

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan internet telah membawa dampak yang besar bagi kehidupan umat manusia. Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari lagi, karena kemajuan teknologi akan terus berkembang seiring majunya ilmu pengetahuan. Teknologi yang sebenarnya merupakan alat bantu yang digunakan untuk meringankan pekerjaan manusia. Dewasa ini, teknologi sudah menjadi kekuatan yang membelenggu gaya hidup manusia serta budaya kerja organisasi. Oetomo dalam bukunya yang berjudul Pengantar Teknologi Informasi Internet : Konsep Dan Aplikasi, menjelaskan bahwa kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh manusia mulai berganti semenjak terciptanya teknologi yang dinamakan internet. Oetomo menggambarkan bahwa bumi merupakan sebuah desa kecil yang tidak berhenti beraktivitas. Semua aktivitas tersebut dilakukan dengan bantuan teknologi internet (Oetomo, 2007).

Website pada zaman masuknya revolusi industri 4.0 menjadi kebutuhan setiap organisasi. Mulai dari untuk meningkatkan produktivitas kerja dengan mengintegrasikan setiap urusan organisasi ke dalam suatu halaman, sampai menjadi media komunikasi antar karyawan perusahaan. *Website* merupakan salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi komputer yang terintegrasi dengan internet. Semakin majunya pemanfaatan internet secara umum dan diiringi penggunaan *website* terhadap organisasi dalam segala bidang seperti informasi organisasi, perekrutan anggota secara daring, dan masih banyak lagi. Dengan adanya *website*, proses bisnis yang berjalan dalam perusahaan tersebut akan menjadi lebih mudah untuk dilaksanakan.

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta adalah universitas negeri di Indonesia yang menerapkan budaya bela negara. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta memiliki tujuh fakultas dengan lebih

dari sepuluh unit kegiatan mahasiswa, serta dua ormawa tingkat universitas. Setiap tahunnya, masing-masing ormawa serta unit kegiatan mahasiswa di setiap fakultas melakukan pergantian kepengurusan organisasi. Untuk ormawa seperti Badan Eksekutif Mahasiswa serta Majelis Permusyawaratan Mahasiswa tingkat Universitas di regenerasi secara demokratis melalui Pemira yang diadakan serentak di setiap fakultas. Suara tersebut dikumpulkan oleh para panitia yang tersebar di setiap fakultas, lalu setelah itu disatukan dan dihitung total suara untuk menentukan perwakilan mahasiswa yang lolos sebagai anggota ormawa, serta ketua dan wakilnya.

Beberapa tahun terakhir, proses Pemira diubah menjadi pemilihan secara daring, artinya setiap mahasiswa memiliki hak untuk memilih calon anggota, serta ketua dan wakil melalui *website* Pemira yang telah disediakan panitia. *website* ini mewajibkan mahasiswa *login* ke dalam sistem yang terintegrasi dengan SIAKAD UPN Veteran Jakarta. Setelah masuk ke dalam sistem, baru mahasiswa dapat menggunakan hak suaranya untuk memilih dalam proses Pemira. Akan tetapi, dalam pelaksanaan Pemira 2020, banyak suara golput (tidak memilih) dari pihak mahasiswa sendiri. Beberapa mahasiswa beralasan tidak mengerti atau mengeluhkan tampilan *website* Pemira terlalu rumit, serta tata cara pemilihan dan verifikasi yang terlalu panjang. Hal itu menyebabkan proses kegiatan Pemira menjadi kurang efektif, dan partisipasi suara yang masuk kurang memenuhi target.

