

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketika teknologi terus berkembang, banyak pekerjaan atau aktivitas di kehidupan nyata telah diintegrasikan ke sistem online, membuatnya lebih mudah dan efisien. UI pada dasarnya merujuk pada aktivitas secara langsung antara pengguna dan sistem melalui visual yang disajikan sistem. Pengalaman user experience berpusat pada pengalaman yang pengguna dapat merasakan dan berpikir saat menggunakan system (Safitri, 2022).

Aplikasi Sistem Informasi Tugas Akhir (SISTA) adalah suatu platform berbasis web yang dirancang untuk memberikan layanan bimbingan pada tahap akhir studi bagi mahasiswa. Pengguna yang terlibat dalam aplikasi ini meliputi mahasiswa, dosen pembimbing, staf administrasi, dan kepala program studi. Meskipun proses penggunaan aplikasi ini relatif lancar, pengguna masih mengalami beberapa kekurangan. Misalnya, navigasi dalam sistem terkadang membingungkan pengguna karena kebaruan sistem, menyebabkan beberapa pengguna belum sepenuhnya memahami fungsionalitasnya. Selain itu, dalam hal lembar sempro, komentar dari dosen penguji tidak selalu ditampilkan dengan jelas di dalam SISTA, hanya terdapat pada lembar bimbingan. Warna latar belakang aplikasi juga belum sepenuhnya sesuai dengan identitas visual universitas. Pengguna juga mengeluhkan bahwa struktur menu lebih baik jika langsung menampilkan bagian-bagian penting tanpa perlu melakukan klik tambahan. Ukuran font pada beberapa bagian, seperti pengumuman, dianggap terlalu kecil. Masalah lain yang dihadapi pengguna adalah kegagalan saat mengirim dokumen karena ukuran file terlalu besar meskipun sudah memenuhi batas maksimum 2MB, dan file dalam bentuk tautan tidak dapat dikirim. Masalah teknis seperti gangguan pada server atau jaringan sering terjadi karena sistem masih baru. Para pengguna juga mengharapkan pengembangan aplikasi dalam bentuk mobile untuk meningkatkan aksesibilitas, serta penambahan fitur notifikasi setelah bimbingan

disetujui atau ditolak. Mereka juga menginginkan fitur yang memungkinkan mereka untuk mengubah judul tugas akhir ketika diminta.

UI dan UX dapat diterapkan pada front-end web, atau pengembangan web dari sisi klien. Aplikasi web zaman sekarang tidak hanya menampilkan informasi; pengembang juga berusaha untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik (Dinh, 2020). Pengguna juga mengharapkan aplikasi memberi mereka pengalaman yang mudah digunakan, menyelesaikan kebutuhan mereka dengan cepat dan efisien, dan memiliki kemampuan untuk mengontrol interaksi antara aplikasi setiap saat (Safitri, 2022).

Dalam dunia digital, user interface (UI) adalah istilah yang mengacu pada tampilan visual yang menghubungkan pengguna ke ekosistem produk digital. User Interface (UI) adalah proses di mana antarmuka pengguna menampilkan hasilnya dalam bentuk layar agar dilihat oleh pengguna atau pengguna. Lebih tepatnya, UI adalah bagian visual dari situs web, perangkat lunak, dan perangkat keras yang berinteraksi dengan pengguna. Antarmuka pengguna ini sudah ada sejak tahun 1973. Tujuan komponen antarmuka pengguna ini adalah untuk meningkatkan kinerja pengalaman UX pengguna. Nilai digital user interface yang dikenal sebagai perubahan pengalaman pengguna, atau UX, adalah kenyamanan penggunaan saat bernavigasi dan berinteraksi di aplikasi yang kita buat. Ini tidak benar-benar pengetahuan, dan tidak ada pengetahuan pasti tentang pengalaman pengguna. Sebaliknya, pengalaman pengguna lebih merupakan konsep tentang bagaimana kami membuat antarmuka pengalaman pengguna yang mudah digunakan, ramah pengguna, dan mudah diakses untuk pengguna yang baru menggunakan aplikasi.

Pengalaman pengguna dan antarmuka pengguna sangat penting untuk aplikasi, situs web, atau platform online lainnya. UI/UX dapat memainkan peran penting dalam memicu minat pengunjung untuk menjelajahi platform. Dalam bisnis digital saat ini, merancang antarmuka pengguna/pengalaman pengguna yang indah adalah penting untuk memastikan bahwa layanan atau produk menawarkan pengalaman pengguna yang menyenangkan bagi pengguna atau pengguna (Mufti Prasetyo, 2022).

Heuristic Evaluation, sebuah metode pengujian usability yang digunakan dalam konteks perangkat lunak komputer, bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang terkait dengan usability pada desain antarmuka pengguna. Metode ini dikemukakan oleh J. Nielsen pada tahun 1990. Salah satu keunggulan utama dari metode ini adalah kemudahan dalam proses evaluasi, efisiensi waktu dalam evaluasi, serta biaya yang relatif rendah. Proses evaluasi dilakukan secara individu oleh setiap evaluator yang melakukan inspeksi terhadap antarmuka tertentu. Komunikasi antara evaluator hanya diizinkan setelah proses evaluasi selesai, hal ini dilakukan untuk memastikan independensi dan mengurangi bias dalam hasil evaluasi. Selama proses evaluasi berlangsung, evaluator akan melakukan pemeriksaan berulang terhadap antarmuka, memeriksa berbagai elemen interaktif, dan membandingkannya dengan prinsip-prinsip usability yang telah ditetapkan, sebagaimana disarankan oleh Holzinger pada tahun 2005 (Auliya et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Antarmuka Pengguna (User Interface) Aplikasi SISTTA: Meningkatkan Navigasi dan Pengalaman Pengguna”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi antarmuka pengguna (user interface) Aplikasi saat ini dalam hal navigasi dan pengalaman pengguna?
2. Apa saja faktor-faktor yang dapat meningkatkan navigasi dan pengalaman pengguna pada antarmuka pengguna (user interface) Aplikasi SISTTA?
3. Bagaimana pengembangan antarmuka pengguna (user interface) Aplikasi SISTTA dapat meningkatkan navigasi dan pengalaman bagi pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kondisi antarmuka pengguna (user interface) Aplikasi SISTA dalam hal navigasi dan pengalaman pengguna.
2. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat meningkatkan navigasi dan pengalaman pengguna pada antarmuka pengguna (user interface) aplikasi SISTA.
3. Untuk mengembangkan antarmuka pengguna (user interface) Aplikasi SISTA yang dapat meningkatkan navigasi dan pengalaman pengguna.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut.

1. Memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kondisi antarmuka pengguna (user interface) aplikasi SISTA dan faktor-faktor yang mempengaruhi navigasi serta pengalaman pengguna.
2. Memberikan rekomendasi kepada Aplikasi SISTA dalam pengembangan antarmuka pengguna yang lebih baik untuk meningkatkan navigasi dan pengalaman pengguna.
3. Menjadi referensi bagi peneliti dan praktisi dalam bidang desain antarmuka pengguna (user interface) pengguna.

1.5 Batasan Penelitian

1. Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan antarmuka pengguna (user interface) Aplikasi SISTA dengan tujuan meningkatkan navigasi dan pengalaman pengguna.
2. Penelitian ini tidak mencakup aspek lain seperti keamanan transaksi, strategi pemasaran, atau aspek teknis platform Aplikasi SISTA.