

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman digital yang didominasi oleh teknologi, perkembangan teknologi digital dan dampaknya pada perubahan sosial merupakan bagian integral dari teori inovasi yang lebih komprehensif [1]. Teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan dasar manusia untuk bekerja di setiap bidang [2]. Terutama di bidang Pendidikan [3]. Dampak dari perkembangan teknologi menjadi semakin terlihat bagi suatu instansi atau Lembaga Pendidikan yang menggunakan metode pembelajaran secara *online* [4]. Pekerjaan mahasiswa di kampus menjadi lebih sulit dalam berkomunikasi secara langsung, baik dalam hal akademik, keuangan, maupun masalah lainnya. Karenanya, dibutuhkan sebuah platform *website* yang dapat membantu mahasiswa dalam mendapatkan informasi seputar perkuliahan dengan lebih mudah [5].

Guna menyiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi yang terus berlangsung dengan cepat, diperlukan penyesuaian terus-menerus terhadap kompetensi mahasiswa agar sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam konteks ini, terdapat suatu peraturan dari Kementerian yang mengatur kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM). Kebijakan MBKM ini direncanakan melalui Regulasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Regulasi ini secara rinci mengatur proses pembelajaran, terutama terdapat dalam pasal 15 dan 18 dari peraturan tersebut [6]. Dalam proses pembelajaran pada MBKM perlu adanya platform pembelajaran secara *online* sebagai efisiensi pembelajaran efektif untuk seluruh mahasiswa di Indonesia yang bergabung pada program MBKM ini.

Platform pembelajaran secara *online* menjadi hal yang banyak digunakan oleh mahasiswa untuk mendukung program MBKM tersebut [7]. Salah satu *website* yang telah digunakan untuk platform pembelajaran secara online yaitu *website Canvas Instructure*. *Website Canvas Instructure* ini merupakan *website* yang telah digunakan oleh beberapa mitra, salah satunya yaitu PT Zona Edukasi Nusantara. PT Zona Edukasi Nusantara ini menggunakan *website* tersebut sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa program MBKM yaitu *Study Independen*. Dari hasil survey dan wawancara yang diberikan kepada 27 mahasiswa, 2 mentor dan 1 program manager yang mengambil program MBKM Batch ke-4 di mitra PT Zona Edukasi Nusantara, dimana mahasiswa dan mentor tersebut memberikan informasi mengenai permasalahan yang terdapat pada *website Canvas Instructure* ini. Terdapat 27 mahasiswa, 2 mentor dan 1 program manager menyatakan *website Canvas Instructure* masih perlu adanya perbaikan. Pada modul mahasiswa dan mentor pada mitra, maka terdapat beberapa permasalahan pada *website Canvas Instructure*. Permasalahan *website* dari sisi mahasiswa terdapat pada fitur *dashboard*, fitur *modules*, fitur *grade*, fitur *Course Syllabus*, fitur *groups* dan fitur *help*. Selain itu permasalahan pada *website Canvas Instructure* juga dialami oleh para mentor, permasalahan yang dialami dari sisi mentor pada *website* yaitu pada fitur *grade* yang mempengaruhi penilaian kelulusan mahasiswa MBKM pada mitra PT Zona Edukasi Nusantara. Pengguna *website* dalam mitra tidak hanya terdapat mahasiswa dan mentor, akan tetapi terdapat pengguna sebagai *program manager*, yang mana program manager ini yaitu bagian yang mengelola data mahasiswa beserta mentor. Dalam program manager terdapat permasalahan pada tampilan daftar mahasiswa, dan fitur *New Analytics*, yang mana fitur-fitur tersebut nantinya dapat mempermudah pengguna dalam mengakses *website* tersebut.

Guna memberikan gambaran yang lebih terperinci mengenai permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis merangkum informasi tersebut dalam tabel berikut ini. Mengenai permasalahan detail terhadap *website Canvas Instructure*, dapat dilihat pada Lampiran 1.

Tabel 1.1 Permasalahan terhadap *website Canvas Instructure*

Permasalahan terhadap <i>website Canvas Instructure</i> yang digunakan pada mitra PT Zona Edukasi Nusantara		
Pengguna	Nama Fitur yang Terkendala	Keterangan
Mahasiswa	<i>Modules</i>	Tidak adanya search bar yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mencari informasi <i>record live class</i> , <i>deadline</i> tugas, jadwal kelas dan informasi materi pembelajaran.
	<i>Grade</i>	Mahasiswa membutuhkan kolom <i>feedback</i> penilaian untuk memudahkan mahasiswa dalam memperbaiki tugas yang akan dikerjakan selanjutnya. Sehingga mahasiswa dapat mendapatkan nilai dan hasil yang maksimal.
Mentor	<i>Grade</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mentor membutuhkan kolom <i>feedback</i> untuk menjelaskan detail penilaian kepada mahasiswa. • Daftar nama mahasiswa atau <i>student names</i> yang tertera tidak terdapat informasi nama lengkap, melainkan nim dari kampus masing-masing.
Program Manager	<i>New Analytics</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak terdapat grafik untuk <i>memonitoring</i> peserta dalam pengumpulan tugas.