Dilihat dari permasalahan di atas, maka diperlukanlah suatu metode untuk menganalisis, mengevaluasi, serta mendesain ulang *website* Pemira. *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah wujud suatu alat bantu berupa kuesioner yang digunakan untuk melakukan penilaian skala terhadap *User Experience* (UX) para pengguna *website* Pemira. Dalam proses pengerjaannya, UEQ dapat mengidentifikasi pengalaman pengguna dalam memakai *website*, serta mengatasi masalah ketidakmampuan pengguna dalam menggunakan *website* Pemira. Penerapan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada *website* Pemira melibatkan para pemilih untuk dapat memberi masukan terhadap tampilan antar muka pengguna pada *website* Pemira. Metode yang dipilih untuk menyokong penelitian mengenai analisis *user experience* dan *redesign user*

interface ini menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)*. Diharapkan, dari hasil penelitian ini dapat menghasilkan desain tampilan yang sesuai dengan keinginan pengguna, serta meningkatkan nilai fungsionalitas dari *website* Pemira. Juga dapat meningkatkan utilitas yang ada di *website* Pemira.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis merumuskan masalah seperti berikut.

1. Bagaimana hasil pengujian *user experience* pada *website* Pemira MPM UPN Veteran Jakarta menggunakan pendekatan *User Experience Questionnaire (UEQ)*?
2. Bagaimana hasil perhitungan *user experience* terhadap tampilan antarmuka pada *website* Pemira MPM UPN Veteran Jakarta setelah dilakukan desain ulang?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam menulis skripsi ini, yaitu:

1. Target pengguna dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang pernah menggunakan *website* Pemira MPM UPN Veteran Jakarta untuk menggunakan hak suaranya dalam proses *voting*.
2. Kegiatan ini menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)* sebagai kerangka kerja dalam melakukan penelitian.
3. Penilaian pada tingkat pengalaman pengguna menggunakan pendekatan *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan enam indikator penilaian dan diimplementasikan pada kuesioner yang akan diisi oleh responden.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini antara lain.

1. Menguji tingkat pengalaman pengguna terhadap *website* Pemira MPM UPN Veteran Jakarta menggunakan pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Melakukan perhitungan terhadap pengalaman pengguna terhadap tampilan antarmuka *website* Pemira MPM UPN Veteran Jakarta yang telah didesain ulang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dapat mempermudah pengguna dalam mengakses *website* Pemira MPM UPN Veteran Jakarta.
2. Dapat mempermudah pemilik hak suara untuk melakukan pemilihan dalam proses Pemira.

1.6 Luaran yang Diharapkan

Penulis mengharapkan penelitian ini memiliki luaran yaitu terwujudnya tampilan antarmuka *website* Pemira MPM UPN Veteran Jakarta dengan tingkat pengalaman pengguna yang memenuhi skor diatas rata-rata pada keenam indikator penilaian metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), serta meningkatkan nilai partisipasi mahasiswa dalam melakukan proses Pemilihan Raya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara singkat mengenai penulisan skripsi ini, penulis membaginya menjadi lima bab yang disusun menurut sistematika sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada pendahuluan, penulis menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penulisan, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada landasan teori, penulis menguraikan materi yang menjadi dasar dari penelitian secara mendetail, serta relevan dengan topik penelitian. Uraian tersebut mencakup teori mengenai Pemira, *website*, *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), *User Experience Questionnaire* (UEQ), *User-Centered Design* (UCD), *redesign*, Uji Validitas dan Reliabilitas, SPSS, *Figma*, dan *review* dari penelitian terdahulu.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada metode penelitian, berisikan tahapan yang dilakukan selama penelitian, uraian dari tahapan penelitian, alat dan bahan yang digunakan untuk menunjang penelitian, serta jadwal kegiatan.

BAB 4 PEMBAHASAN

Pada pembahasan, penulis akan menjabarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, mulai dari hasil analisis mengenai *website*, hasil kuesioner, uji validitas serta reliabilitas, hasil *benchmark*, usulan desain baru, serta pengujian terhadap desain *website* baru.

BAB 5 PENUTUP

Pada penutup, penulis akan menjabarkan kesimpulan mengenai penelitian yang telah dilakukan, serta saran kedepan untuk meningkatkan mutu *website*.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP