

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, pendidikan online atau e-learning telah menjadi bagian penting dari proses pendidikan di berbagai lembaga. E-learning memungkinkan akses pendidikan yang lebih fleksibel dan terjangkau bagi banyak orang. Salah satu platform e-learning yang berkembang adalah website E-Learning di Esa Unggul. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna yang semakin kompleks, perlu adanya evaluasi dan perbaikan pada user experience (UX) website tersebut.

Saat ini Universitas Esa Unggul telah memiliki media pembelajaran digital yaitu elearning sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran secara daring berupa website elearning.esaunggul.ac.id. Pada e-learning berbasis website, usability dan user experience harus menjadi faktor yang dipertimbangkan karena suatu e-learning dapat dikatakan baik jika memberikan usability yang baik dan user experience (UX) yang positif karena hal tersebut dapat meningkatkan interaksi pengguna dengan platform dan memungkinkan keterlibatan yang lebih besar dalam proses pembelajaran (Nakamura, 2018).

Pengalaman pengguna (User Experience) dapat dikatakan sebagai rangkaian pengalaman yang dirasakan oleh user atau penggunanya. Berdasarkan hubungan user experience dengan e-learning, Menurut Sutadji, dkk, (2020) mengemukakan bahwa pengalaman pengguna yang baik dan menarik dapat mempermudah proses pembelajaran secara daring. Oleh sebab itu pengalaman pengguna (User Experience) sangat penting untuk membantu keberhasilan dalam proses pembelajaran daring.

Dalam rangka meningkatkan kualitas sistem elearning.esaunggul.ac.id dari persepsi mahasiswa sebagai penggunanya, dilakukan penelitian untuk mengevaluasi dan perbaikan User Experience menggunakan metode TUXEL 2.0 dan pendekatan Human Centered Design. Metode TUXEL 2.0 adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengevaluasi User Experience dengan mengukur

kepuasan pengguna berdasarkan 3 dimensi pada implementasi evaluasi mempergunakan TUXEL, yakni general usability, pedagogical usability, serta user experience. Penelitian evaluasi dan perbaikan user experience (UX) pada website E-Learning Esa Unggul dengan menggunakan Tuxel 2.0 dan pendekatan Human Centered Design (HCD) yang berfokus pada kebutuhan dan keinginan pengguna sebagai fokus utama dalam proses desain sebuah produk atau layanan. Hasil evaluasi yang dilakukan secara sistematis dan berfokus pada kebutuhan dan keinginan pengguna digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan website e-learning yang lebih baik dan memuaskan bagi penggunanya.

Oleh karena itu evaluasi User experience dan perbaikan dengan pendekatan Human Centered Design memiliki sejumlah alasan yang mendasar, membuatnya menjadi suatu kebutuhan yang penting. Beberapa alasan tersebut antara lain:

Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran: Evaluasi dan perbaikan UX dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran online. Dengan memastikan antarmuka yang lebih intuitif dan responsif, pengguna akan lebih mudah berinteraksi dengan materi pembelajaran, meningkatkan pemahaman, dan retensi informasi.

Meningkatkan Partisipasi Pengguna: Sebuah UX yang baik dapat merangsang partisipasi pengguna. Jika pengguna menemui kesulitan dalam navigasi atau interaksi dengan platform, kemungkinan besar mereka akan kurang termotivasi untuk terus menggunakan layanan tersebut. Dengan perbaikan UX, partisipasi pengguna dapat ditingkatkan.

Meningkatkan Kualitas Layanan: Perbaikan UX adalah langkah menuju peningkatan kualitas layanan secara keseluruhan. Dengan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna melalui pendekatan HCD, website E-Learning dapat menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan pengguna seiring waktu.

