

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dalam era globalisasi berdampak signifikan pada sektor pendidikan, mendorong adaptasi terhadap kemajuan teknologi dan integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran [1]. Akses ke sumber daya pendidikan dari seluruh dunia meningkat melalui platform *online*, kursus daring, dan sumber daya elektronik, memudahkan aksesibilitas untuk yang terkendala oleh faktor geografis, finansial, atau waktu [2]. Pendidikan juga memiliki peran besar dalam pembentukan individu, melibatkan pengalaman sehari-hari, interaksi sosial, membaca buku, menonton video edukatif, dan partisipasi dalam komunitas pembelajaran *online*. Pendekatan holistik terhadap pendidikan menekankan bahwa ini melibatkan seluruh kehidupan individu, bukan hanya terbatas pada kurikulum formal di perguruan tinggi [3]. Mengakui keragaman jalur pendidikan menjadi penting, dengan fokus pada dukungan terhadap pendidikan yang melibatkan berbagai sumber dan metode pembelajaran, menciptakan lingkungan inklusif, dan memungkinkan akses pendidikan yang lebih merata bagi masyarakat [4].

*Website* Kampus Gratis berfungsi sebagai platform pembelajaran tingkat perguruan tinggi, khususnya untuk lulusan SMA dan SMK. Hasil survei melalui wawancara dan kuesioner UEQ mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam antarmuka pengguna. Pada fitur Beranda, pengguna kesulitan melihat informasi tugas secara kronologis, menunjukkan perlunya peningkatan desain untuk memudahkan navigasi. Fitur penugasan yang tumpang tindih dengan Studi-Ku menunjukkan kebutuhan untuk merampingkan dan menetapkan tujuan yang jelas. Selain itu, kurangnya fleksibilitas pada fitur penugasan yang sudah terkirim perlu diperbaiki agar pengguna dapat mengubahnya selama masih ada waktu. Umpan balik pengguna juga menyoroti permintaan untuk fitur acara kampus sebagai bentuk pembelajaran yang lebih personal. Pengembangan dapat mencakup tambahan fitur

tersebut untuk memenuhi kebutuhan *softskill* dan *hardskill*, sesuai dengan minat individu. Evaluasi antarmuka Studi-Ku merekomendasikan penambahan bar progres, penyesuaian ukuran gambar, dan perbaikan pada tampilan modul tugas. Tambahan informasi rinci dan penyesuaian ukuran tombol pada bagian Nilai dan Sertifikat juga diperlukan. Peningkatan tampilan *footer*, *navbar*, dan *icon* fitur dapat meningkatkan kejelasan antarmuka. Observasi pengguna menekankan perbaikan pada batas antara *header* dan konten, serta peningkatan aksesibilitas informasi penugasan di halaman beranda. Kesulitan pengguna dengan ukuran *font* dan bayangan tipis menandakan perlunya perbaikan tata letak halaman beranda untuk optimalisasi ruang kosong. Dengan mempertimbangkan semua ini, pembaruan dan perbaikan pada *Website* Kampus Gratis diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar pengguna dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pengembangan situs web Kampus Gratis, diperlukan pengujian kegunaan (*usability*) dan perancangan ulang dengan fokus pada UI dan UX. Metode yang digunakan melibatkan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *User Centered Design* (UCD). Pengujian *usability* dilakukan secara kualitatif untuk memastikan fungsi-fungsi aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhan pengguna [5]. Penelitian ini bertujuan menciptakan model desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna melalui inovasi menggunakan metode *User Centered Design* [6]. Metode ini terbukti efektif mengatasi masalah yang muncul dari pengalaman pengguna sebelum perancangan ulang [7]. Pada proses pengujian, peneliti menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) [8]. UEQ digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap situs web melalui pertanyaan dengan skala linear [9]. Pemakaian UEQ bertujuan mengevaluasi ketertarikan pengguna terhadap situs web setelah ditingkatkan oleh peneliti [10]. Berdasarkan analisis permasalahan pada *Website* Kampus Gratis, metode yang digunakan untuk *redesign* adalah *User Centered Design* [12]. Pada tahap testing, peneliti menggunakan UEQ untuk mengumpulkan umpan balik pengguna terhadap perubahan yang telah dilakukan [13]. Pendekatan ini bertujuan menciptakan situs

web yang menarik, sesuai kebutuhan pengguna, dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Setelah mengevaluasi permasalahan yang diuraikan dalam latar belakang, beberapa masalah telah teridentifikasi pada *Website* Kampus Gratis, khususnya yang berkaitan dengan pengalaman pengguna dari sisi siswa. Berikut adalah fitur-fitur yang terkendala berdasarkan pengalaman pengguna:

- a. Kesulitan siswa dalam melihat informasi penugasan dari halaman pertama ke halaman berikutnya
- b. Penghapusan fitur penugasan disebabkan adanya fitur tugas yang telah tersedia di halaman Studiku.
- c. Penambahan fitur Acara Kampus digunakan untuk melibatkan siswa dalam pengembangan *soft skill* dan *hard skill*. Fitur ini berfungsi sebagai tambahan pembelajaran selain materi yang disampaikan dalam kelas yang diikuti.

### **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan dalam latar belakang, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa pertanyaan penelitian yang relevan, di antaranya adalah:

- a. Bagaimana *redesign* pada *Website* Kampus Gratis menggunakan metode *User Centered Design*?
- b. Bagaimana mengukur tingkat pengalaman pengguna pada *Website* Kampus Gratis menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Pada permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka didapatkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. *Redesign Website* Kampus Gratis dengan menggunakan metode *User Centered Design*.
- b. Mengukur tingkat pengalaman pengguna pada *Website* Kampus Gratis menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

### 1. 5. Batasan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah dalam latar belakang, penelitian ini akan difokuskan pada peningkatan kualitas *Website* Kampus Gratis sesuai dengan kebutuhan pengguna di PT Menara Indonesia. Identifikasi kebutuhan pengguna akan dilakukan melalui survei dengan penyebaran kuesioner dan wawancara kepada pengguna *Website* Kampus Gratis. Dalam pengembangan sistem, kami akan menggunakan *framework* HTML, Next.js, dan Tailwind CSS untuk merancang antarmuka pengguna. Tujuan utamanya adalah memenuhi kebutuhan pengembangan di bidang *front-end development*.

### 1. 6. Manfaat Penelitian

Berikut merupakan beberapa manfaat dari penelitian:

- 1) Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan menggunakan metode *User Centered Design*, sehingga penelitian ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi pengguna.
- 2) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara *online*, penelitian ini digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran di PT Menara Indonesia yang memanfaatkan *Website* Kampus Gratis.