

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi dianggap sebagai kebutuhan utama bagi setiap manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari di era globalisasi ini. Permasalahan literasi di Indonesia masih perlu ditingkatkan. Indonesia berada di peringkat 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi, menurut *Program for International Student Assessment (PISA)* yang diterbitkan oleh *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada tahun 2019. Seiring dengan kemajuan teknologi, pengembangan perpustakaan digital menjadi salah satu strategi yang dapat meningkatkan literasi dengan memberikan informasi yang akurat. (Fitriani, 2019) menyatakan bahwa pada dasarnya, perpustakaan digital sama seperti perpustakaan biasa, yang membedakan keduanya yaitu perpustakaan digital memakai prosedur kerja berbasis komputer dan sumber daya digital.

Perpustakaan di perguruan tinggi berperan penting dalam membantu perguruan tinggi untuk mencapai tujuannya yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat yang dikenal dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi adalah perpustakaan digital yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien. Dalam perkembangannya, perpustakaan digital juga dikenal sebagai *repository*. Menurut Suwanto (2017), *repository* adalah satu set layanan yang ditawarkan universitas kepada anggota masyarakat untuk pengelolaan dan penyebaran materi digital yang dibuat oleh lembaga dan anggota masyarakat. Pada intinya adalah komitmen organisasi untuk mengelola bahan-bahan digital, seperti penyimpanan jangka panjang serta organisasi dan akses atau distribusi yang tepat.

Website menjadi peran penting di institusi Pendidikan, termasuk Perpustakaan di Politeknik Negeri Jember yang memanfaatkan *website* untuk menyebarkan informasi kepada civitas akademik. Politeknik Negeri Jember mempunyai *website repository* yang bernama Sistem Informasi Polije Repositori Aset atau SIPORA. *Website* ini berisi tentang karya lokal civitas akademik seperti

tugas akhir, tesis, jurnal, dan sebagainya. Informasi tersebut sangat bermanfaat bagi civitas akademik yang akan melakukan penelitian. *Website* SIPORA dapat diakses melalui alamat URL <https://sipora.poliije.ac.id/>. Fitur-fitur yang terdapat di *website* SIPORA yaitu, *home*, *about*, *browse* yang dapat diakses oleh pengguna.

Hal yang perlu diperhatikan dalam membangun sebuah *website* yaitu perancangan desain antarmuka yang dapat memberikan kemudahan bagi pengguna awam. Desain yang baik berdampak besar terhadap penilaian dan kenyamanan pengguna yang mengunjungi *website* tersebut. Pengguna sangat memperhatikan desain antarmuka sebuah *website*. Jika desain *website* tidak menarik, maka akan menjadi salah satu alasan pengguna untuk tidak mengunjungi *website* tersebut. Pembangunan suatu aplikasi atau sebuah sistem informasi diharuskan untuk memiliki sebuah faktor yang dapat memudahkan sebuah pengembangan aplikasi pada antarmuka aplikasi atau sistem informasi tersebut (Gusti et al., 2020).

Menurut Yunus selaku pengelola *website* SIPORA mengatakan bahwa tampilan antarmuka *website* SIPORA memang sederhana tetapi fitur-fitur yang ada di *website* sudah sesuai dengan fungsinya. Keamanan *website* SIPORA sudah terjamin sesuai dengan standar internasional. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna *website* SIPORA yaitu mahasiswa/mahasiswi Politeknik Negeri Jember ditemukan beberapa masalah yaitu, tampilan antarmuka kurang menarik, sulit dimengerti bagi pengguna baru sehingga pengguna menginginkan adanya sosialisasi tentang penggunaan *website* SIPORA. Dalam proses verifikasi registrasi, pengguna harus menunggu 1x24 jam. Waktu yang dibutuhkan pengguna untuk *login website* SIPORA membutuhkan waktu yang agak lama.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, untuk menghasilkan *website* dengan desain antarmuka yang dapat diterima oleh pengguna, maka perlu perbaikan desain antarmuka selain evaluasi (Pratiwi et al., 2018). Dalam menganalisis *user interface* *website* SIPORA, peneliti menggunakan pendekatan *User Centered Design* dengan memanfaatkan pendapat, pola dan tingkah laku pengguna. Tujuan penggunaan pendekatan *User Centered Design* yaitu untuk memberikan solusi kepada pengguna yang kesulitan menggunakan sistem (Saputri et al., 2017). Perlu dilakukan perancangan *user interface* berdasarkan sudut

pandang pengguna saat mengakses *website* SIPORA sebagai rekomendasi untuk *user interface* saat ini. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui *google form* yang akan diisi oleh mahasiswa Politeknik Negeri Jember sebagai responden. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu rekomendasi *user interface* berdasarkan hasil pendekatan *user centered design*. Rekomendasi ini terbatas pada pengguna *website* mahasiswa POLIJE.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat merumuskan suatu masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana analisis *user interface* pada *website* SIPORA?
- b. Bagaimana cara merancang *user interface* pada *website* SIPORA menggunakan pendekatan *User Centered Design*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui hasil analisis *user interface* pada *website* SIPORA.
- b. Merancang *user interface* pada *website* SIPORA menggunakan pendekatan *User Centered Design*.

1.4 Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas *user interface* SIPORA dimasa depan, berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Sehingga pengguna dapat memanfaatkan *website* SIPORA secara maksimal.
- b. Dapat memberi rekomendasi *user interface* yang bisa digunakan untuk perancangan ulang *website* SIPORA.
- c. Dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design* untuk menganalisis sebuah *website*.