		<ul style="list-style-type: none"> • Tidak terdapat data atau grafik keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran materi di <i>website</i>. • <i>Run report</i> dalam pengolahan data nilai mahasiswa masih dilakukan secara manual.
--	--	--

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, melalui proses *design thinking*, peneliti dapat memahami kebutuhan dan harapan pengguna secara lebih baik[8]. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan model desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna melalui inovasi berupa *website* dengan mengimplementasikan metode *design thinking*. Metode *design thinking* telah terbukti efektif dalam mengatasi berbagai masalah yang ada [9]. Permasalahan yang ada tersebut yaitu menyederhanakan kegunaan prototipe, dan pengalaman yang didapat dapat membawa hasil yang lebih baik [10].

Dalam metode pengujian, peneliti memilih menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ merupakan sebuah kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap *website Canvas Instructure* dengan menggunakan pertanyaan yang mencakup beberapa aspek. Kemudian, kuesioner tersebut akan dihitung untuk mendapatkan hasil evaluasi [11]. Pertanyaan-pertanyaan telah dibuat dalam tipe skala linear [12]. UEQ disini berfungsi untuk melihat ketertarikan user terhadap *website Canvas Instructure* yang dilakukan *improve* oleh peneliti [13].

Berdasarkan penjabaran dari permasalahan yang terdapat pada *website Canvas Instructure* maka metode yang paling tepat untuk melakukan redesign *website Canvas Instructure* yaitu metode *Design Thinking*, dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.2 Perumusan Masalah

Setelah menganalisis permasalahan yang dijelaskan dalam latar belakang, teridentifikasi beberapa permasalahan yang ada pada *website Canvas Instructure*,

terutama pada sisi pengguna mahasiswa, mentor, dan program manager, berikut fitur-fitur yang terkendala dari masing-masing pengguna:

1. Pengguna sebagai Mahasiswa

Pada pengguna dari sisi mahasiswa terdapat permasalahan pada:

- a. Fitur *Dashboard* : tidak terdapat *to do list, doing* dan *done*.
- b. Fitur *Modules* : tidak terdapat *search bar* untuk mencari informasi *live class*, materi dan jadwal kegiatan.
- c. Fitur *Grade* : Tidak terdapat kolom *feedback* penilaian
- d. Fitur *Course Syllabus* : tidak terdapat *button save* dokumen silabus.
- e. Fitur *Groups* : tidak terdapat informasi jelas mengenai nama kelompok
- f. Fitur *Help* : tidak terdapat informasi penyelesaian kendala pada saat mengakses *website*.

2. Pengguna sebagai Mentor

Pada pengguna dari sisi mentor terdapat permasalahan pada:

- a. Fitur *grade* : tidak terdapat kolom *feedback* penilaian dan informasi daftar mahasiswa tidak diberikan secara jelas.

3. Pengguna sebagai Program Manager

Pada pengguna dari sisi program manager terdapat permasalahan pada:

- a. Fitur *new analytics* : tidak terdapat grafik untuk *memonitoring* pengumpulan tugas peserta, tidak terdapat *report* keaktifan mahasiswa dalam akses materi dan *run report* nilai masih dilakukan secara manual.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang, penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa pertanyaan penelitian yang terkait, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana *redesign* pada *website Canvas Instructure* dalam meningkatkan performa pengguna untuk sisi mahasiswa, mentor dan program manager?
2. Bagaimana mengukur tingkat pengalaman pengguna pada *website Canvas Instructure* menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Redesign website Canvas Instructure* untuk pengguna dari sisi mahasiswa, mentor dan program manager.
2. Mengukur tingkat pengalaman pengguna pada *website Canvas Instructure* menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1.5 Batasan Masalah

Dengan merujuk pada permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang, penelitian ini akan membatasi fokusnya pada *redesign website Canvas Instructure* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, termasuk mahasiswa, mentor, dan program manager, yang digunakan oleh mitra PT Zona Edukasi Nusantara pada program MBKM Batch ke-4 pada tahun 2023. Kesimpulan dari kebutuhan pengguna dihasilkan melalui survey yang dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner dan melakukan wawancara kepada pengguna *website Canvas Instructure*. Dalam proses pengembangan sistemnya, memanfaatkan kerangka kerja *Bootstrap versi 5* yang akan digunakan pada pengembangan antarmuka (*interface*) pengguna. Tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan pengembangan pada *front-end development*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna:
Penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada *website Canvas Instructure* menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

2. Meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran daring:

Penelitian ini berpotensi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran di PT Zona Edukasi Nusantara yang menggunakan *website Canvas Instructure*.

3. Memberikan saran untuk meningkatkan *Website Canvas Instructure*:

Hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi perbaikan pada *website Canvas Instructure*, sehingga dapat menjadi acuan bagi para *developer* ketika meningkatkan kualitas fungsional dan desain *website* kedepannya.