

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini ilmu Teknologi berkembang dengan sangat cepat dalam membantu kita untuk melaksanakan kegiatan sehari-hari. Perkembangan Teknologi membuat banyaknya industri yang melakukan kegiatannya menggunakan Internet, website, maupun sosial media untuk mendorong perkembangan bisnisnya. Perkembangan Teknologi tentunya mengubah cara penggunaan produk atau jasa dari yang konvensional menjadi secara digital melalui internet.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, platform e-learning semakin banyak digunakan oleh banyak orang. Namun, teknologi yang digunakan dalam platform e-learning juga dapat menjadi sumber masalah dalam user interface dan user experience. Misalnya, jika teknologi yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka hal ini dapat mempengaruhi pengalaman pengguna secara negatif. Selain itu, beberapa platform e-learning mungkin memiliki tampilan yang kurang responsif atau tidak didesain dengan baik untuk berbagai perangkat, seperti desktop, tablet, atau ponsel pintar. Ini dapat menyebabkan masalah pada user experience dan user interface. Masalah teknologi juga dapat mempengaruhi kemampuan pengguna untuk mengakses dan menggunakan platform e-learning, terutama jika ada masalah seperti kegagalan sistem atau gangguan jaringan yang menghambat akses pengguna. Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan dalam platform e-learning sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat memberikan pengalaman yang baik dalam user interface dan user experience.

Universitas Indonesia merupakan universitas yang sangat mengoptimalkan penggunaan e-learning dalam perkuliahan. Universitas Indonesia sudah memiliki e-learning sebagai media pembelajaran dan aktif menggunakannya. pengembangan elektronik. Pembelajaran di perguruan tinggi Indonesia sudah banyak berkembang dari waktu ke waktu, namun fungsionalitas sistem e-learning belum pernah dievaluasi dan belum diketahui berapa lama pengalaman pengguna dengan sistem e-learning tersebut.

UI E-Learning merupakan sebuah LMS, sehingga penggunaannya hanya cocok untuk kegiatan belajar mengajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini, mahasiswa UI didorong untuk menggunakan E-Learning Management System (EMAS) yang dibuat oleh UI untuk menyelenggarakan perkuliahan daring.

Namun, tingkat penggunaan layanan, kegunaan situs web e-learning, kemampuan pengguna untuk menggunakan situs web, dan persepsi pengguna terhadap situs web tidak diketahui berdasarkan situs web. Terkadang, pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan platform e-learning karena tampilan atau antarmuka pengguna (*user interface*) yang kurang efektif. Tampilan yang kompleks, sulit dipahami, atau tidak responsif dapat membuat pengguna merasa kesulitan dalam mengakses dan menggunakan platform tersebut.

Selain itu, jika tampilan e-learning tidak menarik atau membosankan, pengguna mungkin akan kehilangan minat dan motivasi dalam belajar. Pengguna juga dapat mengalami kesulitan dalam mencari dan menavigasi informasi yang diperlukan jika tampilan tidak didesain dengan baik. Oleh karena itu, desain tampilan atau user interface yang baik sangat penting untuk memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memahami materi yang disajikan di dalam platform e-learning.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini melakukan analisis terhadap akseptabilitas, kenyamanan, kegunaan dan persepsi atau pengalaman pengguna dalam menggunakan website. (Surahman, Widiyasono, and Gunawan 2021).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi pada E-learning UI masih terdapat pengguna yang mengeluhkan terkait kualitas system dan layanan yang ada pada website E-Learning UI.
2. Belum diketahuinya tingkat penggunaan layanan, tingkat kemudahan pengguna terhadap website elearning, kemampuan pengguna dalam menggunakan website elearning dan persepsi pengguna terhadap website pembelajaran elearning.
3. Tampilan yang tidak responsive. Pengguna e-learning dapat mengakses platform tersebut dari berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Tampilan yang tidak responsif membuat pengguna kesulitan dalam mengakses dan menggunakan platform E-learning.
4. Kesulitan dalam menavigasi halaman. tampilan tidak didesain dengan baik membuat pengguna kesulitan dalam menavigasi dan menggunakan platform E-learning.
5. Keterbatasan dukungan teknis: Pengguna menghadapi kesulitan teknis atau masalah dalam menggunakan EMAS dan dukungan teknis yang tersedia cukup terbatas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengevaluasi User Experience pada website E-Learning UI dengan menggunakan Heuristic Evaluation dan memberikan system rekomendasi perbaikannya”

