

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Peluang perkembangan TI (Teknologi dan Informasi) di Indonesia saat ini berkembang dengan sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan penggunaan TI yang telah diterapkan hampir di seluruh aktivitas, seperti dalam perdagangan, pemerintahan, hingga pendidikan. Salah satu bidang yang memanfaatkan kemajuan teknologi adalah dunia pendidikan, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mempermudah dalam proses pembelajaran, presensi, hingga layanan administrasi (Lestari, 2018). Dalam perguruan tinggi, salah satu kegiatan yang memerlukan pemanfaatan kemajuan teknologi adalah Unit Kegiatan Mahasiswa.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah wadah bagi mahasiswa untuk menyalurkan minat dan bakat merupakan salah satu organisasi yang berada di bawah naungan perguruan tinggi (Dina Zakiroh & Farid, 2013). UKM berfungsi sebagai sarana bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan di luar kegiatan akademik kampus. Melalui UKM, mahasiswa diharapkan bisa mendapatkan rasa tanggung jawab, belajar bekerja di dalam tim, membangun relasi baru, dan mampu mengatasi masalah yang terjadi secara internal maupun eksternal (Suwandaru, 2017). Dalam mengadakan kegiatan, UKM perlu mengajukan beberapa hal kepada kampus, seperti perizinan acara, pendanaan, hingga izin peminjaman ruangan.

Di Telkom University, UKM berada di bawah naungan Direktorat Kemahasiswaan Telkom University. Dalam setiap UKM, terdapat aktivitas rutin yang dilakukan, baik mingguan, bulanan, dan tahunan. Tentunya setiap unit kegiatan mahasiswa wajib melakukan pelaporan kepada Kemahasiswaan dari setiap aktivitas yang mereka laksanakan dan akan diadakan evaluasi juga terkait aktivitas yang telah berlangsung. Fungsi setiap UKM dalam melaporkan kegiatan mereka adalah untuk memperoleh evaluasi dan penilaian kinerja dari Kemahasiswaan dan mengetahui apakah kegiatan tersebut layak untuk dilaksanakan kembali atau tidak. Adapun hal yang perlu UKM laporkan kepada

pihak Kemahasiswaan adalah *profile* UKM yang perlu di-*submit* setiap masa jabatan baru, pengajuan proposal setiap suatu *event* atau kegiatan akan berlangsung, *contract management*, laporan pertanggungjawaban kegiatan yang dibuat setiap *event* atau kegiatan selesai dilaksanakan, dan masih banyak lagi.

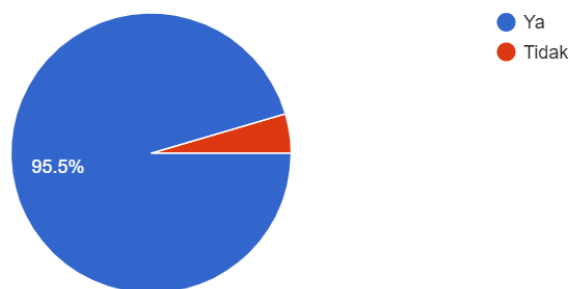
Sebagai perguruan tinggi, Telkom University memerlukan sarana media komunikasi dan informasi, khususnya bagi unit kegiatan mahasiswa yang ada di Telkom University. *Website* yang dapat dikembangkan bisa berguna bagi UKM dan Kemahasiswaan, khususnya dalam melakukan pengajuan proposal, mengirimkan lembar pertanggungjawaban, dan kegiatan lainnya secara digital. Dengan begitu, informasi yang biasanya dilakukan melalui WhatsApp dapat dilakukan dengan lebih efisien.

Saat ini terdapat 50 UKM yang ada di Telkom University. Unit kegiatan ini terbagi menjadi empat bagian, yakni UKM di bidang kesenian & kebudayaan, bidang olahraga, bidang penalaran, bidang sosial, dan bidang kerohanian. Selain itu, Kemahasiswaan juga menyebutkan bahwa di tahun 2023 akan ada beberapa Unit Kegiatan Mahasiswa baru yang akan bergabung bersama Telkom University.

Melalui survei yang di sebar kepada seluruh UKM yang ada di Telkom University, penulis mendapatkan adanya permasalahan dimana terdapat 54,5% UKM yang merasa bahwa saat ini pengajuan proposal yang dilakukan antara UKM dengan Direktorat Kemahasiswaan masih belum efisien. Untuk survei disajikan pada Gambar I.1.

Apakah Anda pernah mengajukan proposal ke Kemahasiswaan?

