

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Universitas Muhammadiyah Purwokerto merupakan sebuah perguruan tinggi swasta yang terletak di Jawa Tengah bagian barat, merupakan salah satu yang terbesar di wilayah tersebut dengan Akreditasi Unggul. Universitas Muhammadiyah Purwokerto secara proaktif menjalin kerja sama internasional dengan ratusan perguruan tinggi ternama di seluruh dunia untuk meningkatkan riset dan kualitas sumber daya manusia (SDM). Selain itu, saat ini UMP juga sedang memperkuat kerja sama dalam negeri.

Salah satu kegiatan yang ada di Universitas Muhammadiyah Purwokerto adalah Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang terintegrasi dengan Tridharma perguruan tinggi, yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sosial mahasiswa melalui pengalaman langsung dengan masyarakat dan menerapkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh masyarakat secara akademis. KKN juga bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat dan mempersiapkan mahasiswa menjadi generasi yang lebih baik dan berkualitas. Dalam KKN, mahasiswa diharuskan turun langsung ke masyarakat dan menjadi bagian dari masyarakat untuk mengasah dan membekali diri dengan kompetensi sosial yang diperlukan (Syah et al., 2018).

Kegiatan KKN di Universitas Muhammadiyah Purwokerto menggunakan sebuah sistem informasi untuk mengisi *log book* harian sehingga proses pengisian akan lebih mudah. Menurut Nopriandi (2018), sistem informasi adalah gabungan dari teknologi informasi, proses bisnis, dan manusia yang bekerja sama untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, mengirimkan, dan menganalisis data dan informasi dalam organisasi atau lingkungan bisnis. Sistem informasi bertujuan untuk menghasilkan informasi yang akurat, tepat waktu, dan relevan yang dapat

digunakan dalam pengambilan keputusan dan pengelolaan bisnis secara efektif dan efisien.

Sistem informasi kuliah kerja nyata Universitas Muhammadiyah Purwokerto merupakan sebuah sistem informasi yang digunakan para peserta KKN di Universitas Muhammadiyah Purwokerto untuk meng-*update* kegiatan sehari-hari selama KKN berlangsung. Sistem ini ada beberapa versi, yakni berbasis *website* dan *mobile*.

Sebuah sistem informasi akan dirancang atau dibangun dengan tujuan mempermudah pengguna. Hal ini berkaitan dengan UI dan UX dimana UI adalah kependekan dari *User Interface* dan UX adalah *User Experience*. Menurut Muhyidin et al. (2020), UI dan UX merujuk pada tampilan visual dari sebuah aplikasi atau alat pemasaran *digital* berupa *website*, yang bertujuan untuk meningkatkan citra merek dari bisnis atau perusahaan. UI merupakan tampilan dari sebuah aplikasi sedangkan UX merupakan pengalaman *user* dalam menggunakan aplikasi tersebut.

