

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan komputer dan teknologi internet saat ini merupakan hal yang sangat berperan penting dalam menajukan kualitas pada bidang akademik, perkembangan tersebut khususnya sistem informasi yang dapat membantu dan mempermudah berbagai bidang pekerjaan yang terkait dengan kemudahan akses, jarak, dan waktu[1]. Diera globalisasi saat ini peran teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat dan semakin canggih dimana semua aktifitas bisa dilakukan melalui teknologi.

Sistem informasi akademik (SIKAD) merupakan layanan akademik yang diperuntukkan bagi mahasiswa dalam mengakses informasi yang berkaitan dengan catatan akademik selama proses perkuliahan[2]. Sistem informasi akademik telah digunakan selama beberapa dekade dan banyak organisasi sangat bergantung pada mereka. Perguruan tinggi modern tidak bisa lepas dari sistem informasi akademik dalam pengelolaannya. Fungsi utama di balik sistem informasi adalah untuk menyimpan, mengelola, dan memproses data. Data dapat dihasilkan dari pihak terkait mahasiswa[3].

Berdasarkan pemaparan pemanfaatan SIKAD dalam menunjang proses perkuliahan, peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengalaman para pengguna, dalam hal ini mahasiswa di universitas dinamika bangsa jambi terhadap pengalaman pengguna dengan menggunakan teknologi *eye tracking*[4]. Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna SIKAD di kampus, peneliti mencoba

menggunakan teknologi *eye tracking*. Teknologi *eye tracking* memiliki kelebihan untuk mengamati pergerakan mata pengguna secara langsung saat mengakses situs web[5]. Dari pergerakan mata pengguna yang sudah terekam akan dianalisis bagaimana pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan tampilan situs web.

Hasil rekapitulasi dan analisis selanjutnya akan digunakan sebagai bahan evaluasi serta masukan terhadap pengembangan sistem aplikasi SIAKAD lebih lanjut. *User experience* melibatkan pengguna sehingga dapat mempelajari dan menggunakan aplikasi agar tercapainya aspek-aspek kenyamanan pengguna seperti kemudahan, efisiensi, kesalahan, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian **“ANALISIS *USER EXPERIENCE* (UX) APLIKASI SIAKAD UNAMA BERBASIS VISUAL MENGGUNAKAN TEKNOLOGI EYE TRACKING”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana **“MENGANALISIS *USER EXPERIENCE* (UX) SIAKAD UNAMA DENGAN MENGGUNAKAN VISUAL TEKNOLOGI EYE TRACKING”**

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar tema dan judul penelitian, maka masalah yang akan dijadikan acuan agar tidak mencakup bahan yang terlalu luas. Adapun Batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Objek aplikasi yang dianalisis adalah aplikasi SIAKAD UNAMA.
2. Pada penelitian ini untuk menganalisis *user experience* menggunakan teknologi *Eye Tracking* dengan software *Gazerecorder*.
3. Populasi dari penelitian yang dilakukan adalah seluruh mahasiswa aktif UNAMA dengan sampel mahasiswa Prodi TI.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui arah pusat pandangan mata pengguna dari Aplikasi SIAKAD dengan menggunakan teknologi *eye tracking*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Aplikasi SIAKAD

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai revisi untuk evaluasi serta rekomendasi pengembangan aplikasi selanjutnya.

2. Bagi Peneliti

Dapat membantu serta sebagai informasi dalam penelitian tentang evaluasi menggunakan menggunakan teknologi *eye tracking*.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman terdapat hasil penelitian. Adapun garis besar, penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yaitu :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Berisikan landasan teori yang dijadikan sebagai referensi dan landasan dalam melakukan penelitian ini. Pada kajian literatur berisikan dua pembahasan yaitu kajian induktif yang berisikan penelitian-penelitian terdahulu dengan metode yang serupa yaitu eye tracking dan kajian deduktif yang berisikan teori teori yang berkaitan dengan penelitian ini berdasarkan penjelasan para ahli atau penelitian sebelumnya.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisikan perihal uraian jenis penelitian, waktu serta tempat penelitian, pengambilan sampel, variabel penelitian, paradigma, asal data, dan langkah-langkah pemecahan persoalan

BAB IV: ANALISIS DAN PENGUMPULAN DATA

Pada bab Mengidentifikasi secara menyeluruh data output penelitian yg dilanjutkan menggunakan pengumpulan data serta menganalisis hasil penelitian serta perhitungan sesuai pengolahan data serta pemecahan persoalan.

BAB V: PEMBAHASAN

Berisi mengenai pembahasan berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data yang telah dilakukan pada bab sebelumnya

BAB VI: PENUTUP

Pada bab penutup terdiri atas kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian yang dilakukan.