

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang semakin berkembang berdampak pada setiap kegiatan manusia dan berbagai aktivitas setiap harinya. Internet merupakan teknologi yang memberikan aspek terbesar kepada manusia. Melalui internet, manusia bisa mengakses suatu informasi dengan sangat mudah. Internet sendiri merupakan kumpulan jaringan komputer yang dapat menghubungkan berbagai situs secara *online* contohnya seperti situs perusahaan, instansi, media sosial, dan masih banyak lagi. Internet merupakan akses layanan telekomunikasi, dimana terdapat berbagai informasi yang dapat diakses oleh semua pengguna tanpa melihat tempat dan waktu. *Website* merupakan bagian terbesar dari *internet* dimana merupakan kumpulan *page* yang berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, video, suara, atau kesatuan dari informasi tersebut. *Website* dapat bersifat statis maupun dinamis yang disebut dengan *hyperlink* dimana rangkaian-rangkaian tersebut dihubungkan dengan jaringan halaman atau *page* [1].

Covid-19 yang sudah masuk di Indonesia sejak Maret 2020 mempengaruhi seluruh kegiatan pembelajaran menjadi *online* atau bahkan ditiadakan. Pada tanggal 17 Maret 2020 KEMENDIKBUD (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) merilis surat edaran terbaru dengan nomor : 36962/MPK.A/HK/2020 yang membahas mengenai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring (*online*). Penerapan pembelajaran secara daring dilakukan dengan tujuan untuk menghambat penyebaran virus Covid-19 di Indonesia. Selain itu, kegiatan pembelajaran daring di Indonesia bertujuan

sebagai bentuk sosialisasi gerakan *social distancing* [2]. Gerakan *social distancing* ini diterapkan oleh pemerintah Indonesia yang bertujuan untuk dapat menghambat penyebaran Covid-19 yang dapat dilakukan dengan menjaga jarak dua meter dengan orang lain, menghindari kontak fisik, dan tidak melakukan kegiatan diluar rumah apabila tidak diperlukan [3]. Universitas Atma Jaya Yogyakarta menerapkan kegiatan pembelajaran secara daring sebagai bentuk untuk mensukseskan program *social distancing* sehingga dapat meminimalisir munculnya *cluster* Covid-19 baru di lingkungan kampus.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) merupakan universitas yang berada di kota Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Menanggapi kondisi pandemi ini, UAJY memanfaatkan *internet* dan menerapkan pembelajaran secara daring dengan tujuan agar menghindari munculnya *cluster* baru di lingkungan kampus. Dalam melaksanakan perkuliahan secara daring terdapat beberapa *website* yang digunakan oleh UAJY untuk menyukseskan kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah SIATMA. SIATMA (Sistem Informasi Akademik Mahasiswa UAJY) merupakan salah satu *website* akademik milik Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang dirancang dan dikelola oleh Kantor Sistem Informasi UAJY. SIATMA memiliki beberapa fitur diantaranya pengecekan Daftar Hasil Studi yang memungkinkan mahasiswa untuk dapat melihat nilai mereka pada semester tertentu. Melalui SIATMA, mahasiswa juga dapat mengakses informasi mengenai data-data akademik lainnya seperti melihat jadwal kuliah yang ditempuh beserta dengan presensi yang telah dihadiri oleh mahasiswa. Selain itu, terdapat fitur pengecekan jadwal ujian yang akan dijalani oleh mahasiswa. Terdapat juga fitur Evaluasi Dosen yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk melakukan evaluasi kepada dosen sesuai dengan mata kuliah yang ditempuh oleh mahasiswa pada semester tersebut, fitur ini dapat digunakan untuk melihat Daftar Hasil Studi. Terdapat pula fitur

informasi lainnya seperti pembayaran, profil mahasiswa, dan informasi akademik lainnya.

