

## BAB I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu faktor penting yang membutuhkan dukungan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas layanan akademik. SMA Negeri 1 Bondowoso sebagai lembaga pendidikan tingkat menengah menghadapi tantangan serius terkait kualitas Sistem Informasi Akademik (SIA). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, penggunaan SIA dalam proses pendidikan meningkatkan efisiensi dan efektifitas. Namun, masih terdapat banyak aspek kualitas desain dan *user experience* dari SIA yang harus diperbaiki agar dapat memaksimalkan kualitas layanan akademiknya. Salah satunya adalah kualitas *user experience* yang dihadirkan oleh SIA. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Peneliti memperkuat data dengan melakukan *pre-research* dengan cara menyebarkan kuesioner menggunakan *google form* secara acak dan berdasarkan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*) kepada pengguna 84 Siswa SMA Negeri 1 Bondowoso yang menggunakan Sistem Informasi Akademik dan menghitung skor yang didapat sebelum dikembangkan. Adapun skor UEQ pada tampilan *User interface* dan *User Experience* Sistem Informasi Akademik adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Uji Data Analisis UEQ Tools

Scale	Mean	Comparisson to benchmark
Attractiveness	0,312	Bad
Perspicuity	0,342	Bad
Efficiency	0,292	Bad
Dependability	0,494	Bad
Stimulation	0,289	Bad
Novelty	0,152	Bad

Dari hasil tabel diatas didapatkan nilai yaitu *Attractiveness* (0,312), *Perspicuity* (0,342), *Effeciency* (0,292), *Dependability* (0,494), *Stimulation* (0,289), *Novelty* (0,152) yang dapat disimpulkan berdasarkan data analisis *tools* UEQ adalah *Bad*. Dengan adanya penilaian *Bad* ini pada tampilan Sistem Informasi Akademik SMA Negeri 1 Bondowoso. Maka dari itu perlu adanya pengembangan tampilan dari aplikasi ini untuk mendapatkan nilai yang *Good* atau *Above Average* dari hasil penelitian menggunakan metode perhitungan UEQ.

Dalam konteks ini, penelitian evaluasi UI/UX menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) akan memberikan wawasan mendalam terhadap permasalahan di atas. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam perbaikan dan pengembangan Sistem Informasi Akademik di SMA Negeri 1 Bondowoso, memastikan bahwa sistem tersebut tidak hanya efektif secara teknis, tetapi juga memenuhi kebutuhan serta memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

*User Experience Quistioner* (UEQ) dikenal sebagai kesan keseluruhan pengguna atau *user* saat pengguna berinteraksi dengan suatu produk yang mencakup 3 hal yakni *Attractiveness* atau daya tarik, *Pragmatic Quality* dan *Hedonic Quality* (Schrepp, 2019). Aspek *Attactiveness* merupakan dimensi valensi murni, yakni berhubungan dengan cara pandang pengguna terhadap daya tarik *system*. Aspek *pragmatis* menunjukkan cara pandang terhadap aspek teknis yang berfokus terhadap pencapaian tujuan dalam desain suatu *system* atau layanan.

Maka sebuah tujuan dapat dicapai apabila tugas diselesaikan atau dikerjakan secara cepat dan efisien (*Efficiency dimension*), mudah dipahami (*Perspicuity dimension*) dan tidak mengekang (*Dependability dimension*). Sedangkan aspek *hedonis* adalah aspek non teknis yang berhubungan langsung dengan emosi pengguna atau *user*. Aspek ini merupakan kesenangan yang memotivasi (*Simulation dimension*) dan desain terbaru (*Novelty dimension*). Penggunaan *User Experience Quistionnaire* (UEQ) merupakan salah satu metode yang efektif. Dengan menggunakan kuesioner ini, dapat dilakukan evaluasi sistem berdasarkan respon, tanggapan pengguna terhadap antar muka dan pengalaman yang mereka alami.

Meskipun SIA SMA Negeri 1 Bondowoso telah diterapkan, belum ada penelitian yang secara khusus melakukan evaluasi UI/UX sistem ini dengan metode UCD dan UEQ. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi UI/UX terhadap SIA SMA Negeri 1 Bondowoso dengan menggunakan metode *User Centered Design* dan *User Experience Questionnaire*. Dengan melakukan evaluasi UI/UX, diharapkan dapat diidentifikasi kelebihan dan kekurangan antarmuka pengguna serta pengalaman pengguna dalam menggunakan SIA tersebut. Hasil evaluasi ini nantinya dapat menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap SIA SMA Negeri 1 Bondowoso guna meningkatkan kualitas UI/UX, sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memuaskan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian kali ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *User Centered Design* (UCD) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam pengembangan *design* UI/UX sistem informasi akademik di SMA Negeri 1 Bondowoso?
2. Bagaimana kinerja *mean* dalam evaluasi *design* UI/UX dari sistem informasi akademik SMA 1 Bondowoso *design* yang ada dan yang baru ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mengevaluasi UI/UX (*User Interface/User Experience*) dari sistem informasi akademik SMA Negeri 1 Bondowoso dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Mengevaluasi kinerja *mean* untuk mengetahui efektifitas *design* UI/UX pada SIA mobile saat ini dan yang terbaru.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Dapat memudahkan siswa dan guru SMAN 1 Bondowoso saat menggunakan aplikasi SIA SMAN 1 Bondowoso .
2. Dapat membantu tim pengembang SIA SMAN 1 Bondowoso dalam mengembangkan aplikasi SIA SMAN 1 Bondowoso.
3. Dapat memberikan bahan refrensi sebagai bentuk masukan untuk penelitian yang ingin melakukan penelitian sejenis.

#### 1.5 Batasan Penelitian

Batasan masalah yang di tentukan oleh peneliti dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis android yang digunakan sebagai objek analisis yaitu SIA Mobile SMAN 1 Bondowoso.
2. Penetapan responden 84 orang yang terdiri dari siswa dan guru yang dimana jumlah ini menggunakan rumus slovin untuk menentukan sampel mahasiswa yang diambil dan sampel dilakukan secara acak .
3. Menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan *User Experience Quistionnaire* (UEQ). Proses pengembangan UI/UX aplikasi SIA SMAN 1 Bondowoso berdasarkan metode *User Centered Design* (UCD) dan akan di analisis menggunakan perhitungan *User Experience Questionnaire* (UEQ).
4. Hasil dari penelitian ini berupa rekomendasi UI berdasarkan UX penerapan metode *User Centered Design* (UCD) yang berupa rekomendasi *prototype* aplikasi.