

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

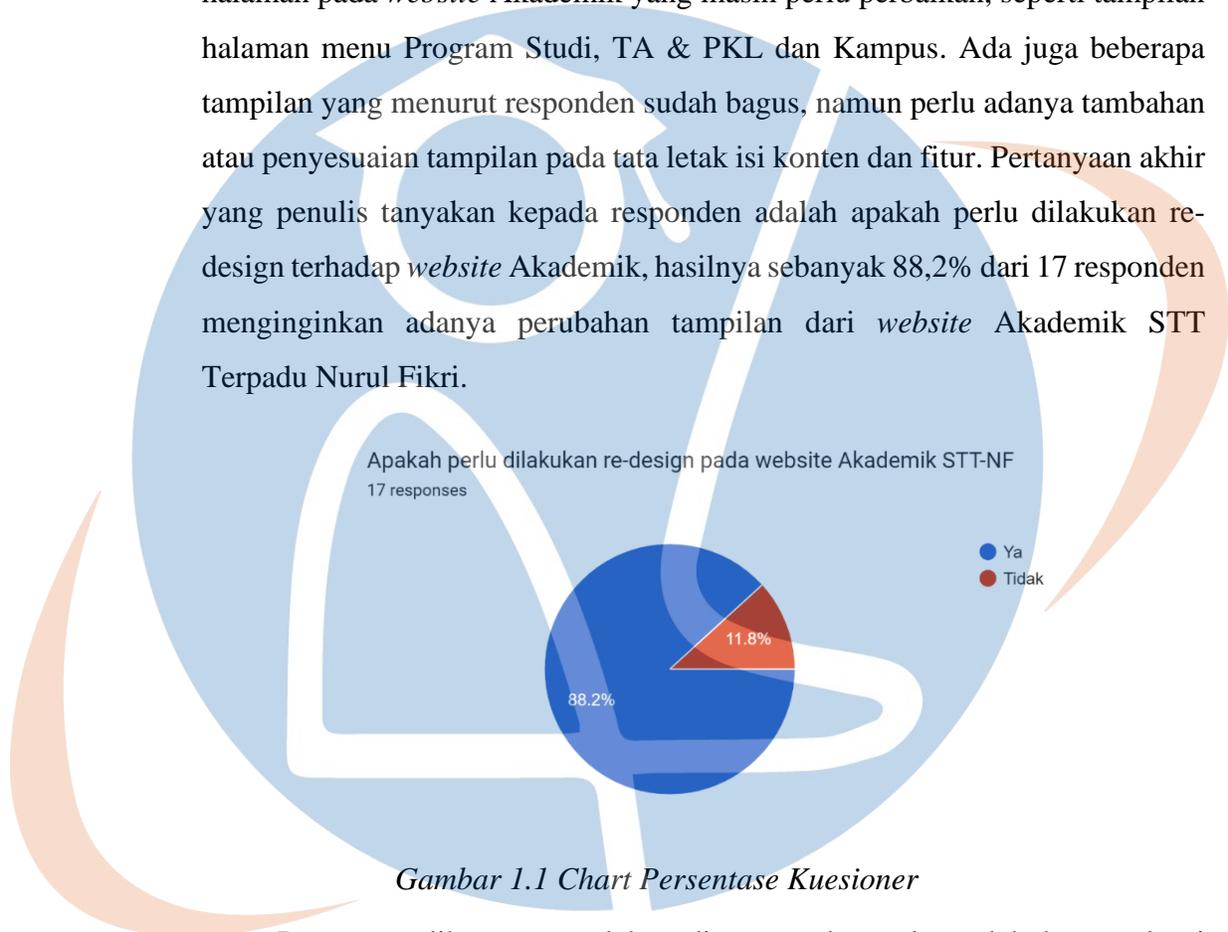
Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri disingkat STT Terpadu Nurul Fikri merupakan perguruan tinggi teknologi yang berdiri sejak 2012. STT Terpadu Nurul Fikri menyelenggarakan pendidikan 3 (tiga) Program Studi, yakni Teknik Informatika, Sistem Informasi dan Bisnis Digital dengan memadukan antara keilmuan praktis di bidang teknologi informasi dengan pengembangan kepribadian islami. STT Terpadu Nurul Fikri adalah perguruan tinggi yang secara bertahap meningkatkan kualitas pendidikan yang terbukti pada bulan maret 2019 Program Studi Sistem Informasi mendapatkan akreditasi B, dan disusul pada bulan juli 2020 Program Studi Teknik Informatika juga mendapatkan akreditasi B oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT). Dengan meningkatnya kualitas pendidikan, STT Terpadu Nurul Fikri juga terus meningkatkan kualitas dalam memberikan informasi kepada para sivitas akademik yaitu dengan menggunakan *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri [1].

Website Akademik adalah sarana penting dalam menyampaikan berbagai informasi tentang STT Terpadu Nurul Fikri sehingga dapat memudahkan mahasiswa dalam mengakses informasi-informasi yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, dalam mempromosikan dan menyampaikan informasi yang diperlukan sivitas akademika, *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri perlu memiliki tampilan antarmuka yang nyaman digunakan oleh pengguna. Tampilan yang menarik, komunikatif, dan *user friendly* akan menjadi salah satu faktor untuk menarik pengguna agar mengunjungi dan menelusuri *website* Akademik.

