



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keindahan dan Kegunaan merupakan bagian penting dalam mendesain sebuah halaman web. Aplikasi yang indah tampilannya, mudah dan nyaman digunakan akan menarik banyak orang untuk mengunjunginya. Bila halaman web tersebut gagal didesain dengan baik, ini akan menghasilkan respon negatif dan tidak ada pemakai yang ingin mengunjungi halaman web tersebut. Selain itu, halaman web tersebut harus memiliki nilai utilitas, yaitu mampu menyediakan fitur yang dibutuhkan. Jika kegunaan dan utilitas dapat dikombinasikan dengan baik, maka halaman web tersebut pasti bermanfaat bagi penggunanya (Jakob Nielsen, 2012).

Menurut Joe Valacich dan Christoph Schneider (2012), sistem informasi adalah kombinasi perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan telekomunikasi yang dibangun manusia dan digunakan untuk mengumpulkan, membuat, dan menyalurkan data yang berguna. Sistem Informasi dipakai oleh banyak organisasi khususnya universitas untuk mengolah dan mengatur informasi sesuai dengan proses bisnis universitas tersebut. Sistem ini dibagi menjadi dua bagian yaitu, *back-end* yang mengelola informasi, dan *front-end* yang menerima dari pengguna akhir dan menampilkan informasi kepada pengguna akhir. *Front-end* merupakan bagian penting untuk menampilkan informasi secara singkat, padat, dan jelas. Akan tetapi banyak sisi *front-end* sistem informasi khususnya berbasis web tidak didesain secara baik sehingga sulit dipakai.

Menurut Talya Porat dan Noam Tractinsky (2011), desain web yang baik harus memiliki *Usability* (Kegunaan) dan *Aesthetics* (Estetika) yang baik. Hal ini akan mempengaruhi psikologis manusia dalam menghadapi sebuah halaman Web, dimana terdapat tiga faktor psikologis yang harus dipenuhi oleh sebuah desain web seperti halnya orang mengunjungi suatu toko yaitu : *Pleasure* , *Arousal* , dan *Dominance* (Mehrabian dan Russell, 1974). Pengguna harus merasa nyaman, terpicat, dan menguasai halaman Web tersebut. Respon pengguna terhadap suatu halaman web juga dipengaruhi oleh faktor kognitif, seperti *Spatial Ability*, *Verbal Ability*, dan *Memory Capacity* (Caroline Ziemkiewicz dkk., 2012) agar terjadi respon positif. Bila faktor kognitif juga dapat dijawab dengan baik maka halaman Web tersebut memiliki nilai *Usability* yang sangat tinggi.

Merancang sebuah antarmuka halaman web yang baik bukanlah pekerjaan yang mudah. Sekarang ini terdapat desain antarmuka yang menjadi tren di dunia maya, yaitu flat design. Desain ini menjawab kebutuhan pengembang dalam mengembangkan halaman web yang inovatif dan kreatif. Konsep ini mengutamakan kesederhanaan, baik dalam tampilan dan fungsi. Flat Design bertolak belakang dengan *Skeuomorphism* (Sacha Greif, 2013) yang mengutamakan kenyataan baik secara tampilan dan fungsi. Berdasarkan uraian di atas, maka dibuatlah suatu penelitian untuk mengevaluasi apakah flat design merupakan antarmuka yang paling sesuai untuk diaplikasikan pada Sistem Informasi. Objek penelitiannya adalah sistem informasi Universitas Multimedia Nusantara yaitu *Enterprise University Information System* (EUIS). Sistem informasi ini merupakan pusat informasi dan administrasi perkuliahan bagi seluruh *civitas academica* Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Pembatasan Masalah

Penelitian ini membahas :

1. Rancang bangun *front-end* sistem informasi Universitas Multimedia Nusantara (EUIS) khusus mahasiswa berbasis desktop web,
2. Penyusunan konten dan struktur halaman web dengan pendekatan antarmuka flat design dari hasil survei mahasiswa, dan
3. Uji kegunaan (*Usability Testing*) EUIS.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sebuah sistem informasi universitas dengan pendekatan antarmuka flat design sesuai dengan kebutuhan informasi dan komunikasi mahasiswa ?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi antarmuka dan interaksi flat design sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk membangun sistem informasi universitas berbasis web khususnya EUIS yang memenuhi kualitas *Aesthetics* dan *Usability*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat sebagai pedoman pengembangan sistem informasi universitas berbasis web dengan antarmuka Flat Design agar tercipta pengalaman pemakai (*User Experience*) berkualitas tinggi bagi mahasiswa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam pembahasan laporan skripsi ini dibagi menjadi lima bagian yaitu.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TELAAH LITERATUR

Bab ini menjelaskan teori dan konsep yang mendukung dasar penelitian terhadap objek penelitian.

BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini menjelaskan metodologi penelitian yang dilakukan dan rancangan dasar aplikasi yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PENELITIAN

Bab ini berisi implementasi sistem, proses pengujian sistem, serta analisis penelitian dari hasil pengujian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan hasil penelitian terhadap tujuan penelitian, dan saran untuk pengembangan penelitian yang akan datang.