

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Undang-Undang No.12 tahun 2012 Perguruan tinggi adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia. Banyak perguruan tinggi atau universitas saat ini menggunakan *website* sebagai tempat untuk memuat segala bentuk informasi secara lengkap. Sherwin (2014) melakukan penelitian pada 57 situs universitas yang diuji pada 33 pengguna dengan jangka umur 16-68 tahun. Fakta didapatkan dari hasil riset dan survey di empat negara, yaitu Amerika, Kanada, Inggris, dan Taiwan. Hasil riset itu menyebutkan bahwa banyak calon mahasiswa atau pengguna sulit menemukan apa yang mereka inginkan atau terhambat oleh masalah kebergunaan situs universitas.

Meningkatnya penggunaan web untuk pencarian informasi kampus didukung oleh kemudahan akses internet di Indonesia. STMIK AKAKOM Yogyakarta merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Yogyakarta yang sudah mempunyai situs universitas dengan domain *akakom.ac.id* untuk memuat segala informasi mengenai kampus maupun hubungan kerja sama. Selain itu dengan mencari informasi secara online, konsumen tidak direpotkan untuk harus

datang ke kampus atau universitas melainkan hanya menggunakan laptop atau ponsel pintar yang dimiliki. Tetapi diperlukan dengan tampilan user interface yang baik agar pengalaman pengguna tentang sistem atau website universitas tersebut baik dan mudah dijalankan.

Maka dari masalah tersebut tujuan akan dilakukan penelitian mengenai *user interface* dan *user experience* (pengalaman pengguna) yang kemudian akan dihasilkan sebuah *prototype*. *User interface* adalah perantara pengguna dengan sistem berupa tampilan grafis, sementara *user experience* (pengalaman pengguna) adalah pengalaman dari pengguna dalam menggunakan *user interface*. Dalam penelitian ini akan digunakan metode pendekatan *User-Centered Design* dengan teknik *System Usability Scale* untuk menentukan nilai kebergunaan sistem sebagai acuan pengembangan *prototype*. *User-Centered Design* merupakan metode yang memposisikan user sebagai pusat suatu desain, sementara *System Usability Scale* merupakan teknik pengujian suatu sistem yang memberikan pandangan secara menyeluruh dari evaluasi tujuan kebergunaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana melakukan analisis terhadap User Experience (Pengalaman Pengguna) terhadap website akakom.ac.id ?
2. Bagaimana menjadikan hasil analisis sebagai acuan dalam mengembangkan *prototype* ?

3. Bagaimana melakukan analisis User Interface terhadap prototype yang bersifat sebagai solusi bagi STMIK AKAKOM Yogyakarta ?

### 1.3 Ruang Lingkup

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Pengembangan yang dilakukan hanya mencakup *front-end*, tidak meliputi *back-end system* dari *website* tersebut.
2. Pengembangan yang dilakukan hanya mencakup *User Interface* pada tampilan *desktop*.
3. Adapun yang menjadi responden dalam skripsi ini adalah pengguna yang familiar dalam penggunaan website [akakom.ac.id](http://akakom.ac.id) dari berbagai kalangan internal dan eksternal dari STMIK Akakom Yogyakarta.
4. Penggunaan tampilan antarmuka disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang kemudian diuji dengan menggunakan *Metode Usability Scale*.
5. Hasil analisis berupa saran tampilan antarmuka dalam bentuk *prototype* dengan tampilan halaman utama, tidak mencakup tampilan pada halaman yang lain yang mengacu pada hasil kuisioner dan analisis.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Melakukan analisis User Experience (Pengalaman Pengguna) terhadap *website akakom.ac.id*.
2. Hasil penilaian menjadi bahan dalam bentuk *prototype* untuk saran antarmuka bagi *website akakom.ac.id*.
3. Melakukan analisis User Interface pada *prototype* guna mengetahui nilai kegunaan (*usability*) yang dapat diterima dan dijadikan solusi bagi STMIK AKAKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Membantu STMIK Akakom Yogyakarta untuk mengembangkan [akakom.ac.id](http://akakom.ac.id) dengan *User Experience* (Pengalaman Pengguna) dan *User Interface* dengan metodologi yang jelas dan terukur.
2. Membuat sebuah *prototype* tampilan antarmuka baru guna melengkapi kekurangan dari *website akakom.ac.id* yang sebelumnya.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada laporan skripsi ini terbagi dalam tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Bagian awal memuat sampul luar, halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman moto dan persembahan, daftar isi, kata pengantar, intisari, abstract. Bagian utama terdiri atas

pendahuluan, tinjauan pustaka dan dasar teori, metode penelitian, implementasi dan pembahasan, penutup. Bagian akhir berisikan daftar pustaka dan lampiran.

Bab I pada bagian utama memuat uraian latar belakang masalah yaitu dasar dilakukannya penelitian pada skripsi. Dilanjutkan dengan uraian rumusan masalah yaitu kerangka pikir mengenai masalah yang diteliti. Ruang lingkup memuat penjelasan pekerjaan yang akan dilakukan pada penelitian. Tujuan penelitian berisikan penjelasan tujuan yang akan dicapai sebagai upaya pemecahan masalah. Berikutnya dijelaskan mengenai manfaat penelitian yang dilakukan. Terakhir dijelaskan mengenai sistematika penulisan skripsi.

Bab II merupakan bagian yang memuat uraian tinjauan pustaka dan dasar teori. Tinjauan pustaka adalah paparan mengenai pustaka yang diacu dalam penelitian. Dasar teori memuat pengertian dasar atau ulasan yang didapat dari berbagai sumber yang berkaitan dengan skripsi.

Bab III adalah penjelasan metode penelitian yang digunakan. Penjelasan pada bagian ini adalah langkah penelitian secara lengkap. Penjelasan dapat meliputi data, peralatan, prosedur pengumpulan data, dan analisis.

Bab IV menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Dalam bagian ini memuat penjelasan implementasi dalam bentuk rancangan atau kode program dan juga memuat hasil uji coba sistem. Dilanjutkan dengan pembahasan hasil pengujian yang dikaitkan dengan penelitian lain atau tinjauan pustaka yang sudah ada.

Bab V adalah penutup dari bagian utama laporan skripsi. Isinya adalah kesimpulan dari hasil penelitian yang menjawab masalah dan tujuan penelitian. Selain itu juga disampaikan saran untuk penembangan berikutnya.