22 responses

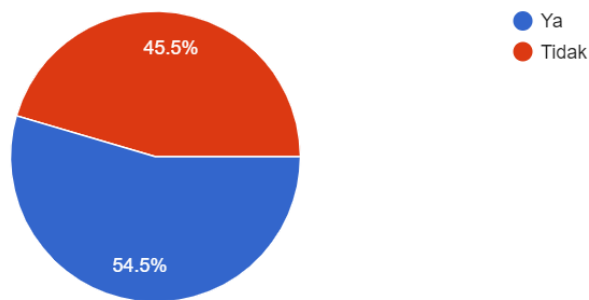


Gambar I.1 Kuesioner Pengajuan Proposal UKM ke Direktorat Kemahasiswaan

Melalui kuesioner yang diisi oleh 22 responden dari UKM yang ada di Telkom University dengan hasil yang disajikan pada Gambar I.2, sebanyak 95,5% atau 21 responden pernah mengajukan proposal ke Kemahasiswaan untuk kegiatan yang dilakukan oleh UKM itu sendiri.

Apakah Anda puas dengan pemberian informasi pengajuan proposal melalui WhatsApp?

22 responses

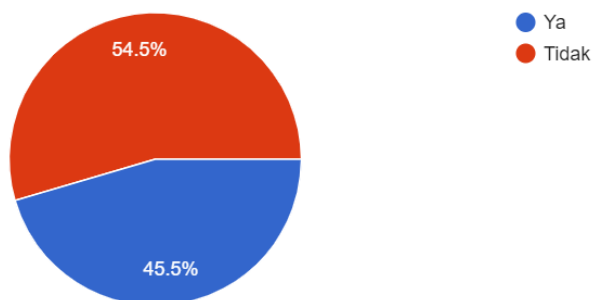


Gambar I.2 Kuesioner Pengajuan Proposal UKM ke Direktorat Kemahasiswaan

Selanjutnya, pada pertanyaan kedua sebanyak 45,5% responden mengaku tidak cukup puas dengan pemberian informasi yang dilakukan melalui WhatsApp.

Apakah menurut Anda pengajuan proposal ke kemahasiswaan saat ini sudah efisien?

22 responses

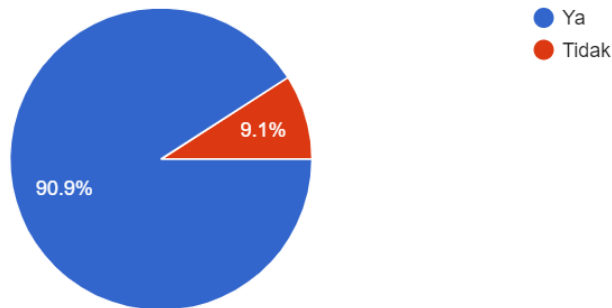


Gambar I.3 Kuesioner Pengajuan Proposal UKM ke Direktorat Kemahasiswaan

Pada pertanyaan ketiga, peneliti mendapatkan respon dari 54,5% responden yang menjawab bahwa saat ini pengajuan proposal ke Kemahasiswaan masih belum efisien.

Apakah Anda setuju jika ada website yang memudahkan UKM untuk melakukan proses pengajuan proposal hingga tahap akhir pada satu platform yang sama di Telkom University?

22 responses



Gambar I.4 Kuesioner Pengajuan Proposal UKM ke Direktorat Kemahasiswaan

Pada pertanyaan ini, sebanyak 90,9% responden setuju apabila terdapat *website* yang memudahkan UKM dalam melakukan pengajuan proposal dan segala bentuk informasi yang dibutuhkan hanya melalui satu platform yang sama.

Menurut data primer wawancara bersama pihak Ditmawa, proses dan alur pengajuan proposal pada tahun selanjutnya akan mengalami ketidakefisien komunikasi antara pihak Ditmawa dan UKM. Hal ini terjadi akibat bertambahnya UKM baru yang terdaftar di Telkom University. Adapun kegiatan pengajuan proposal oleh pihak UKM dimana pengaju tidak mengetahui status proposal yang diajukan kepada pihak Ditmawa. Pihak UKM hanya dapat mengetahui status pengajuan dengan cara menghubungi Ditmawa melalui aplikasi *chat* WhatsApp. UKM menganggap cara yang digunakan tersebut masih kurang efisien dikarenakan proses yang dilakukan memakan waktu yang banyak. Sehingga, dibutuhkannya layanan pengajuan proposal yang efektif dan efisien. Layanan efektif dan efisien dapat dicapai dengan adanya penerapan teknologi informasi pada pengimplementasian layanan pengajuan proposal. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, proses tersebut dapat berjalan dengan lebih efektif melalui pemanfaatan teknologi internet (Gani, 2015). Perkembangan jaringan internet saat ini membuat internet menjadi salah satu kebutuhan utama bagi pengguna teknologi (Manuhutu & Wattimena, 2019).

Sehingga penulis mengusulkan perancangan aplikasi berbasis *website* yang berfokus pada perancangan *user interface* dan *user experience* untuk menjadikan sebuah platform yang atraktif, mudah dipelajari, dan efisien.

Website SIPPROSI akan mengintegrasikan semua proses yang pada awalnya dilakukan secara manual, menjadi hanya melalui satu platform. Kemahasiswaan tidak perlu lagi melakukan komunikasi dengan lebih dari 50 UKM melalui WhatsApp. Website ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam menyelesaikan keperluan hanya dengan satu genggaman saja tanpa perlu melalui proses yang panjang karena belum terintegrasi satu sama lain. Selain itu, pengajuan proposal akan dilakukan atas nama UKM itu sendiri tanpa melalui perseorangan sehingga saat proposal masuk ke bagian kemahasiswaan akan tercatat sebagai UKM itu sendiri bukan atas nama mahasiswa yang mengajukan.

