

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Sistem informasi telah menjadi sangat penting bagi organisasi di era digital saat ini karena mendukung berbagai aktivitas bisnis dan memberikan wawasan berharga untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi juga memainkan peran penting di perguruan tinggi dan universitas, karena mendukung berbagai kegiatan pendidikan dan administrasi.

Universitas sebagai suatu organisasi tentunya membutuhkan sistem informasi dalam mengelola data mahasiswa, sarana dan prasarana, dosen dan karyawan, keuangan, serta kegiatan lainnya yang berhubungan dengan penyelenggaraan kegiatan universitas. Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut.

Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) sebagai salah satu universitas yang ada di Bali, memiliki banyak sistem informasi yang digunakan oleh mahasiswa, pegawai dan dosen. Sistem Skripsi Online merupakan salah satu sistem informasi yang digunakan di Undiksha. Sistem ini digunakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika (PTI) Undiksha yang sedang mengerjakan skripsi. Sistem Skripsi Online dikembangkan pada tahun 2017 sebagai

tempat atau wadah bagi mahasiswa PTI untuk melakukan segala kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan skripsi. Kegiatan yang dimaksud adalah mengajukan judul skripsi, melihat status skripsi, bimbingan proposal dengan pembimbing, bimbingan hasil revisi proposal dengan penguji revisi, bimbingan skripsi dengan pembimbing, bimbingan revisi skripsi dengan penguji, melihat jadwal seminar proposal dan siding skripsi, serta mencari referensi skripsi.(Paramartha et al., 2017)

Sistem Skripsi Online sekarang ini sedang dilakukan pengembangan dari semula hanya digunakan oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika menjadi sistem yang dapat digunakan oleh seluruh mahasiswa undiksha. Sebagai bagian dari pengembangan sebuah sistem, dipandang perlu untuk mengetahui bagaimana kesan atau pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem skripsi online. Sistem ini belum pernah dilakukan evaluasi yang dikaji dari segi *experience*-nya, sehingga belum diketahui apakah Sistem Skripsi Online telah memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna terhadap sistem tersebut.

Berbagai sistem informasi menawarkan informasi yang berbeda, namun banyak di antaranya tidak memenuhi harapan pengguna dan bahkan mengecewakan mereka. Kualitas buruk dari sistem dan layanannya dapat mempengaruhi pengalaman pengguna dalam hal kualitas pragmatis seperti kesulitan menyelesaikan tugas dengan cepat dan efisien, serta tidak sesuai dengan harapan mereka, yang akan membuat mereka merasa bosan dan tidak tertarik menggunakan produk. Oleh karena itu, evaluasi terhadap tingkat pengalaman pengguna (*user experience*) Sistem Skripsi Online perlu dilakukan untuk mengetahui area-area

yang perlu ditingkatkan. Studi ini juga merupakan awal untuk mengukur user experience Sistem Skripsi Online menggunakan kuesioner UEQ

Untuk mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna pada Sistem Skripsi Online, peneliti menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ merupakan metode evaluasi user experience yang paling populer pada tahun 2018, seperti dikutip dalam penelitian (Díaz-Oreiro et al., 2019). Tujuan dari UEQ adalah untuk mengukur pengalaman pengguna dengan cepat dan langsung. UEQ memiliki kelebihan dibandingkan dengan framework lain seperti SUS, QUIS, SUPR-Q, dan SUMI, karena UEQ menyediakan gambaran yang komprehensif tentang pengalaman pengguna, mulai dari aspek kegunaan klasik hingga pengalaman pengguna, dan dilengkapi dengan alat analisis untuk menginterpretasikan hasil evaluasi dengan akurat (Santoso et al., 2016).

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka penulis ingin menyusun penelitian yang berjudul **“Evaluasi *User Experience* Skripsi Online Pendidikan Teknik Informatika Undiksha Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”**

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dari penulisan tugas akhir ini dibentuk berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang diangkat oleh penulis berdasarkan kasus nyata yang terjadi di lapangan, maka dari itu penulis merumuskan masalah-masalah yang ada ke dalam beberapa poin sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengevaluasi *User Experience* Sistem Skripsi Online menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)?

- 2) Apakah faktor yang lebih berpengaruh terhadap *User Experience* Sistem Skripsi Online?

### 1.3 TUJUAN

Berdasarkan rumusan masalah tersebut berikut tujuan yang nantinya akan didapatkan

- 1) Mendapat hasil mengevaluasi *User Experience* Sistem Skripsi Online menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)
- 2) Mengetahui faktor yang lebih berpengaruh terhadap *User Experience* pada Sistem Skripsi Online

### 1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a) Untuk Mahasiswa

1. Menggunakan pengetahuan yang diperoleh peneliti selama periode kuliah.
2. Mendapatkan pengalaman dalam melakukan evaluasi pengalaman pengguna dan membuat rekomendasi berdasarkan hasil evaluasi tersebut
3. Menambah wawasan dan pemahaman tentang pentingnya evaluasi *user experience* dalam pengembangan sistem informasi.
4. Memperoleh pengalaman praktis dalam melakukan evaluasi *user experience* dan menggunakan UEQ sebagai alat evaluasi.

#### b) Untuk Universitas

1. Menilai keahlian mahasiswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang didapatkan selama studi.

2. Memberikan pandangan kepada mahasiswa tentang bagaimana menghadapi tantangan dunia kerja.
3. Menyediakan data dan informasi yang berguna untuk pengembangan Sistem Skripsi Online agar menjadi lebih baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

