baik sehingga data tidak valid.

Kunjungan industri merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai bentuk pembelajaran langsung ke dunia kerja untuk memahami proses industri dan penerapan ilmu yang akan diperoleh di perkuliahan. Namun, dalam praktiknya, proses kunjungan industri di Universitas Amikom Yogyakarta masih menghadapi beberapa kendala, seperti administrasi yang belum terpusat, komunikasi yang kurang efisien antara pihak *external* dan *internal*, serta minimnya sistem digital yang membantu pencatatan dan pelaporan kegiatan. Hal ini menimbulkan keterlambatan dalam proses pengajuan, kesalahan data, hingga kesulitan dalam memonitoring kegiatan oleh pihak kehumasan maupun staf yang bersangkutan.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan sebuah aplikasi manajemen kunjungan industri yang dapat membantu mengelola seluruh proses secara terintegrasi dan efisien[3]. Namun, dalam pengembangan sebuah aplikasi, yang paling penting adalah desain antarmuka pengguna *User Interface* (UI) dan kemudahan penggunaan *User Experience* (UX). Aplikasi dengan tampilan yang kurang interaktif dan sulit digunakan dapat menurunkan minat serta efektivitas pengguna itu sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) sebagai perancangan desain tampilan

aplikasi. Tujuan metode UCD tersebut dapat membantu menentukan kesesuaian *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX)[4].

Kualitas dari suatu *website* dapat berdampak pada jumlah pengguna yang menggunakan *website* tersebut. Untuk mengetahui kualitas baik dan buruknya ditentukan oleh pengguna. Pengukuran kualitas pada *website* dapat dilakukan dengan pengukuran nilai *usability* pada *website* tersebut[1]. *Usability* merupakan suatu pengalaman yang memfokuskan pada pembuatan sistem yang mudah dipahami dan digunakan[5]. *Usability* adalah salah satu hal penting dalam sebuah desain, interaksinya meliputi: perilaku, efisiensi, efektivitas, fleksibilitas, keamanan, utilitas, kemudahan dipelajari, dan kemudahan diingat[6].

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi manajemen kunjungan industri di Universitas Amikom Yogyakarta menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) serta mengevaluasi tingkat *Usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengatasi permasalahan administrasi yang belum terpusat dan komunikasi yang tidak terintegrasi?
2. Bagaimana tingkat *Usability* dari prototipe aplikasi manajemen kunjungan industri yang dirancang untuk memastikan aplikasi tersebut dapat dengan mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini berfokuskan pada perancangan UI/UX terkait manajemen kunjungan industri di lingkungan Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Metode pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai acuan dasar pengujian desain aplikasi manajemen kunjungan.
3. Metode perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang digunakan adalah *User Centered Design* (UCD)
4. Hasil akhir rancangan aplikasi kunjungan berupa *Mockup* dan *Prototype*

5. Evaluasi *usability* ditujukan pada aspek yang dibutuhkan dalam latar belakang, seperti kemudahan dipelajari, efisiensi dan efektivitas desain yang diusulkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan rancangan prototipe *User Interface* (UI) dan *User Experience* untuk aplikasi manajemen kunjungan industri di Universitas Amikom Yogyakarta, yang dirancang menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Serta, mengetahui dan mengukur tingkat *usability* dari prototipe aplikasi yang dirancang untuk memvalidasi bahwa desain tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mudah untuk digunakan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

1. Menyediakan sebuah rancangan aplikasi yang dapat menjadi Solusi untuk mengelola kunjungan industri secara terpusat, terorganisir dan efisien.
2. Membantu mengurangi kendala administrasi, kesalahan data dan kesulitan *monitoring* yang terjadi selama ini pada proses manual.
3. Meningkatkan efisiensi komunikasi antara pihak eksternal dan pihak internal.

2. Manfaat Teoritis

1. Memberikan referensi mengenai metode *User Centered Design* (UCD) dalam konteks perancangan sistem informasi manajemen di lingkungan perguruan tinggi.
2. Menambah kontribusi keilmuan di bidang Interaksi Manusia dan Komputer, khususnya mengenai evaluasi *usability* untuk memastikan keberhasilan implementasi untuk sebuah sistem.
3. Dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti

dan mengembangkan aplikasi serupa atau menguji *usability* dengan metode yang berbeda.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN Pada BAB I ini berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA Pada BAB II ini berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN Pada BAB III didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN Pada BAB IV ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.