

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini, penggunaan aplikasi mobile telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama di lingkungan perguruan tinggi menggunakan aplikasi presensi. Aplikasi presensi mobile QrCode UMP memungkinkan mahasiswa untuk mencatat kehadiran mereka dalam perkuliahan. Aplikasi ini memberikan informasi mengenai jadwal perkuliahan, waktu pembelajaran, serta catatan kehadiran, sehingga sangat membantu mahasiswa dalam memantau dan melaporkan kehadiran mereka. Namun, belum ada penelitian yang menggambarkan pengalaman pengguna dari aplikasi presensi QrCode UMP.

Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode UEQ digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi secara keseluruhan (Sari, 2020). Dengan menganalisis pengalaman pengguna pada aplikasi presensi QrCode UMP, diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik (Wijaya, 2021). Hal ini bertujuan agar aplikasi presensi QrCode UMP dapat menjadi lebih baik dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik (Pratama, 2019). Hasil analisis yang diperoleh dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan penting dalam pengembangan aplikasi presensi QrCode UMP di masa depan (Kurniawan, 2023).

Analisis pengalaman pengguna pada aplikasi presensi QrCode UMP menggunakan metode UEQ merupakan pendekatan yang baik untuk memahami sejauh mana pengguna merasakan kepuasan saat menggunakan aplikasi. Metode UEQ memberikan penilaian kepuasan pengguna secara keseluruhan terhadap aplikasi, sehingga hasil dari metode ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Presensi QrCode UMP. Dengan mengetahui

kepuasan pengguna, diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi pengembang untuk meningkatkan kualitas aplikasi. Hal ini dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas mahasiswa melakukan presensi, sehingga dapat berdampak pada pengurangan kertas yang digunakan untuk melakukan presensi manual. Metode ini merupakan metode kuantitatif yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sebuah produk atau aplikasi. UEQ telah terbukti valid dalam mengukur kualitas pengalaman pengguna terhadap aplikasi mobile.

Selain itu, Dalam penelitian yang berjudul "Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi *Mobile Booking Hotel* dengan menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*" oleh Alif Kresnanto, (2020) ditemukan masalah terkait ketiadaan aspek penilaian dari metode UEQ dalam penelitian sebelumnya pada aplikasi booking hotel seperti RedDoorz dan Airy. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti melakukan pengujian dengan menggunakan kuesioner UEQ dan menganalisis nilai dari aspek-aspek metode UEQ. Hasil pengujian tersebut memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang pengalaman pengguna pada aplikasi mobile booking hotel serta memberikan panduan bagi peningkatan pengalaman pengguna di masa depan.

Dalam rangka meningkatkan kualitas penggunaan aplikasi mobile, penelitian-penelitian seperti ini perlu terus dilakukan agar aplikasi yang dikembangkan dapat memberikan manfaat yang lebih maksimal bagi penggunanya. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi penting dalam perkembangan aplikasi mobile dan dapat menjadi acuan bagi peneliti dan pengembang aplikasi selanjutnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, peneliti membuat rumusan masalah yaitu bagaimana kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi Presensi mobile QrCode UMP saat ini, termasuk faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna, serta tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalah digunakan untuk menghindari penyimpangan dan tidak memperluas topik sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan lebih fokus. Dengan tujuan agar penelitian tercapai maka, peneliti membatasi penelitian yang diambil sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengalaman pengguna pada aplikasi Presensi Mobile QrCode UMP
2. Sampel penelitian adalah pengguna aplikasi Presensi Mobile QrCode UMP di lingkup Fakultas Teknik dan Sains Universitas Muhammadiyah Purwokerto
3. Penelitian ini tidak akan membahas teknis pengembangan aplikasi atau masalah keamanan dan privasi pada aplikasi.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan dalam rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah:

1. Menganalisis kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi Presensi Mobile QrCode UMP. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut.
2. Memberikan gambaran dari kualitas pengalaman pengguna aplikasi Presensi Mobile QrCode UMP

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disusun maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi berbagai pihak antara lain:

- a. Menambah pengetahuan dan pemahaman tentang pengalaman pengguna pada aplikasi mobile.

- b. Memberikan kontribusi pada pengembangan aplikasi mobile di Indonesia.
- c. Memperkaya literatur penelitian di bidang pengalaman pengguna aplikasi mobile.
- d. Memberikan informasi kepada pengembang aplikasi Presensi Mobile QrCode UMP tentang kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi mereka, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan daya saing aplikasi di pasar.