User interface berperan menjadi suatu media informasi yang didesain untuk membuat sekumpulan orang menjadi lebih mudah dalam berinteraksi (N. Y. Saputra & Nafisah, 2020). Sedangkan, *user experience* adalah hal yang berfokus pada pengguna dan memastikan pengguna mendapatkan pengalaman yang baik melalui emosi, perilaku, dan nilai yang muncul melalui interaksi terhadap sistem yang digunakan (N. Saputra dkk., 2021). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembuatan sebuah *website* adalah untuk menjadi media komunikasi yang dapat diakses dan mudah dimengerti oleh penggunanya dengan terciptanya *user interface* yang sederhana dan mudah untuk dipelajari.

Dalam penelitian ini digunakan metode *User-Centered Design* yang memusatkan pembuatan *website* berdasarkan kebutuhan *users* yang diketahui melalui analisa, desain, dan evaluasi pada target *users*. Metode *User-Centered Design* berfokus pada sifat yang lebih spesifik pada pengguna dalam mengetahui kebutuhan dan menyediakan solusi pada permasalahan yang pengguna alami (Pranata dkk., 2022). Oleh karena itu, adanya *website* yang mampu memfasilitasi semua proses yang berjalan antara UKM dengan Kemahasiswaan dalam satu platform dapat mempermudah kedua belah pihak dalam mendapatkan informasi dan kebutuhan lainnya.

I.2 Perumusan Masalah

Melalui latar belakang yang ada, adapun perumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan proses bisnis antara UKM dengan Ditmawa yang efektif dan efisien?
2. Bagaimana rancangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi SIPPROSI?
3. Bagaimana hasil dari pengujian design *UI/UX* aplikasi SIPPROSI berbasis website dengan menerapkan konsep *user-centered design* dengan menggunakan konsep *usability testing*?

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini pastilah memiliki tujuan dalam pelaksanaannya. Adapun tujuan dari dilaksanakannya penelitian adalah berikut ini:

1. Menghasilkan perancangan proses bisnis antara UKM dengan Ditmawa yang efektif dan efisien.
2. Menghasilkan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi SIPPROSI.
3. Melakukan pengujian design *UI/UX* aplikasi SIPPROSI berbasis website dengan menerapkan konsep *user-centered design* dengan menggunakan konsep *usability testing*.

I.4 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menentukan batasan dalam kegiatan atau pun *scope* yang ditetapkan dalam penelitian guna menghasilkan penelitian yang tepat. Adapun batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian hanya berfokus pada perancangan *UI/UX* dengan metode *User-Centered Design*.
2. Rancangan pada *website* hanya berfokus pada penggunaan yang akan dilakukan antara UKM yang ada di Telkom University dengan Direktorat Kemahasiswaan Telkom University.

3. Desain *UI/UX* dirancang dengan berbasis website dan hanya dikembangkan hingga tahap sistem *front-end*.

I.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat. Adapun manfaat dalam penelitian ini ditunjukkan kepada:

1. Universitas Telkom, di mana penelitian ini dapat membantu instansi dalam mewujudkan kegiatan yang lebih efisien dengan pemanfaatan teknologi.
2. Kemahasiswaan dan unit kegiatan mahasiswa, di mana penelitian ini mampu memberikan kemudahan bagi kedua belah pihak dalam kegiatan yang dilakukan, baik dalam berkomunikasi, *monitoring*, dan evaluasi.
3. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu yang bermanfaat dan dapat menjadi referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian yang sama.

I.6 Sistematika Penelitian

Berikut adalah sistematika yang dilakukan pada penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis menuliskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah yang dihadapi pada penelitian, dan sistematika penulisan dari penelitian yang berjudul ‘Perancangan Desain *UI/UX* Aplikasi Berbasis *Website* untuk Pengajuan Proposal Kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa Telkom University dengan Metode *User-Centered Design*’.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi literatur dan penjelasan teori dasar yang relevan dengan masalah yang akan dihadapi dalam penelitian, seperti teori mengenai *user experience* dan *user interface*, metode *user-centered design*, metode pengujian dalam *usability testing* dan *system usability scale*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi model konseptual yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian menggunakan metode *user-centered design*.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi hasil dari analisis yang dilakukan dalam membangun rancangan *website* menggunakan metode *user-centered design* yang dilakukan dari tahapan awal seperti menganalisis kebutuhan pengguna sampai *website* tersebut berbentuk *prototype*.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil dari penerapan rancangan yang dibuat dan sudah melalui proses pengujian terhadap UKM yang ada di Telkom University serta memastikan *website* tersebut dapat berfungsi dengan baik.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari pembahasan masalah pada penelitian dan saran yang akan bermanfaat untuk meningkatkan penelitian yang dilakukan selanjutnya.