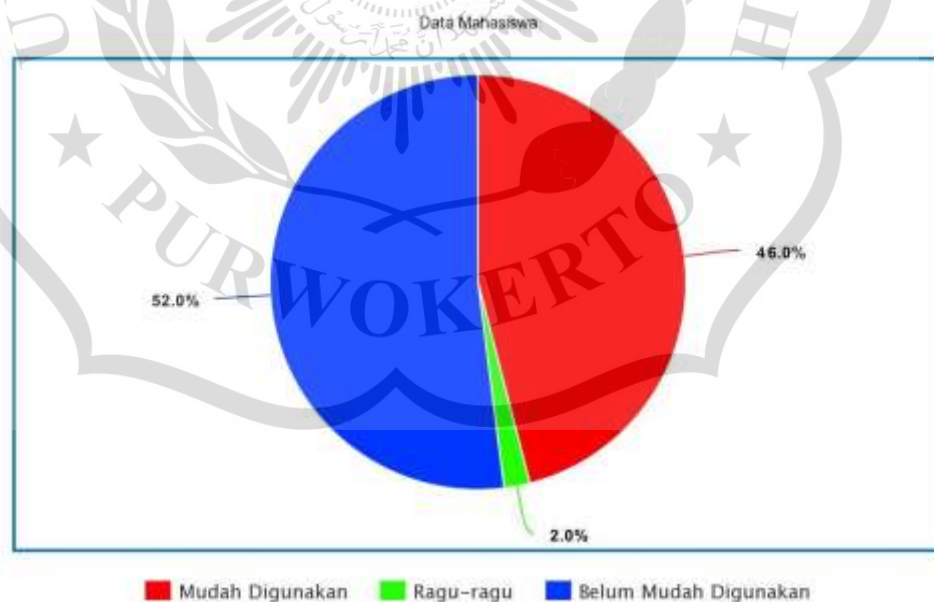
Berdasarkan hasil studi awal menggunakan *Slovin Formula Sampling* yang telah dilakukan kepada 50 mahasiswa, 26 mahasiswa merasa sistem tidak mudah digunakan, 1 mahasiswa ragu-ragu dan 23 mahasiswa merasa sistem sudah mudah digunakan. Adapun rincian studi awal dapat dilihat pada Tabel 1. Studi awal ini dilakukan dengan cara wawancara ke mahasiswa Universitas Muhammadiyah Purwokerto tentang kemudahan menggunakan aplikasi KKN UMP.

Tabel 1. Rincian Responden Studi Awal Setiap Fakultas

No	Fakultas	Mudah Digunakan	Ragu -ragu	Belum Mudah Digunakan
1	Keguruan dan Ilmu Pendidikan	1	-	2
2	Ekonomi dan Bisnis	5	1	6
3	Teknik dan Sains	7	-	5

No	Fakultas	Mudah Digunakan	Ragu-ragu	Belum Mudah Digunakan
4	Farmasi	1	-	1
5	Kedokteran	1	-	-
6	Hukum	1	-	2
7	Psikologi	3	-	2
8	Pertanian	-	-	2
9	Ilmu Kesehatan	3	-	2
10	Agama Islam	1	-	2
11	Ilmu Budaya dan Komunikasi	-	-	2
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>1</b>	<b>26</b>

Sebanyak 52% mahasiswa merasa aplikasi sistem kkn ump belum mudah digunakan. Ini dapat menimbulkan kendala bagi mahasiswa yang sedang melakukan kegiatan kkn karena sistem yang digunakan masih belum mudah digunakan. Adapun rincian perbandingannya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Responden Studi Awal Mahasiswa

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah diuraikan maka solusi yang dapat dilakukan adalah desain ulang UI/UX sistem informasi

tersebut dengan tujuan mengembangkan UI/UX guna mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi yang lebih baik dari sebelumnya. Perancangan ulang menggunakan metode *Design Thinking* yang dilakukan oleh Putra et al. (2020), pada sebuah aplikasi. Pengujian ini dilakukan terhadap 10 orang responden menggunakan metode *SUS (System Usability Scale)* pengguna merasa puas dengan sistem yang baru dan memperoleh nilai 76. Penelitian lain juga dilakukan oleh Shirvanadi & Idris (2021), hasil *redesign* aplikasi lebih mudah digunakan karena *interface* yang mudah dipahami, memiliki desain yang menarik dan alur aplikasi yang lebih efektif sehingga dapat memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna

### **B. Perumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalahnya adalah bagaimana mengembangkan desain UI/UX yang efektif dan efisien sehingga mampu meningkatkan kinerja dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem informasi kuliah kerja nyata berbasis *mobile*.

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan desain tampilan UI/UX nya saja yang berbasis *mobile* pada sistem informasi kuliah kerja nyata.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan model atau *prototype* desain UI/UX yang efektif dan efisien dalam meningkatkan kinerja dan kepuasan pengguna.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah desain tampilan sistem informasi kuliah kerja nyata lebih efisien, efektif, sehingga kinerja dan kepuasan pengguna meningkat. Sehingga *user* pengguna aplikasi lebih mudah dalam menggunakan dan memahami aplikasi.