

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi terus berkembang dan saling terhubung. Internet adalah salah satu jenis teknologi informasi yang berkembang dengan sangat cepat dan mudah dijangkau oleh semua orang. Selain itu, sebagai media informasi, internet sangat dibutuhkan oleh masyarakat luas, termasuk siswa di sekolah yang sangat membutuhkannya untuk memenuhi kebutuhan akademik mereka dan tujuan lainnya (Praswastio & Hermawan, 2020).

Sebuah survei yang dilakukan sepanjang 2023 oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) menemukan bahwa 215.626.156 juta orang dari 275.773.901 juta orang Indonesia telah terhubung dengan internet, sehingga mengalami kenaikan 78.19 persen dari sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia telah terhubung dengan internet. (Walidaini & Muhammad, 2018). Oleh karena itu, penggunaan internet di Indonesia, khususnya di lembaga pendidikan, terutama lembaga perguruan tinggi, yang bergantung pada internet untuk mencari dan mengumpulkan informasi.

Perguruan tinggi merupakan suatu wadah mahasiswa mencari ilmu dan informasi yang menggunakan internet. Salah satu unit perguruan tinggi yang menggunakan internet yaitu perpustakaan. Perpustakaan adalah institusi yang mengelola koleksi karya tulis, cetak, dan rekam secara profesional dengan sistem yang baku untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi pemustaka (Undang -Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan Pasal 1). Perpustakaan perguruan tinggi adalah Perpustakaan yang dituntut untuk mengembangkan layanan perpustakaan berbasis TI dan komunikasi. Koleksi perpustakaan tersebut dipilih, diproses, disimpan, dilayankan, dan dikembangkan sesuai

dengan kebutuhan pembaca dengan memperhatikan perkembangan TI dan komunikasi (Prawastiyo & Hermawan, 2020).

Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Purwokerto mempunyai berbagai buku, jurnal, dan kumpulan penelitian. Mahasiswa menggunakan perpustakaan sebagai media untuk belajar dan mencari berbagai informasi dan referensi yang berkaitan dengan kursus, tugas akhir, skripsi, dan jenis penelitian lainnya. Perpustakaan saat ini menggunakan sistem informasi berbasis web dan mempekerjakan beberapa karyawan untuk melayani aktivitas pelayanan yang berjalan. Tampilan *website* Sistem Informasi Perpustakaan(SIPUS) UMP sangat berpengaruh terhadap pengalaman pengguna, karena sebuah *website* dikatakan *user friendly* ketika memenuhi kriteria seperti skema warna yang pas, menu navigasi yang efektif, dan *responsive*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 mahasiswa UMP, terdapat beberapa jawaban dan saran oleh mahasiswa UMP terkait dengan *website* SIPUS UMP yaitu, tampilan *website* yang masih sederhana, kurangnya tampilan menu pada *website*, dan masih sederhananya tampilan pada menu koleksi buku baru pada *website* tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas untuk menganalisis sistem tersebut agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam meningkatkan kualitas layanan perpustakaan. Analisis ini berbasis pengalaman pengguna (UX), dengan gagasan bahwa implementasi SIPUS UMP didasarkan pada tujuan pembuatan dan kebutuhan pengguna sehingga SIPUS UMP tersebut dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana produk dinilai dari perspektif *user experience* (UX), yang lebih menekankan pada tingkat kenyamanan pengguna saat menggunakan produk tersebut.

Penelitian ini terdapat beberapa cara menganalisis evaluasi pengalaman pengguna (UX) sistem informasi perpustakaan, salah satunya dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang diterapkan adalah kuesioner pengalaman pengguna. UEQ adalah salah satu

teknik evaluasi pengalaman pengguna yang menggambarkan keseluruhan impresi pengguna saat berinteraksi dengan produk, mencakup aspek pragmatis dan hedonis (Zulfahmi & Suyatno, 2019). UEQ memiliki beberapa skenario penggunaan dimana skenario tersebut dapat digunakan untuk menentukan area yang memerlukan peningkatan. Dibandingkan dengan QUIS, SUPR-Q, SUS, dan SUMI, UEQ memberikan keunggulan yang lebih banyak. UEQ memberikan kesan UX yang komprehensif, dimulai dari aspek kegunaan (*usability*) sederhana hingga aspek pengalaman pengguna (*user experience*). UEQ juga menyediakan *tools* untuk menganalisis data dan menafsirkan hasilnya secara tepat dan akurat dengan mudah. UEQ juga tersedia secara gratis untuk digunakan tanpa biaya (Santoso, Schrepp, Isal, Utomo & Priyogi, 2016).

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana menganalisa dan mengukur tingkat pengalaman pengguna pada *website* SIPUS UMP menggunakan metode UEQ.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu melebar dari pokok pembahasan, maka penelitian ini dibatasi pada implementasi sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah UEQ dengan 6 komponen penilaian diantaranya Daya Tarik (*Attractiveness*), Efisiensi (*Efficiency*), Kejelasan (*Perspiciuity*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*).
2. Penelitian dibatasi hanya kepada mahasiswa aktif UMP.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan nilai pengalaman pengguna (*user experience*) berdasarkan enam komponen menggunakan metode UEQ dan menentukan komponen mana yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki.
2. Menentukan area yang memerlukan perbaikan untuk meningkatkan user experience (pengalaman pengguna) pada *website* SIPUS UMP untuk menjadi bahan rekomendasi.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui tingkat *user experience* (pengalaman pengguna) *website* SIPUS UMP dengan menggunakan *User experience Quistionaire* (UEQ).
2. Mendapatkan gambaran area yang perlu dilakukan perbaikan unruk meningkatkan *user experience* (Pengalaman pengguna) *websire* SIPUS UMP