

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Prestasi mahasiswa merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi kualitas dan nilai (*value*) yang dimiliki baik bagi Perguruan Tinggi ataupun mahasiswa itu sendiri. Hal ini sejalan dengan cita-cita dan harapan Ditjen Dikti yang tertuang dalam Panduan SIMKATMAWA 2021 untuk meningkatkan prestasi mahasiswa. Oleh karena itu, Ditjen Dikti terus mendorong Perguruan Tinggi untuk mengembangkan berbagai program yang dapat menunjang prestasi mahasiswa tersebut. Kebijakan ini disertai dengan pelaksanaan evaluasi dalam bentuk penilaian kinerja dan pemeringkatan dalam bentuk SIMKATMAWA yang sekaligus menjadi sarana bagi Perguruan Tinggi untuk melaporkan prestasi-prestasi mahasiswa dan institusi bidang kemahasiswaan terkait (Ristekdikti, 2021).

UPN “Veteran” Jakarta merupakan salah satu universitas yang telah memiliki sistem informasi pendataan prestasi mahasiswa. Sistem informasi ini berbentuk *website* yang bernama “Presma UPNVJ” dengan *link* URL <https://presma.upnvj.ac.id/>. Dalam buku panduan Pendataan Prestasi Mahasiswa UPN “Veteran” Jakarta, *website* Presma UPNVJ adalah sebuah sistem pendataan yang dapat menampung data prestasi, kegiatan, organisasi, dan sertifikasi keahlian yang diikuti oleh mahasiswa selama menempuh perkuliahan di UPN “Veteran” Jakarta. Data-data tersebut nantinya akan dimasukkan ke dalam Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) (UPNVJ, 2018). Mengingat pentingnya keberadaan *website* Presma UPNVJ sebagai *platform* utama pendataan prestasi mahasiswa, maka perlu memperhatikan pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan sistem tersebut.

Untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang baik, maka sebuah produk harus memiliki kesesuaian antara fitur produk dengan kebutuhan pengguna (Fitriana & Yanto, 2020). Salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam perancangan pengalaman pengguna adalah *usability*,

menurut ISO 9241:11 (1998) dalam (Sadewa, Divayana, & Pradnyana, 2020), *usability* adalah sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan dengan efektif, efisien dan dapat mencapai kepuasan pengguna dalam konteks penggunaan.

Usability dapat diuji dengan berbagai metode, diantaranya adalah metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji tingkat *usability* suatu sistem dengan praktis karena mudah digunakan dan diterima oleh responden (Andysa, 2022). Selain itu, terdapat metode *Single Ease Question* (SEQ) untuk mengukur tingkat kemudahan suatu sistem dengan mudah karena hanya membutuhkan sedikit waktu bagi pengguna untuk menjawabnya (Laubheimer, 2018). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kedua metode tersebut karena dapat memberikan hasil yang akurat serta mudah digunakan dan diterima oleh responden.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan UPT TIK UPN “Veteran” Jakarta selaku pengelola *website* Presma UPNVJ, didapati bahwa belum pernah dilakukannya pengujian terkait pengalaman pengguna pada *website* tersebut, sehingga pengelola tidak mengetahui tentang pengalaman pengguna selama menggunakan *website* tersebut. Hal ini juga didukung oleh hasil kuesioner pra-penelitian yang disebarkan kepada 40 responden yang merupakan mahasiswa aktif angkatan 2019 dan 2020, ditemukan bahwa 42,5% responden merasa *website* Presma UPNVJ sulit dipahami, 57,5% responden menyatakan bahwa tampilan *website* Presma UPNVJ tidak menarik, serta 37,5% responden menyatakan bahwa *website* Presma UPNVJ tidak mudah untuk digunakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian terhadap *website* Presma UPNVJ menggunakan metode SUS dan SEQ untuk dapat mengetahui hasil dari analisis *user experience website* Presma UPNVJ serta memberikan rekomendasi perbaikan tampilan antarmuka berupa *prototype* bagi tampilan yang memiliki skor SUS < 68 dan skor SEQ ≤ 5.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil analisis *user experience* pada *website* Presma UPNVJ menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ)?
- b. Bagaimana rancangan perbaikan tampilan antarmuka untuk tampilan *website* Presma UPNVJ yang memiliki skor SUS < 68 dan skor SEQ ≤ 5 berdasarkan hasil analisis *user experience* yang telah dilakukan?

1.3. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Objek yang digunakan pada penelitian ini adalah *website* Presma UPNVJ berbasis *website* atau desktop.
- b. Analisis *user experience* yang dilakukan berfokus pada dua metode, yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ).
- c. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif UPN “Veteran” Jakarta angkatan 2019 dan 2020.
- d. Hasil analisis berupa rekomendasi tampilan antarmuka *website* Presma UPNVJ pada tampilan yang memiliki skor SUS < 68 dan skor SEQ ≤ 5 yang mengacu pada hasil kuesioner dan analisis *user experience* yang telah dilakukan.
- e. Hasil Rekomendasi tampilan antarmuka ditampilkan dalam bentuk *prototype* yang dibuat menggunakan *software* Figma.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui hasil analisis *user experience* pada *website* Presma UPNVJ menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ).

- b. Memberikan rancangan perbaikan tampilan antarmuka untuk tampilan *website* Presma UPNVJ yang memiliki skor SUS < 68 dan skor SEQ ≤ 5 berdasarkan hasil analisis *user experience* yang telah dilakukan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini yaitu:

- a. Membantu mengembangkan *website* Presma UPNVJ dari segi *user experience* dengan metode yang jelas dan terukur.
- b. Memberikan rekomendasi tampilan antarmuka pada tampilan *website* yang memiliki skor SUS < 68 dan skor SEQ ≤ 5 menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ).

1.6. Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui hasil analisis *user experience* pada *website* Presma UPNVJ berdasarkan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ).
- b. Menghasilkan rekomendasi tampilan antarmuka berupa *prototype* pada tampilan *website* yang memiliki skor SUS < 68 dan skor SEQ ≤ 5 untuk dapat digunakan dalam meningkatkan tingkat *user experience website* Presma UPNVJ.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Luaran yang Diharapkan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi uraian teori-teori yang mendukung dan mendasari penelitian ini dimulai dari definisi *User Experience*, *User Interface*, Presma UPNVJ, *Usability*, Responden, Populasi dan Sampel, dan Penelitian Terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai Tahapan Penelitian, Uraian Penelitian, Waktu dan Tempat Penelitian, Alat Yang Digunakan, dan Jadwal Kegiatan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dari analisis dan pengujian yang telah dilakukan peneliti mulai dari Gambaran Umum *Website* Presma UPNVJ, Hasil Analisis *Usability Testing* dengan Metode *System Usability Scale (SUS)*, Hasil Analisis *Usability Testing* berdasarkan *Usability Metrics* dan *Single Ease Question (SEQ)*. Temuan *Usability Problem*, Pengelompokan *Usability Problems* berdasarkan *UX Element*, dan Desain Rekomendasi Perbaikan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjabarkan tentang kesimpulan akhir dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang direkomendasikan oleh peneliti berdasarkan analisis yang telah dilakukan.