

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Teknologi informasi berperan penting di kehidupan manusia. Saat ini, sistem yang dihasilkan oleh teknologi informasi mendukung berbagai aspek kehidupan manusia dalam skala besar. Teknologi informasi merupakan cara dimana informasi bisa membuat, menyimpan, memanipulasi, mengkomunikasikan, dan mengirimkan informasi [1]. Perubahan perkembangan teknologi informasi berubah dengan sangat cepat di kehidupan yang membutuhkan teknologi informasi. Teknologi informasi menjadi fundamental dan merubah gaya hidup. Dengan pesatnya teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat saat ini komunikasi dan informasi kini dapat dipertukarkan melalui internet [2].

Internet merupakan merupakan jaringan komputer yang luas. Internet memiliki akses ke layanan pertukaran informasi kepada jutaan pengguna di seluruh dunia. Pertukaran informasi digunakan oleh sektor seperti bidang bisnis, universitas, pemerintah, organisasi [3]. Terselenggaranya proses pembelajaran yang berkualitas dipengaruhi atau didukung oleh faktor-faktor untuk mencapai tujuan pendidikan, salah satunya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar [4]. Sebaliknya untuk mengakses informasi terutama dokumen membutuhkan *website* [5].

Universitas Muhammadiyah Bandung merupakan perguruan tinggi swasta yang menghasilkan sumber daya manusia. Sebagai *input* suatu perguruan tinggi, Universitas Muhammadiyah Bandung memiliki sebuah website penerimaan mahasiswa baru ke perguruan tinggi sebagai sumbangsih perguruan tinggi yang beralamat di <http://pmb.umbandung.ac.id>. Situs ini sangat bermanfaat untuk memberikan informasi tentang pendaftaran calon mahasiswa baru yang akan datang. Secara umum, apa yang terjadi di sebuah situs web sering kali merupakan pemahaman pengguna yang terbatas tentang cara kerja objek untuk melayani tujuan dari situs web. Diperlukan adanya penilaian secara khusus terhadap website tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan oleh *User Interface Engineering, Inc* menunjukkan bahwa 60% waktu terbuang sia-sia karena orang tidak dapat menemukan informasi yang mereka cari, sehingga produktivitas berkurang dan frustrasi meningkat [6].

Evaluasi yang paling baik untuk sebuah sistem yakni dengan mengidentifikasi faktor *usability*. [7]. Suatu aplikasi dikatakan *usable* jika fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien dan memuaskan [8]. Memperhatikan *usability* adalah hal yang penting agar sebuah aplikasi dapat hidup dan tidak ditolak oleh pengguna, aplikasi dengan *usability* yang tinggi berpeluang lebih banyak diminati [9].

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka penulis memutuskan untuk membuat topik untuk tugas akhir dengan mengangkat topik analisis dengan menggunakan metode *System Usability Scale* dan *usability* untuk mengevaluasi perangkat lunak dengan judul “*analisis user experience dan usability pada website penerimaan mahasiswa baru dengan metode system usability scale*”

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah uraikan, maka di peroleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu. Bagaimana mengukur *user experience* pada *website* penerimaan mahasiswa baru dengan menggunakan metode *System Usability Scale*?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu, untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna website penerimaan mahasiswa baru Universitas Muhammadiyah Bandung dan juga meninjau tingkat usability pada website Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Muhammadiyah Bandung.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah

1. Bagi Peneliti
  - a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai pengembangan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi.
  - b. Mampu menerapkan ilmu yang telah diperoleh di perkuliahan pada laporan penelitian sesuai dengan kebutuhan bidang studi.
2. Bagi Instansi
  - a. Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan sistem yang lebih baik di masa mendatang.
3. Bagi Pengguna

- a. Dapat mempermudah pengguna dalam memperoleh informasi secara efektif dan efisien tanpa mengalami hambatan yang tidak diharapkan.