Salah satu pemegang peran penting dalam membangun sebuah *website* adalah *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX). UI/UX berfungsi untuk merancang tampilan antarmuka dari suatu *website* agar terlihat rapi dan terorganisir. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam merancang suatu

tampilan *website*, yaitu metode *User-Centered Design* (UCD) [3]. UCD merupakan sebuah proses desain berulang di mana desainer akan berfokus pada pengguna dan kebutuhan pengguna di setiap fase proses desain.

Berdasarkan kuesioner yang penulis sebar, ada beberapa tampilan halaman pada *website* Akademik yang masih perlu perbaikan, seperti tampilan halaman menu Program Studi, TA & PKL dan Kampus. Ada juga beberapa tampilan yang menurut responden sudah bagus, namun perlu adanya tambahan atau penyesuaian tampilan pada tata letak isi konten dan fitur. Pertanyaan akhir yang penulis tanyakan kepada responden adalah apakah perlu dilakukan re-design terhadap *website* Akademik, hasilnya sebanyak 88,2% dari 17 responden menginginkan adanya perubahan tampilan dari *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri.



Gambar 1.1 Chart Persentase Kuesioner

Dengan melihat permasalahan di atas maka perlu melakukan evaluasi dengan membuat rancangan solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna dengan *user-centered design* (UCD) yang setelahnya akan dilakukan pengujian *usability testing website* Akademik lebih jauh sebagai salah satu tahap dari pelaksanaan *usability evaluation*. Maka tujuan utama yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan rekomendasi tampilan untuk perbaikan *website* Akademik agar pengguna dapat lebih nyaman dalam menelusuri *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri dalam mencari informasi yang mereka butuhkan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana agar *user interface website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri dapat meningkat?
2. Apa saja menu yang perlu dipertahankan dan disesuaikan agar tampilan dan fungsi kegunaannya lebih efektif yang dikembangkan berdasarkan *User-Centered Design (UCD)*?
3. Bagaimana bentuk *prototype* yang akan direkomendasikan untuk rancangan perubahan tampilan *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri dari penelitian yang telah dilakukan?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengevaluasi *user interface website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri pada kemudahan penggunaan.
2. Menghasilkan *user interface* berdasarkan evaluasi agar tampilan dan fungsi kegunaan *website* Akademik STT Terpad Nurul Fikri lebih efektif.
3. Menghasilkan *prototype user interface* untuk menjadi rekomendasi tampilan yang dapat digunakan dalam memperbaiki tampilan *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dapat memberikan penulis tambahan pengetahuan dan pemahaman dalam merancang ulang tampilan antarmuka dari sebuah *website*.
2. Menyediakan rekomendasi tampilan yang dapat digunakan dalam memperbaiki tampilan *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri.

3. Dari penelitian ini diharapkan pengguna dapat lebih mudah dan nyaman menggunakan *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri dalam mencari informasi yang mereka butuhkan.

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah yang perlu diperhatikan, yang terdiri dari:

1. Evaluasi *User Interface* kepada mahasiswa sebagai salah satu pengguna dari *website* akademik STT Terpadu Nurul Fikri.
2. Sasaran responden kuesioner, yaitu hanya mahasiswa sebagai salah satu pengguna *website* akademik STT Terpadu Nurul Fikri.
3. Penelitian ini hanya merancang perbaikan tampilan *website* akademik STT Terpadu Nurul Fikri untuk pengguna mahasiswa.
4. Tidak dilakukan pengujian kembali setelah muncul hasil rekomendasi *prototype website* akademik STT Terpadu Nurul Fikri.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Evaluasi/Analisis
Evaluasi *user interface website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri dilakukan dengan cara analisis dan riset melalui metode *usability testing* untuk dapat membuat *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, proses pengumpulan riset dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Data dari hasil kuesioner akan dianalisa dan digunakan sebagai dasar pembuatan *wireframe*.
2. Perancangan *Wireframe*
Tahap perancangan *wireframe* dilakukan untuk dapat membuat struktur tampilan dan alur yang nantinya akan membuat pengguna lebih mudah dalam menyelesaikan tujuan yang mereka tuju.
3. Pembuatan *Prototype* Dengan Menerapkan *User-Centered Design* (UCD)

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan dari tahapan sebelumnya yaitu membuat antar muka yang lebih interaktif dan dilakukan penerapan UCD.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini untuk memudahkan dalam memahami tugas akhir ini secara keseluruhan maka diperlukan sistematika penulisan yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN merupakan bab pembuka yang memberikan gambaran umum mengenai pelaksanaan Tugas Akhir. Bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.
2. BAB II LANDASAN TEORI merupakan bab yang berisi kajian lebih dalam mengenai teori dan literatur yang dijadikan penulis sebagai bahan penelitian.
3. BAB III METODE PENELITIAN merupakan bab yang berisi tahapan-tahapan dari penelitian ini yaitu tahapan penelitian, rancangan penelitian, solusi pemecahan masalah, jenis penelitian, metode pengumpulan data, lingkungan pengembangan, dan waktu penelitian.
4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN merupakan bab yang berisi evaluasi dan analisa *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri dan juga berisi perancangan *wireframe* yang dibuat berdasarkan analisa yang telah dilakukan.
5. BAB V HASIL DAN PERBANDINGAN merupakan bab yang berisi hasil tampilan *mockup* desain yang telah dirancang. Dan juga perbandingan sebelum dan sesudah antara tampilan lama dari *website* Akademik STT Terpadu Nurul Fikri dan tampilan solusi desain yang telah dibuat oleh penulis.
6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN merupakan bab yang berisi kesimpulan dari perumusan masalah pada penelitian ini, dan juga saran yang penulis berikan terhadap pengembangan penelitian berikutnya.