

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi bukanlah hal yang asing lagi bagi masyarakat, hanya saja pengenalan serta penggunaannya belum merata secara keseluruhan. Di dunia pendidikan, teknologi hampir setiap hari digunakan, sebagai contoh penggunaan *smartphone* untuk pelajar atau mahasiswa dalam mencari materi pembelajaran di luar jam belajar mengajar, baik itu melalui mesin pencarian google, video pembelajaran dari *platform* youtube ataupun situs-situs lain yang dapat digunakan oleh pelajar atau mahasiswa itu sendiri.

Kemudian setelah melalui berbagai perkembangan teknologi yang kian pesat, hingga kita sampai pada sistem pembelajaran yang dimana semata-mata tidak hanya berada dalam ruangan kelas, terkadang pembelajaran bisa memanfaatkan sebuah sistem atau menggunakan sistem *online* yang biasa disebut sebagai *e-learning*.

Universitas Maritim Raja Ali Haji atau biasa disebut dengan UMRAH juga memiliki sebuah *e-learning* yang bernama Syarah UMRAH. Syarah UMRAH merupakan sarana *e-learning* yang dipergunakan untuk memfasilitasi dan mempermudah dosen maupun mahasiswa untuk melakukan interaksi belajar mengajar secara *online*, contohnya seperti pemberian tugas, pengumpulan tugas, absensi, dan lain sebagainya.

Pada umumnya teknologi selalu berubah-ubah seiring dengan berjalannya waktu. Harusnya tidak heran ketika kita melihat ada banyak pengembang aplikasi yang selalu atau sering melakukan *update version* pada aplikasi mereka. Hal yang mereka lakukan tersebut adalah untuk memperbarui fitur ataupun memperbaiki bug pada aplikasi mereka yang dimana hal itu merupakan bentuk pelayanan terbaik untuk pengguna mereka masing-masing.

Namun sayangnya, seperti yang diketahui bahwa Syarah UMRAH tidak memiliki perubahan dari segi tampilan hingga segi fitur yang disediakan walau sudah didirikan bertahun-tahun. Hal ini menandakan bahwa Syarah UMRAH tidak

mengikuti perkembangan zaman atau teknologi secara berkala, sehingga bisa dikatakan ini adalah bentuk ketertinggalan untuk Syarah UMRAH itu sendiri. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan ini adalah bentuk awal untuk melakukan perubahan dan pembaruan terhadap Syarah UMRAH, yang dimana nantinya peneliti akan melakukan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan dari *e-learning* tersebut. Setelah itu peneliti akan melakukan observasi kebutuhan *e-learning*, sehingga nantinya akan memudahkan peneliti dalam merancang tampilan baru untuk *e-learning* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian yang dilakukan ini terjadi karena ada permasalahan yang harus diselesaikan. Rumusan masalah akan menjadi alasan kenapa penelitian ini dilakukan dan menjadi sumber tujuan yang harus dicapai dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana evaluasi terhadap UI/UX aplikasi *e-learning* Syarah UMRAH.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan ini tentu memerlukan batasan suatu masalah agar penelitian ini dapat terarah lebih tepat dan tidak melenceng dari pembahasan yang sudah ditentukan sebelumnya, sehingga tujuan dari penelitian ini akan lebih mudah untuk tercapai. Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan penganalisaan, perancangan ulang, evaluasi desain ulang UI/UX dari aplikasi Syarah UMRAH
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Science Research Methodology* (DSRM)
3. Perancangan *Prototype* UI/UX akan menggunakan Figma
4. Tampilan yang akan dirancang pada penelitian ini berupa tampilan dari sudut pandang mahasiswa

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini tentu memiliki tujuan yang dimana akan menjadi titik acuan keberhasilan dari penelitian yang akan dilaksanakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *e-learning* Syarah UMRAH baik dari segi fitur maupun segi tampilan atau lebih tepatnya dalam segi UI/UX, serta merancang ulang UI/UX terbaru agar aplikasi ini bisa digunakan kembali dan memenuhi kebutuhan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya memiliki manfaat yang akan berguna untuk pihak universitas dan juga mahasiswa. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini:

1. Kegiatan penelitian ini akan menjadi pengalaman yang sangat berharga bagi penulis untuk meningkatkan serta menerapkan pengetahuan yang penulis dapat. Selain dari itu penulis juga dapat belajar untuk menganalisis lebih baik, meningkatkan kreativitas penulis dalam mengembangkan UI/UX *Design* sesuai perkembangan zaman dan teknologi, meningkatkan keahlian penulis dalam memecahkan masalah, serta manfaat lainnya yang mungkin secara tidak langsung mempengaruhi keterampilan penulis
2. Memberikan kontribusi kepada universitas dalam pengembangan aplikasi Syarah UMRAH
3. Jika hasil penelitian ini digunakan, tentu saja akan mempermudah dan memberikan pengalaman terbaik dalam pengaksesan Syarah UMRAH
4. Penelitian ini juga akan memiliki manfaat bagi mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian yang sama pada masa yang akan datang.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis serta dibagi ke dalam beberapa bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas hal-hal teoritis yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Teori-teori yang disebutkan diambil dari referensi yang telah terakreditasi validitasnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini merincikan metode penelitian yang dipakai, mencakup proses pengerjaan penelitian yang dilakukan, dari persiapan awal, alur metode yang digunakan maupun jadwal penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil penelitian beserta pembahasan dari temuan yang diperoleh. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel, gambar, atau grafik.

BAB V PENUTUP

Bab ini mengulas kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil penelitian yang dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini menguraikan sumber-sumber yang jadi acuan serta penunjang penelitian-penelitian sebelumnya.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi lampiran-lampiran yang dipakai untuk mendukung penelitian.