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka Batasan masalah pada penelitian ini mencakup:

1. Penelitian ini hanya akan membahas evaluasi user experience pada aplikasi e-learning Universitas Indonesia.
2. Metode yang digunakan untuk evaluasi adalah heuristic evaluation.

3. Partisipan penelitian terdiri dari mahasiswa Universitas Indonesia yang pernah menggunakan aplikasi e-learning UI.
4. Evaluasi dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya.
5. Penelitian ini tidak membahas aspek teknis dan kinerja aplikasi, melainkan hanya sebatas evaluasi pengalaman pengguna (*user experience*).
6. Penelitian ini tidak akan membahas aspek keamanan dan privasi data dalam penggunaan aplikasi e-learning Universitas Indonesia.
7. Output pada penelitian ini berupa perbaikan atau mengevaluasi suatu system. Penulis hanya melakukan proses identifikasi, analisis, dan Pemodelan ulang suatu sistem

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini adalah untuk memperbaiki kualitas dan keefektifan penggunaan aplikasi e-learning. Tujuan khusus dari penelitian ini meliputi:

1. Membuat tampilan system informasi pada website E-Learning UI dengan metode Heuristic Evaluation.
2. Mengukur tampilan system informasi pada website E-Learning UI
3. Mengukur pengembangan tampilan system informasi untuk membantu User dalam menggunakan website E-Learning UI
4. Mengidentifikasi masalah atau hambatan dalam penggunaan aplikasi e-learning, seperti masalah teknis atau kekurangan fitur, yang mempengaruhi pengalaman pengguna.
5. Menjelaskan kebutuhan dan preferensi pengguna dalam pengembangan aplikasi e-learning, seperti fitur yang diinginkan atau perbaikan tampilan dan fungsionalitas.
6. Menyediakan rekomendasi bagi pengembang aplikasi e-learning untuk memperbaiki kualitas dan keefektifan aplikasi.

Dengan tujuan ini, penelitian evaluasi user experience pada aplikasi e-learning management system (EMAS) pada Universitas Indonesia diharapkan dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas penggunaan aplikasi e-learning dalam proses pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

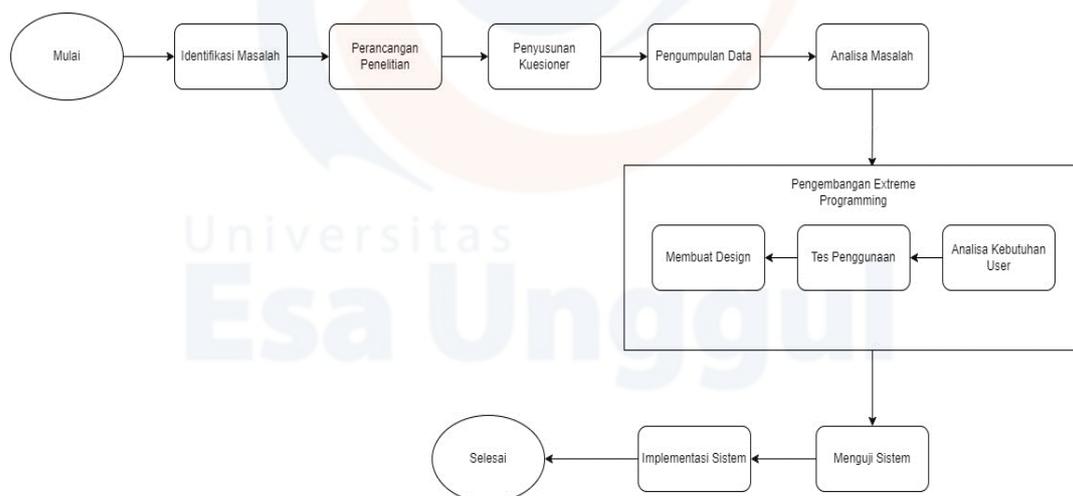
1. Bagi penulis, memberikan pemahaman tentang system yang ada pada website E-Learning UI berdasarkan dengan metode Heuristic Evaluation
2. Memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kualitas user experience pada aplikasi e-learning Universitas Indonesia dari perspektif pengguna.
3. Menemukan kelemahan-kelemahan pada antarmuka pengguna aplikasi e-learning yang dapat diperbaiki untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