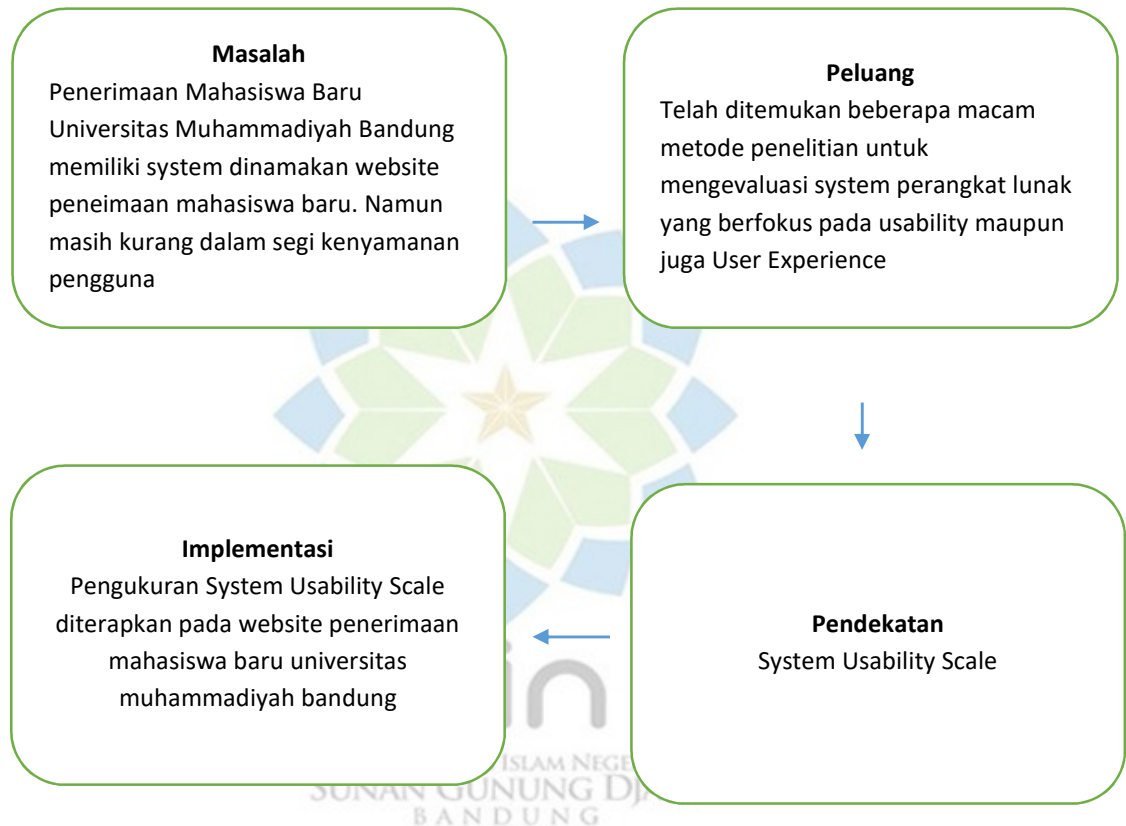
### 1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan dari masalah yang dianalisa adalah sebagai berikut:

- a. Responden dalam penelitian ini adalah calon mahasiswa baru angkatan 2022/2023 yang sudah diterima menjadi mahasiswa angkatan 2022/2023 dan Staf Penerimaan Mahasiswa Baru dengan total 30 responden dengan masing masing 15 responden dari calon mahasiswa baru dan 15 responden dari staf penerimaan mahasiswa baru.
- b. Metode yang di gunakan yaitu *System Usability Scale*
- c. Tools yang di gunakan adalah Microsoft Excel
- d. Ruang lingkup yang di teliti hanya bagian *user experience*, sehingga dalam penelitian ini bahasa pemograman dan algoritma pada website ini tidak di libatkan.

## 1.6. Kerangka Pemikiran

Kerangka kerja proyek penelitian tugas akhir ini ditujukan pada Gambar 1.1.



**Gambar 1.1. Kerangka Pemikiran**

## 1.7. Metodologi Penelitian.

Prosedur yang digunakan dalam proses penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang di jelaskan sebagai berikut:

### a. Studi litelatur

Tahapan ini berguna untuk pengumpulan data pustaka , membaca dan mencatat , serta mengelolah bahan penelitian.

b. Perancangan Metode *System Usability Scale*

Tahapan kedua ini dilakukan perancangan skenario berdasarkan metode *system usability scale*, dalam penelitian ini responden akan di berikan sepuluh pertanyaan yang sederhana untuk memberikan pandangan tentang kepuasan pengguna.

c. Pengambilan Data

Tahap ketiga ini di lakukan pengumpulan data kuisisioner yang kemudian di analisis guna melihat kembali website tersebut memiliki kekurangan atau tidak.

d. Penarikan Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap terakhir, untuk menyimpulkan dari hasil yang di hasilkan dari tahapan *system usability scale*.

## 1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan Tugas Akhir ini di bagi menjadi 5 bab, berikut sistematika penulisan laporan tugas akhir :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Di bab ini berisi tentang latar belakang , perumusan masalah , manfaat penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, kerangka pemikiran , metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II STUDI PUSTAKA**

Di bab ini berisi tentang landasan teori dan *state of the art* yang berhubungan dengan penelitian, perancangan, pembangunan dan implementasi sistem pada tugas akhir.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Di bab ini berisi tentang perancangan sistem yang di kaji mulai dari analisis hingga perancangan.

### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Di bab ini berisi tentang hasil dari implementasi sistem dari pembangunan sistem yang telah dibuat dan dilakukan pengujian terhadap website tersebut.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan rekomendasi yang dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

