

## 1. Pendahuluan

### Latar Belakang

Artikel ilmiah sebagai bagian dari karya ilmiah adalah karya ilmu pengetahuan yang menyajikan fakta umum dan ditulis menurut metodologi penulisan yang baik dan benar [1]. Artikel ilmiah memiliki fungsi sebagai rujukan, meningkatkan wawasan, serta menyebarluaskan ilmu pengetahuan [2]. Cara untuk mencari sebuah artikel ilmiah dapat dilakukan secara *online* (mencari lewat situs internet) maupun secara *offline* (perpustakaan atau toko buku).

Saat ini terdapat sebuah website pencarian artikel atau jurnal ilmiah bernama *Artificial Researcher (AR)*. Website ini berasal dari luar negeri yaitu Austria. AR bekerja dengan cara pengguna melakukan *input keyword* kedalam *text area* yang disediakan. Lalu pengguna juga dapat melakukan *input tanggal* yang berfungsi untuk menampilkan artikel dan jurnal ilmiah yang *published* sesuai dengan tanggal yang diinputkan oleh pengguna. Website *Artificial Researcher (AR)* bergerak dalam bidang *Natural Learning Processing (NLP)*, yang berfokus kepada layanan mereka dalam menyediakan artikel dan jurnal ilmiah yang sudah ada sejak 15 tahun silam. Artikel dan jurnal ilmiah yang disediakan pun ada beberapa jenis seperti, kumpulan artikel dan jurnal terkait *COVID-19 Open Research Dataset (CORD-19)*, kumpulan sampel dari *EP Full-text Data for text analytics*, dan sampel yang terdiri dari berbagai publikasi ilmiah dalam bidang teknis dan medis sains. Masih banyak fitur lainnya yang dimiliki oleh website AR ini. Website *Artificial Researcher (AR)* masih dalam tahap pembangunan, sehingga dari pihak pengembang masih melihat apakah produk AR bisa juga digunakan sesuai dengan kebutuhan dan *behavior* mahasiswa Informatika Telkom University, sehingga nantinya dapat direncanakan website pencarian artikel dan jurnal yang sesuai dengan kebutuhan dan *behavior* mahasiswa Informatika Telkom University.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka diperlukannya perancangan sebuah website yang dapat mencari artikel atau jurnal ilmiah yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya, terkhususnya pada kasus ini yaitu Mahasiswa Informatika Telkom University. Penelitian ini akan menggunakan metode *User Centered Design* dengan harapan bisa mendapatkan model *User Experience* dari pengguna yang sedang mencari sebuah artikel atau jurnal ilmiah secara *online*.

### Topik dan Batasannya

Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah sulitnya mahasiswa Informatika Telkom University dalam mencari sebuah artikel dan jurnal ilmiah secara *online* yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Seringkali hasil artikel dan jurnal yang ditampilkan oleh mesin pencarian tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengguna.

Berdasarkan latar belakang serta permasalahan yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang model *User Experience (UX)* untuk website pencarian artikel dan jurnal berdasarkan preferensi dan *behavior* mahasiswa Informatika Telkom University dalam mencari suatu artikel dan jurnal ilmiah?
2. Bagaimana menghasilkan website pencarian artikel dan jurnal ilmiah yang sesuai dengan model *User Experience (UX)* dari mahasiswa Informatika Telkom University dalam bentuk *prototype*?

Batasan Penelitian pada tugas akhir ini yaitu:

1. Website yang dirancang akan mengacu pada website pencarian artikel dan jurnal ilmiah yang sudah ada yaitu *Artificial Researcher (AR)*.
2. Target penggunanya adalah Mahasiswa Informatika Telkom University

### Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan rancangan model *User Experience (UX)* untuk website pencarian artikel dan jurnal berdasarkan preferensi dan *behavior* mahasiswa Informatika Telkom University dalam mencari suatu artikel dan jurnal ilmiah.
2. Menghasilkan website pencarian artikel dan jurnal ilmiah yang sesuai dengan model *User Experience (UX)* dan *behavior* dari mahasiswa Informatika Telkom University dalam bentuk *prototype*.

### Organisasi Tulisan

Organisasi tulisan pada penelitian ini diawali dengan pendahuluan. Lalu, bagian 2 yaitu Studi terkait yang menjelaskan secara singkat mengenai studi kasus yang digunakan yaitu website *Artificial Researcher (AR)*, *Human-Computer Interaction (HCI)*, *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)*, *User Centered Design (UCD)*, *User Persona*, *Usability Testing*, *Wireframe-Wireframing*, Observasi, *System Usability Scale (SUS)*, Figma. Bagian 3 yaitu sistem yang dibangun akan menjelaskan tentang metodologi penelitian yang diusulkan dalam penelitian ini. Bagian 4 yaitu evaluasi akan menjelaskan tentang hasil akhir dari penelitian dan analisis pengujian. Lalu yang terakhir akan ditutup dengan kesimpulan penelitian yang akan ditempatkan pada bagian 5.