

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) adalah perguruan tinggi swasta yang telah didirikan sejak 27 September 1965 dan dikelola oleh Yayasan Slamet Rijadi. Awalnya UAJY merupakan cabang dari Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya (UNIKA) yang terletak di kota Jakarta, pada tahun 1973 keduanya resmi berpisah dan berdiri sendiri. UAJY memiliki moto *Serviens in Lumine Veritatis* yang memiliki arti melayani dalam terang kebenaran. UAJY memiliki 4 kampus yang berada di tempat yang berbeda, kampus 1 Gedung Alfonsus yang terletak di Mrican, kampus 2 gedung Thomas Aquinas, kampus 3 Gedung Bonaventure, kampus 4 Gedung Teresa yang terletak di Babarsari. UAJY kini telah memiliki 12 prodi sarjana, 5 prodi internasional, dan 7 prodi pasca sarjana[1].

UAJY memiliki Kantor Kemahasiswaan Alumni dan *Campus Ministry* (KKACM) yang terletak di babarsari tepatnya dalam gedung auditorium. KKACM memiliki partisipasi dalam perkembangan bidang kemahasiswaan, alumni, reksa pastoral dan *softskill* serta daya kepemimpinan kemahasiswaan[2]. KKACM memiliki alamat web kkacm.uajy.ac.id yang dapat diakses apabila membutuhkan layanan yang terkait dengan kepentingan KKACM. Web KKACM memiliki banyak fungsionalitas mencakup komunitas, kegiatan mahasiswa, PKKMB/inisiasi, LDPKM, *tracer study*, konseling, dan *Job Fair* UAJY. Dalam web KKACM juga menyediakan berbagai informasi mengenai KKACM meliputi struktur organisasi, visi dan misi, arsip, *campus ministry*, kemahasiswaan dan alumni, komunitas dan unit kegiatan mahasiswa. Melalui web KKACM mahasiswa dapat memperoleh banyak informasi mengenai beasiswa yang dapat dimanfaatkan, berita maupun pengumuman terbaru mengenai kegiatan yang ada di universitas, kumpulan berbagai acara serta lomba yang akan diselenggarakan oleh universitas, informasi lowongan

kerja bagi alumni, informasi magang di perusahaan maupun yayasan yang menjalin kerja sama dengan universitas, informasi terkait misa kampus, dan informasi mengenai berbagai seminar dan pelatihan yang bekerja sama dengan pihak universitas.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, menunjang berbagai produk dan layanan untuk menggunakan platform berbasis mobile maupun web sehingga dapat mendukung kegiatan sehari-hari. Aplikasi berbasis web wajib melewati berbagai pedoman usability untuk memastikan tujuan sebuah web telah dicapai. *Usability testing* merupakan teknik yang dipakai dalam menguji produk secara langsung kepada pengguna, tujuannya untuk mengukur tingkat kesesuaian penggunaan sistem terhadap keinginan pengguna, mengenali permasalahan yang identik terjadi pada sistem juga mengetahui tingkat daya guna, dan kemampuan suatu produk dalam efektivitas serta kepuasan ruang lingkup penggunaannya[3].

Web digunakan sebagai sarana promosi berbagai lembaga sehingga sangat diperlukan pengukuran kegunaannya agar mengetahui tingkat kepuasan pengguna dengan tata letak dari tampilan antarmuka *website* tersebut. Melalui aspek kegunaan, permasalahan desain antarmuka dapat diselesaikan sehingga dapat memuaskan pengguna yang mengakses[4]. *Usability* akan sangat berhubungan dengan mutu yang didapat dari pengalaman pengguna ketika mengakses aplikasi berbasis mobile maupun web. Adapun aspek yang mempengaruhi kegunaan meliputi keefektifan penggunaan aplikasi, tingkat kesalahan yang dihasilkan, tingkat kemudahan untuk diingat, tingkat kemudahan untuk dipahami, desain intuitif, dan tingkat kepuasan pengguna yang bersifat subjektif[5]. Berdasarkan hasil survei pemrograman antarmuka pengguna menunjukkan bahwa 48 persen kode difokuskan pada bagian antarmuka pengguna. Rerata waktu yang dihabiskan pada antarmuka adalah 45 persen selama fase desain, 50 persen selama fase implementasi, dan 37 persen selama fase pemeliharaan[6].