Memenuhi Harapan Pengguna: Dalam lingkungan digital yang terus berkembang, harapan pengguna terhadap pengalaman online juga terus berubah. Dengan melakukan evaluasi dan perbaikan UX secara teratur, website E-Learning dapat memastikan bahwa layanannya tetap relevan dan memenuhi harapan

pengguna saat ini. Investasi Jangka Panjang: Meningkatkan UX bukan hanya investasi jangka pendek, melainkan juga jangka panjang. Dengan memberikan perhatian terhadap UX, lembaga dapat menciptakan fondasi yang solid untuk pertumbuhan dan perkembangan layanannya di masa mendatang. Dengan mempertimbangkan alasan-alasan tersebut, penelitian evaluasi dan perbaikan UX pada website E-Learning Esa Unggul menjadi suatu keharusan untuk memastikan bahwa platform ini dapat memberikan layanan yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam era pembelajaran online yang terus berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana mengevaluasi usability dan mengukur user experience mahasiswa ketika menggunakan E-Learning Universitas Esa Unggul dengan metode TUXEL 2.0 (A Technique for User experience Evaluation in E-Learning).
2. Bagaimana membuat rekomendasi perbaikan elearning.esaunggul.ac.id berdasarkan evaluasi pengalaman pengguna terhadap tampilan antarmuka dengan metode HUMAN CENTERED DESIGN

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil evaluasi E-Learning Universitas Esa Unggul dengan metode TUXEL 2.0 (A Technique for User experience Evaluation in E-Learning).
2. Membuat rekomendasi perbaikan antarmuka e-learning yang telah dievaluasi dengan pendekatan HUMAN CENTERED DESIGN

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat memberikan masukan maupun saran kepada pihak Universitas Esa Unggul (ELearning) dalam mengevaluasi usability dan mengukur user experience.

2. Hasil Penelitian dapat dijadikan acuan referensi untuk bahan evaluasi dalam meningkatkan keefektifan dari penerapan E-Learning di lingkup Universitas Esa Unggul
3. Memberikan rekomendasi perbaikan antarmuka website elearning.esaunggul.ac.id
4. Mengetahui nilai kenyamanan pengguna selama menggunakan web elearning.esaunggul.ac.id

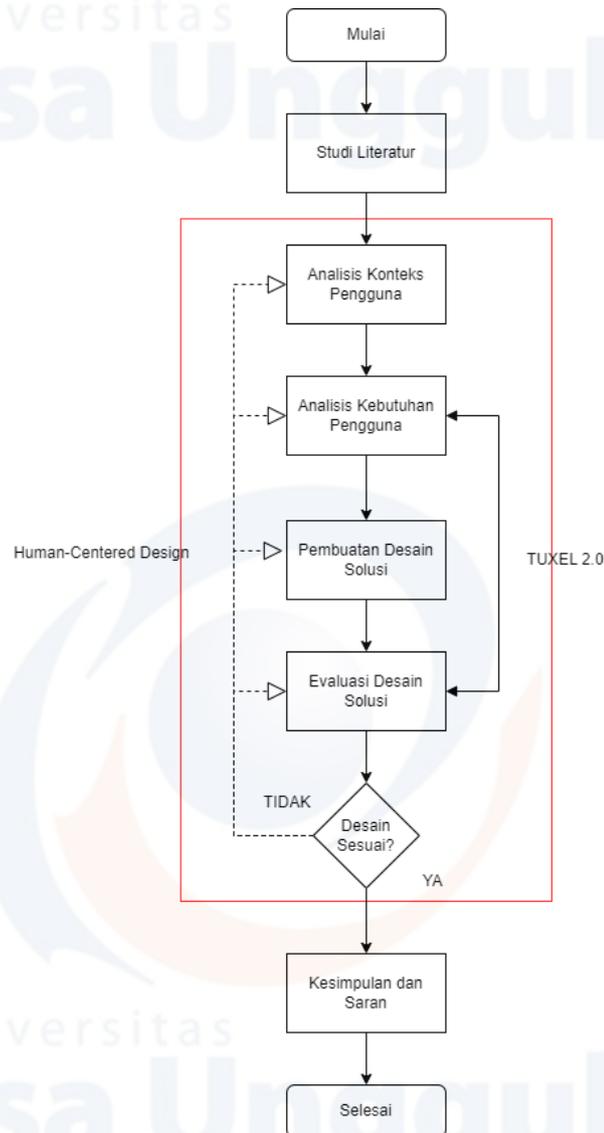
1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan evaluasi usability dan user experience dengan metode TUXEL 2.0
2. Objek Penelitian adalah website elearning Universitas Esa Unggul
3. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Esa Unggul yang pernah dan masih menggunakan elearning.
4. Dari hasil rekomendasi perbaikan yang dibuat berupa prototipe menggunakan figma.

