

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website merupakan salah satu sarana informasi dan fasilitas layanan online yang sangat penting bagi sebuah universitas. Website yang baik adalah website yang mempunyai informasi dan fitur layanan yang menarik sehingga masyarakat tertarik dan nyaman menggunakannya. Universitas Wiraraja merupakan perguruan tinggi swasta yang berada di Sumenep Madura. Saat ini jumlah mahasiswa yang terdaftar berjumlah 4962 orang yang terbagi menjadi 7 fakultas yaitu Fakultas Pertanian, Fakultas Hukum, Fakultas Ekonomi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Teknik, Fakultas Ilmu Kesehatan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Ilmu Pendidikan. Sebagai instansi pendidikan swasta, Universitas Wiraraja yang telah mempunyai website yang dapat diakses oleh mahasiswa Universitas Wiraraja, calon mahasiswa baru, dan masyarakat melalui laman <https://wiraraja.ac.id/>. website tersebut berisi tentang seluruh informasi akademik dan dokumen kemahasiswaan serta fasilitas yang ada di Universitas Wiraraja. Universitas wiraraja mengharapkan aplikasi website tersebut dapat membantu memberikan informasi seputar akademik dan kampus Universitas Wiraraja. Website Universitas Wiraraja sangat bermanfaat bagi siswa dan siswi kelas 12 akhir yang ingin melanjutkan pendidikannya ke jenjang perkuliahan. Di Dalam website ini terdapat berbagai informasi yang sangat bermanfaat bagi calon mahasiswa terkait segala aktivitas akademik dan prestasi kampus, serta fasilitas dan berbagai layanan administrasi. *User interface* adalah desain yang memiliki tujuan sebagai jembatan atau alat komunikasi antara manusia dan komputer untuk melakukan sebuah penyelesaian masalah aplikasi dengan memberikan informasi yang mudah dipahami, komunikatif, dan menarik.[1] Kegunaan *user interface* dapat membantu proses pencarian informasi. Penempatan menu, navigasi dan kotak pencarian yang konsisten di

setiap halaman memudahkan *user* menemukan secara tepat informasi yang dicari.

Website Universitas Wiraraja yang digunakan saat ini belum memenuhi kriteria *Usability*, *User Centered Design*, dan belum ada kajian ilmiah dilakukan di Universitas Wiraraja terkait sejauh mana tingkat kemudahan penggunaan atau *user-friendly*. Pengalaman Pengguna yang buruk dapat berdampak negatif bagi branding dan strategi informasi akademik universitas kepada masyarakat dan calon mahasiswa baru, serta *stakeholder* eksternal lain. Desain antarmuka dan pengalaman pengguna sangat berpengaruh pada website. Website yang tidak *user friendly* sangat berpengaruh pada *Usability*, sehingga masih banyak terjadi seperti navigasi menu yang tidak intuitif dan inkonsisten, penempatan konten yang sudah lampau, fitur pencarian yang kurang tepat, dan lain sebagainya. Logo dan nama universitas saat ini diletakkan terpisah dari *header*. Sebaiknya, logo diintegrasikan langsung kedalam *background header* sebagai bagian dari desain *header*, Hal ini membuat logo dan identitas kampus lebih menyatu dengan tampilan keseluruhan. Nama dan motto universitas yang kurang tepat untuk penempatannya dan warna yang kurang harmonis dan kontras untuk satu sama lain. Kondisi ini tentunya tidak ideal untuk menarik minat calon mahasiswa maupun mencerminkan kualitas universitas. Secara keseluruhan, tampilan website Universitas Wiraraja sudah cukup bagus. Hal ini terlihat dari struktur menu dan navigasi yang cukup rapi. *Text* dan konten di halaman utama yang masih menyajikan informasi yang lama. Yang seharusnya halaman utama langsung menyajikan informasi penting seputar universitas dan program studi. Berdasarkan konsep *User Centered Design* masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan perbaikan dan penyesuaian agar website ini dapat lebih memenuhi kebutuhan pengguna.

Dari latar belakang di atas maka, penulis ingin menganalisis dan mengembangkan aplikasi web Universitas Wiraraja dengan menggunakan metode *User-Centered-Design*. Metode *User Centered Design* sangat diperlukan untuk mengevaluasi antarmuka sebuah website dan memberikan

rekomendasi perbaikan berdasarkan *feedback (insight)* tentang pengalaman pengguna. Hal ini juga bertujuan untuk meningkatkan peringkat website Universitas Wiraraja yang saat ini berada di peringkat 76 se-Jawa Timur dan peringkat 426 se-Indonesia menurut website 4ICU pada tahun 2024. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu Universitas Wiraraja untuk meningkatkan *user interface* sekaligus menciptakan *brand awareness* publik yang lebih positif melalui situs resminya

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Belum diketahuinya tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) website Universitas Wiraraja saat ini bagi pengguna yaitu mahasiswa, calon mahasiswa dan masyarakat umum.
- 2) Diperkirakan masih ditemukannya permasalahan *user experience* pada website seperti navigasi menu yang tidak konsisten, penempatan konten yang kurang terstruktur, fitur pencarian yang kurang efektif, dan lain sebagainya.
- 3) Logo dan nama universitas saat ini diletakkan terpisah dari header.
- 4) Nama dan motto universitas yang kurang tepat untuk penempatan dan warnanya.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas maka cakupan masalah untuk dievaluasi yaitu sebagai berikut:

- 1) Diperkirakan masih ditemukannya permasalahan *user experience* pada website seperti navigasi menu yang tidak konsisten, penempatan konten yang kurang tepat, fitur pencarian yang kurang efektif, dan lain sebagainya.

- 2) Belum diketahuinya tingkat kemudahan penggunaan (usability) website Universitas Wiraraja saat ini bagi pengguna utama yaitu mahasiswa, calon mahasiswa dan masyarakat umum.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah sebagaimana yang ada di atas, maka rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi aplikasi web Universitas Wiraraja jarang dikunjungi oleh pengguna?
- 2) Bagaimana Analisis user interface pada website Universitas Wiraraja apakah sudah memenuhi kebutuhan metode *User Centered Design*?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi website Universitas Wiraraja serta untuk mengetahui dan mengukur tingkat kemudahan penggunaan.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *User Centered Design* diharapkan dapat menghasilkan akurasi 70%.

1.7 Kegunaan Penelitian

Bermanfaat untuk memperbaiki desain antarmuka website Universitas Wiraraja agar semakin mudah digunakan dan meningkatkan pemeringkatan website di Universitas Wiraraja.