Penelitian mengangkat judul “Pengujian Antarmuka *Website* Kantor Kemahasiswaan dan *Campus Ministry* Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*” diharapkan dapat mengetahui apakah desain antarmuka web KKACM UAJY telah memenuhi 10 prinsip heuristik? Melalui penelitian ini diharapkan evaluator menemukan apakah yang menjadi permasalahan *major* dalam sistem? Sehingga kedepannya *website* KKACM dapat memiliki antarmuka dengan menawarkan tampilan menarik serta dapat menawarkan kenyamanan dengan memuat informasi terpadu yang dibutuhkan oleh pengguna melalui hasil rekomendasi perancangan desain antarmuka yang akan membuat pengguna dapat lebih nyaman dalam mengaksesnya dalam jangka panjang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka telah ditemukan identifikasi rumusan masalah penelitian:

1. Bagaimana hasil pengujian antarmuka *website* KKACM UAJY menggunakan metode *heuristic evaluation* oleh Jakob Nielsen?
2. Apakah masalah *major* yang ditemukan evaluator dalam antarmuka KKACM?
3. Bagaimana hasil rekomendasi perbaikan desain antarmuka web resmi Kantor Kemahasiswaan Alumni dan *Campus Ministry* UAJY?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak keluar dari topik, maka telah ditentukan batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengujian dilakukan terhadap *website* resmi Kantor Kemahasiswaan Alumni dan *Campus Ministry* UAJY.
2. Metode yang digunakan dalam *usability testing* web antarmuka Kantor Kemahasiswaan Alumni dan *Campus Ministry* UAJY adalah *Heuristics Evaluation* Nielsen.
3. Pengujian hanya mencakup UI/UX.
4. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif dengan melakukan observasi dan wawancara mengenai web

KKACM.

5. Target responden penelitian adalah para pakar/ahli dalam bidang *usability testing*, UI/UX dan *Human Computer Interaction*, dan alumni sebagai target pengguna web.
6. Pengujian terhadap web dilakukan per bulan Mei-Juli 2023.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan diatas maka ditemukan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui tingkat *usability website* KKACM UAJY dengan cara melakukan pengujian berdasarkan prinsip kegunaan heuristik oleh Jacob Nielsen untuk mengetahui apa saja yang menjadi permasalahan major dalam sistem dan selanjutnya akan dirancang rekomendasi perbaikan desain antarmuka berupa prototype berdasarkan hasil observasi evaluator melalui task scenario yang diharapkan dapat membantu mempermudah pengembangan web Kantor Kemahasiswaan Alumni dan *Campus Ministry* UAJY kedepannya.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini melalui beberapa langkah metodologi penelitian, yaitu:

1. Studi Pustaka

Pada langkah pertama penelitian ini dimulai dengan mencari acuan dari literatur terdahulu. Literatur yang diamati merupakan literatur yang mempunyai kesesuaian dengan penelitian yaitu yang berhubungan dengan *usability testing* web.

2. Analisis Kebutuhan

Pada langkah kedua akan mulai melakukan kajian kebutuhan dalam menjalankan pengujian kegunaan. Beberapa hal yang harus dipersiapkan yaitu penentuan responden atau evaluator, menyusun alur *task skenario* serta menyiapkan beberapa pertanyaan berdasarkan 10 prinsip heuristik, dan melakukan wawancara terhadap para pakar.

3. Pengujian dan Analisis

Pada langkah ketiga akan mulai melaksanakan pengujian kegunaan dengan metode heuristik Nielsen melalui observasi menggunakan *task scenario* secara langsung terhadap para pakar. Pada tahap ini akan dilakukan kajian hasil dari pengujian kegunaan menggunakan *severity rating*.

4. Perancangan Rekomendasi Antarmuka

Pada langkah keempat akan dilakukan perancangan rekomendasi perbaikan antarmuka berupa *prototype* berdasarkan hasil observasi para evaluator sebelumnya sebagai rekomendasi perbaikan antarmuka web kedepannya.

5. Pengujian Hasil Rekomendasi Antarmuka

Pada langkah kelima akan dilaksanakan pengujian oleh seluruh evaluator terhadap *prototype* yang telah dirancang.

6. Kesimpulan

Pada langkah keenam akan disampaikan penjabaran hasil akhir yang diperoleh berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap para pakar.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari enam bab yang disusun berdasarkan sistematika penulisan berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi rangkuman mengenai beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan beberapa teori yang menjadi landasan dalam pengujian kegunaan dan proses yang dilakukan dalam pengujian web.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN EKSPERIMEN

Bab ini berisi analisis kebutuhan pengujian, perancangan pengujian, dan perancangan rekomendasi perbaikan.

BAB V HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil beserta pembahasan dari pengujian yang telah dilaksanakan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pengujian yang telah dilakukan serta saran untuk pengujian selanjutnya.