1.6 Kerangka Berpikir

Berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini, kerangka berpikir menggambarkan alur dari penelitian ini. Dimulai dari pengumpulan informasi melalui studi literatur kemudian ke bagan Human-Centered Design dengan menggunakan Tuxel 2.0.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Gambar 1.1 merupakan alur atau langkah- langkah yang dilakukan peneliti dalam penyusunan penelitian ini.

Tahapan pertama yaitu studi literatur dari beberapa sumber pustaka yang mengandung dasar teori yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, seperti penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

Tahapan kedua yaitu memahami dan menentukan konteks penggunaan. Tahap ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pengguna untuk memahami karakteristik, tujuan pengguna, dan lingkungan sistem.

Tahapan Ketiga yaitu menentukan kebutuhan pengguna. Kebutuhan pengguna didapat dari hasil kuesioner dengan 20 responden dan evaluasi awal user experience website elearning menggunakan Teknik TUXEL 2.0. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi usability dan user experience website elearning berdasarkan perspektif mahasiswa sebagai pengguna. Sebelum melakukan evaluasi, peneliti melakukan tahapan awal berupa task definition, checklist matching, dan menentukan item-item pernyataan berdasarkan empat kategori TUXEL 2.0. Selanjutnya melakukan evaluasi terhadap tiga dimensi TUXEL 2.0, yaitu general usability, pedagogical usability, dan user experience.

Tahapan keempat yaitu perancangan desain solusi, desain solusi dirancang berdasarkan berbagai saran dan permasalahan yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan berupa hasil evaluasi awal menggunakan teknik TUXEL 2.0 dan kuesioner dengan responden. Hasil desain solusi berupa prototype high-fidelity dari website elearning.

Tahapan kelima yaitu evaluasi desain solusi menggunakan menggunakan teknik TUXEL 2.0 dan kuesioner dengan responden. Setelah itu, hasil akhir evaluasi desain solusi akan dibandingkan dengan hasil evaluasi desain awal untuk menilai apakah desain solusi yang dirancang sudah dapat menyelesaikan masalah yang ada pada desain awal.

Tahap terakhir adalah kesimpulan dan saran. Kesimpulan dituliskan berdasarkan rumusan masalah sebelumnya. Sedangkan saran berisi usulan dari penelitian ini

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Secara garis besar dalam penyusunan Tugas Akhir ini, sistematika penulisan dibagi ke dalam lima bab dengan tiga bagian, yaitu awal, isi, dan akhir. Sistematika penulisan ini ditujukan untuk memudahkan penulis ataupun pembaca dalam membahas maupun memahaminya. Adapun sistematika penulisannya diuraikan sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, kerangka berpikir, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan pembahasan tentang penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi gambaran umum mengenai metode pengembangan sistem yang akan diteliti dan digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan konteks penelitian.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi rencana hasil penelitian serta pemaparan hasil dari evaluasi dan perbaikan user experience website e-learning esa unggul menggunakan tuxel 2.0 dan pendekatan human centered design.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini menyatakan proposal Tugas Akhir sudah selesai dan berisi kesimpulan yang dapat diambil dari inti pembahasan pada bab-bab sebelumnya serta saran-saran maupun kritik yang membangun untuk pengembangan penelitian lebih lanjut sebagai Tugas Akhir Skripsi.