

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem informasi akademik adalah suatu sistem yang dirancang untuk memudahkan berbagai urusan yang berkaitan dengan pengelolaan akademik (Fauziyah et al., 2022). *Web* Sistem Informasi Akademik Universitas Muhammadiyah Jember (SIA Unmuh Jember) adalah aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk membantu mahasiswa untuk mengakses informasi akademik Universitas Muhammadiyah Jember.

*Pre-Research* dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner kritik dan saran untuk memahami permasalahan dan keinginan pengguna,. Contoh pernyataan dari sampel kuesioner seperti “Tampilan dan font tidak konsisten”, “Desain menu navigasi terlalu kecil”, “Tampilan rumit”, dan “Pemilihan warna yang kurang menarik”. Data hasil *pre-research* tersebut dapat disimpulkan *web* SIA Unmuh Jember memiliki tampilan antarmuka yang kurang menarik dan pengalaman pengguna yang tidak optimal. Untuk memberikan tampilan antarmuka yang dapat diterima oleh pengguna maka diperlukan analisis lebih mendalam terkait dengan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dari *web* SIA Unmuh Jember.

*User Interface (UI)* merupakan bagian dari sistem yang berhubungan langsung dengan pengguna dan sangat penting dalam membantu pengguna untuk menemukan informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah. *UI* juga merupakan representasi visual dari perangkat atau komputer yang berkomunikasi secara langsung dengan pengguna (Zukhri, 2022). *User Experience (UX)* adalah kesan atau pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan *User Interface (UI)*, yang sangat menentukan apakah informasi yang disediakan sudah mencukupi bagi pengguna. *UI* dan *UX* sangat penting dalam sebuah produk desain karena keduanya mempengaruhi kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan produk tersebut. Pengalaman

pengguna yang dirasakan akan mempengaruhi tingkat kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan berbagai fitur yang tersedia dalam sistem (Zukhri, 2022).

Agar pengguna dapat mengakses informasi akademik dengan lebih baik pada *web* SIA Unmuh Jember, perlu dilakukan pengembangan *web* SIA Unmuh Jember menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah pendekatan yang mengintegrasikan pemikiran analitik, keterampilan praktis, dan kreatif untuk menciptakan solusi yang berpusat pada manusia. Metode ini dimulai dengan memahami kebutuhan dan keinginan pengguna, kemudian mengembangkan solusi yang memenuhi kebutuhan tersebut. (Nabila & Wahyuni, n.d). Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, desain ulang *web* SIA Unmuh Jember dapat dilakukan dengan fokus pada pengguna. Dengan demikian, desain yang dihasilkan akan lebih optimal dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna.

*System Usability Scale (SUS)* digunakan untuk mengukur *usability* dari *web* SIA Unmuh Jember. *System Usability Scale (SUS)* merupakan metode yang berfokus pada tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap prototype desain UI/UX (Nasution & Nusa, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian dengan judul "Pengembangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada *web* SIA Unmuh Jember menggunakan Metode *Design Thinking*". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain antarmuka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna serta untuk mengetahui skor *SUS* pada *web* SIA Unmuh Jember sebelum dan sesudah dirancang ulang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan dasar yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana metode *Design Thinking* dapat diterapkan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang ada pada UI dan UX SIA Unmuh Jember?

## 1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa batasan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini.

1. Fokus utama untuk membuat rekomendasi desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* web SIA Unmuh Jember untuk Mahasiswa dan tidak membangun aplikasi.
2. *Stratified Random Sampling* digunakan untuk mengambil data sampel populasi dengan pengelompokan berdasarkan fakultas di Universitas Muhammadiyah Jember.
3. *System Usability Scale (SUS)* metode yang digunakan sebagai pengukur kepuasan pengguna.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini mencakup hal berikut:

Menerapkan metode *Design Thinking* untuk mengembangkan solusi dalam perbaikan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* web SIA Unmuh Jember.

### 1.5 Manfaat

Manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Diharapkan mampu membantu tim pengembang untuk mengembangkan *web* SIA Unmuh Jember.
2. Dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan *web* SIA Unmuh Jember.
3. Bisa digunakan sebagai panduan untuk penelitian di masa mendatang, terutama bagi mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jember.