User Interface atau antarmuka pengguna merupakan tampilan yang terlihat secara *visual* dari sebuah program atau *website*, sedangkan *User Experience* merupakan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna disaat mengoperasikan program [4]. *User Interface* website akademik merupakan hal yang penting bagi sebuah universitas. Hal ini dikarenakan tampilan *interface website* akademik sangat dibutuhkan bagi mahasiswa untuk melihat kemajuan akademik mereka. Lebih lanjut, sebuah *interface* harus bersifat efektif, mudah digunakan, dan mudah dipahami. Penelitian ini ditujukan untuk mencari rekomendasi antarmuka yang lebih baik dari yang sudah ada. Oleh karena itu peneliti memandang penting perancangan ulang *interface* dari *website* SIATMA agar dapat memberikan rekomendasi dan evaluasi untuk pengembangan *website* SIATMA kedepannya. Selain itu, dalam wawancara awal ditemukan permasalahan *interface* dari SIATMA oleh pengguna. Pengguna merasa SIATMA memerlukan perbaikan secara tampilan karena dianggap kaku dan sudah berumur. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang memiliki beberapa tahapan diantaranya *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tahapan proses yang ada pada metode *Design Thinking* digunakan untuk mencari tahu mengenai kebutuhan dan permasalahan yang dialami oleh pengguna, lalu akan diselesaikan dalam bentuk solusi yang berbentuk desain antarmuka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan ditemukan masalah sebagai yaitu *Design interface* SIATMA dirasa sudah berumur, dan terkesan kaku lalu ditemukan juga *user experience* yang kurang baik.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka “Bagaimana mendesain ulang antarmuka (*user interface*) SIATMA supaya memenuhi kebutuhan pengguna” menjadi pertanyaan dalam penelitian ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain antarmuka *website* SIATMA yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan, yaitu :

1. Penggunaan metode yang dilakukan adalah *Design Thinking*.
2. Penelitian ini berfokus pada pembahasan antarmuka *website* Sistem Informasi Akademik Atma Jaya (SIATMA) Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Desain yang dituju hanya berbasis *web*.

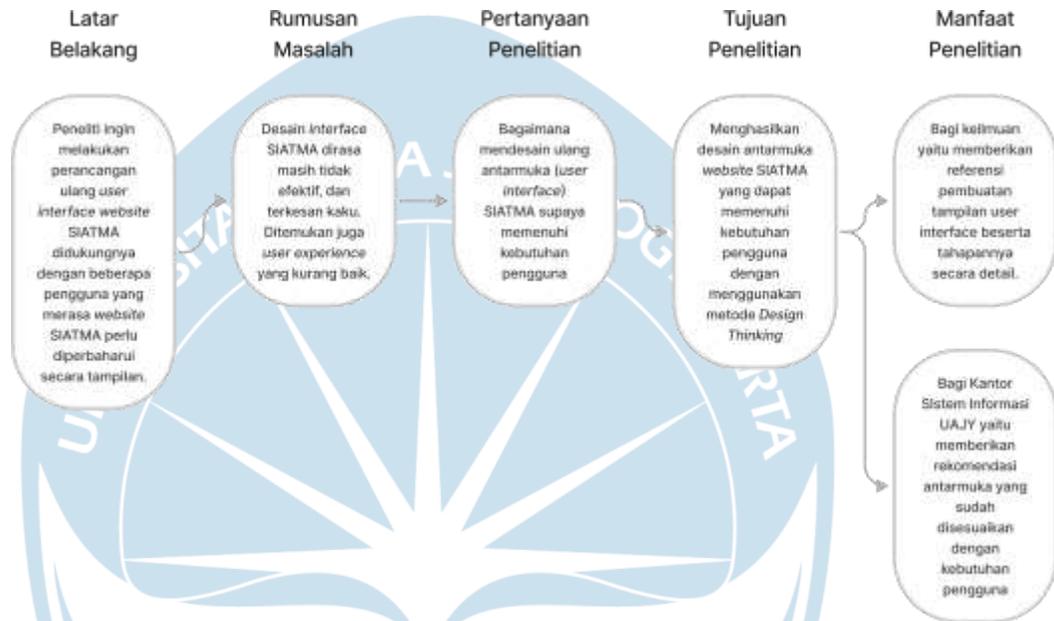
1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah oleh sebab itu memiliki tujuan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagi keilmuan yaitu memberikan referensi perancangan antarmuka beserta tahapannya secara detail menggunakan metode *design thinking*.
- b. Bagi Kantor Sistem Informasi UAJY yaitu memberikan rekomendasi antarmuka yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Selain itu antarmuka yang telah dirancang ulang akan diberikan kepada KSI

Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan dapat digunakan setelah melakukan pembaruan.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan Penelitian