4. Menyediakan rekomendasi bagi pengembang aplikasi e-learning Universitas Indonesia untuk meningkatkan kualitas antarmuka pengguna dan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi.
5. Menjadi acuan bagi institusi pendidikan lainnya dalam melakukan evaluasi user experience pada aplikasi e-learning mereka.
6. Menjadi kontribusi pengetahuan baru dalam bidang evaluasi user experience dengan metode heuristic evaluation, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia.
7. Membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran online dan kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi e-learning Universitas Indonesia.

1.7 Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian di fokuskan kepada Evaluasi User Experience Pada Website E-Learning UI Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. Dalam evaluasi ini, penelitian akan berfokus pada pengalaman pengguna aplikasi e-learning UI di lingkungan Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Indonesia dan bagaimana aplikasi ini dapat ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Penelitian juga dapat mempertimbangkan masukan dari pengguna dalam pengembangan dan perbaikan aplikasi e-learning UI ke depan.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab, yaitu:

1. Bab 1: Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan. Di dalam bab ini, penulis menjelaskan mengapa penelitian ini perlu dilakukan dan apa saja yang akan dibahas dalam penelitian.

2. Bab 2: Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang teori-teori terkait dengan topik penelitian. Di dalam bab ini, penulis menyajikan teori-teori atau konsep-konsep yang terkait dengan penelitian, seperti evaluasi user experience, aplikasi e-learning, dan metode heuristic evaluation. Selain itu, penulis juga harus menyertakan hasil penelitian terkait topik penelitian yang relevan.

3. Bab 3: Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan validitas penelitian. Di dalam bab ini, penulis menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian, seperti jenis penelitian yang digunakan, cara pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan validitas penelitian. Semua metode yang digunakan dalam penelitian harus dijelaskan secara rinci agar pembaca dapat memahami dengan baik.

4. Bab 4: Hasil Penelitian

Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang telah dilakukan. Di dalam bab ini, penulis menyajikan data dan informasi yang telah dikumpulkan dari pengguna aplikasi e-learning Universitas Indonesia, dan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan metode heuristic evaluation. Selain itu, penulis juga harus memberikan interpretasi dari hasil analisis data tersebut.

5. Bab 5: Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian. Di dalam bab ini, penulis menjelaskan hasil penelitian secara ringkas, mengaitkan hasil penelitian dengan teori-teori yang telah disajikan, dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya atau pengembangan aplikasi e-learning di Universitas Indonesia.

6. Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi tentang sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian, seperti buku, jurnal, artikel, dan sumber-sumber elektronik lainnya. Daftar pustaka harus disusun sesuai dengan aturan yang berlaku dan urutan yang telah ditentukan.

7. Lampiran

Lampiran berisi tentang data-data atau informasi tambahan yang tidak dimasukkan dalam tubuh penulisan, seperti contoh-contoh lembar evaluasi, kuesioner, atau data-data statistik. Lampiran harus diatur dengan baik agar pembaca dapat dengan mudah mengakses informasi yang terkait.