

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital saat ini, peran teknologi internet dirasakan semakin penting karena banyak memberikan manfaat bagi pengguna, salah satunya didunia pendidikan tinggi. Universitas MUSAMUS Merauke adalah salah satu perguruan tinggi yang telah mempunyai layanan *website* dengan domain unmus.ac.id untuk memuat segala informasi yang berkaitan dengan universitas tersebut. Dengan adanya layanan *website* tersebut mahasiswa tidak lagi harus datang ke kampus untuk mendapatkan informasi melainkan hanya menggunakan laptop atau ponsel pintar (*smart-phone*) yang dimiliki.

*User Experience* adalah sikap, tingkah laku dan emosi pengguna saat menggunakan suatu produk, sistem atau jasa melibatkan persepsi individu yang berkaitan dengan manfaat yang dirasa, dan kemudahan yang didapat.

Desain *User Interface* dan *User Experience* yang baik pada sebuah *website* akan membuat pengguna ingin berlama-lama pada *website* tersebut. Tetapi sebaliknya, jika desain *User Interface* dan *User Experience* yang buruk pada sebuah *website* maka akan membuat pengguna pergi meninggalkan situs web tersebut. *User Interface* memiliki peran penting terhadap sistem aplikasi maupun *website* karena, hampir semua aplikasi maupun *website* memiliki antarmuka pengguna, tampilan *interface*

(antarmuka) yang buruk membuat frustrasi bagi pengguna dan akan mempengaruhi produktivitas *website* tersebut (Dwi, 2016).

Sistem informasi pada *website* unmus.ac.id belum pernah dianalisis mengenai bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan *website* tersebut dan bagaimana pendapat pengguna mengenai antarmuka dari *website* tersebut.

Oleh sebab itu tujuan dari dilakukan penelitian ini adalah untuk menganalisis *user experience* dan *user interface* dari *website* unmus.ac.id. *User Interface* adalah perantara pengguna dengan sistem berupa tampilan grafis dan *User Experience* adalah pengalaman dari pengguna dalam menggunakan *user interface*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan yaitu *User Centered Design (UCD)* dengan teknik *System Usability Scale (SUS)* untuk menentukan nilai kebergunaan sistem sebagai acuan pengembangan *website* unmus.ac.id. *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 akan dibahas dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana melakukan analisis *user experience* (pengalaman pengguna) dan *user interface* terhadap *website unmus.ac.id*?
2. Bagaimana melakukan analisis *user interface* pada *website unmus.ac.id* guna mengetahui nilai kebergunaan (*usability*) yang dapat diterima dan dijadikan solusi bagi pengembangan *website unmus.ac.id*?

## 1.3 Ruang Lingkup

Adapun batasan - batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain :

1. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna *website unmus.ac.id* dari berbagai kalangan internal maupun eksternal dari UNIVERSITAS MUSAMUS Merauke.
2. Proses yang dianalisis adalah *User Experience* (Pengalaman Pengguna) dan *User Interface* dari pada pengguna terhadap *website unmus.ac.id*.
3. Pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* untuk mengetahui nilai kebergunaan (*usability*) *website unmus.ac.id*.
4. Hasil analisis yang didapat adalah dari survei yang dilakukan terhadap responden dan telah diuji dengan metode *System Usability Scale* untuk memperoleh nilai kebergunaan *website unmus.ac.id*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil analisis *user experience* (Pengalaman Pengguna) dan *user interface* terhadap *website unmus.ac.id*.
2. Mengetahui nilai kebergunaan (*usability*) yang dapat diterima dan dijadikan solusi bagi pengembang *website unmus.ac.id*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membantu UNIVERSITAS MUSAMUS Merauke untuk mengembangkan *website unmus.ac.id* dengan *User Experience* (Pengalaman Pengguna) dan *User Interface* dengan metodologi yang jelas dan terukur.
2. Memberikan saran pengembangan antarmuka menggunakan metode *User Centered Design* dengan pendekatan *System Usability Scale*.

## 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, abstrak. 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.