

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sistem informasi merupakan rangkaian komponen yang saling terhubung untuk menghimpun, memproses, menyimpan, dan menyebarkan data dan informasi. Suatu Sistem Informasi menyediakan mekanisme umpan balik yang memonitor dan mengontrol operasinya untuk memastikan tercapainya tujuan dan targetnya secara konsisten (Stair & Reynolds, 2010).

Sistem informasi akademik mahasiswa adalah sebuah sistem yang didesain untuk mengelola data akademik dan memberikan informasi yang terkait dengan kegiatan akademik mahasiswa. Sistem ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang bertujuan untuk mendukung kelancaran studi mahasiswa selama mereka berada di Perguruan Tinggi (Rasio Henim & Perdana Sari, 2020).

Politeknik Hasnur merupakan Institusi Pendidikan Tinggi yang bernaung dibawah Yayasan Hasnur Centre yang berdiri pada tanggal 11 Juni 2012 dan memiliki tiga program studi, yaitu Teknik Otomotif, Teknik Informatika, dan Budidaya Tanaman Perkebunan. Untuk mendukung pengelolaan data akademik mahasiswa, Politeknik Hasnur mengadopsi Sistem Informasi Akademik yang diberi nama SIPHA (Sistem Informasi Politeknik Hasnur).

Namun, dalam implementasinya, Sistem Informasi Politeknik Hasnur masih kurang memperhatikan desain *User Interface* yang baik seperti tata letak, pemilihan warna dan tipografi. Selain itu, kurangnya perhatian terhadap *User Experience* membuat penggunaan sistem menjadi tidak efisien dan kompleks. Akibatnya, pengguna merasa tidak puas dengan pengalaman menggunakan SIPHA (Sistem Informasi Politeknik Hasnur) dan kinerja pengguna dalam menggunakan sistem menurun.

Oleh karena itu, Proyek Akhir ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang UI/UX SIPHA (Sistem Informasi Politeknik Hasnur) dengan tujuan memperbaiki antarmuka SIPHA menjadi lebih baik, memberikan pengalaman pengguna yang lebih nyaman, dan memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna

dalam konteks pendidikan tinggi. Melalui perancangan ulang ini, diharapkan antarmuka SIPHA (Sistem Informasi Politeknik Hasnur) dapat menghadirkan tampilan yang lebih modern, fungsional dan ramah pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan yang sudah dijabarkan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengumpulkan data serta merumuskan masalah pengguna Sistem Informasi Politeknik Hasnur (SIPHA) ke dalam sebuah solusi dalam perancangan UI/UX?
2. Bagaimana membuat antarmuka Sistem Informasi Politeknik Hasnur (SIPHA) yang memperhatikan unsur-unsur *User Interface* dan *User Experience*?
3. Bagaimana melakukan uji coba kepada pengguna untuk mengetahui tingkat *Usability* dari antarmuka Sistem Informasi Politeknik Hasnur (SIPHA) yang telah dirancang ulang?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah melakukan perancangan ulang UI/UX Sistem Informasi Akademik menggunakan metode *Design Thinking* untuk memperbaiki tampilan antarmuka (*User Interface*) Sistem Informasi Politeknik Hasnur (SIPHA) dan memberikan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang lebih baik pada Studi Kasus Politeknik Hasnur.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan Proyek Akhir ini, terdapat beberapa batasan masalah yang perlu diperhatikan, antara lain :

1. Perancangan ulang UI/UX Sistem Informasi Politeknik Hasnur (SIPHA) menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Perancangan ulang desain antarmuka Sistem Informasi Politeknik Hasnur (SIPHA) terbatas pada tampilan *desktop*.

3. Proses *User Interview* dilakukan secara opsional, dengan tatap muka secara langsung atau secara daring dengan bantuan *Google Meet*.
4. Narasumber pada proses *User Interview* terbatas sejumlah 3 orang, yaitu Admin Akademik, Dosen dan Mahasiswa dari Politeknik Hasnur, dikarenakan terdapat kendala jarak dan lokasi dari Politeknik Hasnur.
5. Menggunakan *Software Figma* untuk pembuatan *Wireframe Low-fidelity & High-fidelity, Prototyping dan Mockup*.
6. Proses *Usability Testing* dilakukan secara remote menggunakan platform *Maze* untuk mengecek tingkat *Usability* antarmuka SIPHA.
7. *Tester* untuk proses *Usability Testing* ditentukan berdasarkan partisipasi narasumber pada proses *User Interview*.
8. Menggunakan *Google Form* untuk merekap hasil umpan balik dari pengguna setelah menyelesaikan pengujian.