

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia Nusantara Polytechnic (disingkat MNP) merupakan institusi pendidikan swasta yang didirikan pada tahun 2021 oleh Yayasan Multimedia Nusantara. Multimedia Nusantara Polytechnic memiliki visi untuk memberikan mahasiswa/i keterampilan dan pengetahuan dalam bidang media digital dan industri kreatif dengan menawarkan Sarjana Terapan (S.Tr) pada 3 program studi mereka yaitu *Digital Animation*, *Event Management*, dan *E-Commerce Logistics*. Multimedia Nusantara Polytechnic juga memiliki situs sistem informasi akademik (SIA) bernama MyMNP. Situs MyMNP ini berfungsi sebagai pusat informasi bagi mahasiswa/i dan memiliki fitur-fitur akademik untuk membantu mereka mengikuti perkembangan perkuliahan. Beberapa fitur yang disediakan pada situs ini adalah menampilkan informasi nilai, informasi keuangan, jadwal perkuliahan, pendaftaran kelas (KRS), dan informasi akademik lainnya.

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan kepada mahasiswa/i MNP, mayoritas mahasiswa/i merasa kesulitan untuk mengelola kegiatan akademik melalui situs MyMNP. Hal ini terjadi karena mahasiswa/i MNP tidak dapat menggunakan situs tersebut secara efisien dan efektif untuk mengikuti perkembangan perkuliahan mereka. Faktor yang mendasari masalah tersebut adalah situs MyMNP memiliki kekurangan signifikan dari segi tampilan antarmuka (*User Interface*) yang berdampak pada aspek *usable* yang dialami pengguna. Aspek *usable* sendiri merupakan aspek yang mengukur seberapa mudah atau sulit pengguna menggunakan suatu produk digital seperti *website* atau aplikasi *mobile*.

UX Honeycomb merupakan *framework design* yang diperkenalkan oleh Peter Morville (2004). *UX Honeycomb* ini menggambarkan beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan saat merancang *website* atau aplikasi agar memberikan pengalaman pengguna yang baik. Pada situs MyMNP, beberapa pengguna

menyatakan bahwa tampilan situs MyMNP terlihat *outdated* dan kurang intuitif sehingga belum memenuhi aspek *desirable*. Hal ini ditemukan dengan ukuran tulisan pada *sidebar* yang terlalu kecil dan jarak antar tulisan yang berdekatan. Dari aspek *accessible*, pengguna mengalami kesulitan saat mengakses *sub-menu* pada situs MyMNP. Hal ini dikarenakan penataan informasi yang menumpuk, mengakibatkan mahasiswa/i MNP merasa *overwhelmed* dan kebingungan. Situs ini juga belum memenuhi aspek *findable* dengan banyak pengguna yang kesulitan untuk menemukan fitur utama pada situs MyMNP, seperti jadwal perkuliahan dan informasi nilai karena mereka harus membuka halaman lain terlebih dulu sebelum mengakses fitur tersebut. Penggunaan *icon* yang minim dan berulang juga membuat mahasiswa/i MNP sulit untuk membedakan fitur-fitur pada situs ini. Kesulitan saat menavigasi situs MyMNP juga diperparah dengan tidak efektifnya fitur pencarian pada situs ini dengan menampilkan hasil yang tidak sesuai dengan *input* pengguna. Berdasarkan hasil temuan tersebut, situs MyMNP masih memiliki kekurangan dari segi tampilan yang berdampak pada pengalaman pengguna.

Situs MyMNP memiliki fitur yang lengkap dan sangat berguna bagi mahasiswa/i MNP dan telah memenuhi prinsip *useful*. Namun, situs ini masih belum memenuhi aspek-aspek lainnya seperti *usable*, *findable*, dan *desirable*. Oleh karena itu, perancangan ulang situs MyMNP diperlukan agar *website* memiliki tampilan dan navigasi yang lebih baik untuk menunjang kegiatan akademik pengguna di MNP

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Pengguna situs MyMNP mengalami hambatan yang signifikan untuk mengakomodir kebutuhan perkuliahan mereka.
2. Tampilan antarmuka (UI) yang ada pada media tersebut belum menunjang aspek usability yang optimal. Hal ini berdampak pada pengguna yang mengalami hambatan dalam penggunaan situs MyMNP.

Berdasarkan perumusan masalah tersebut maka terdapat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana perancangan ulang UI/UX *website* MyMNP agar lebih mudah digunakan oleh mahasiswa/i Multimedia Nusantara Polytechnic?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada mahasiswa/i aktif Multimedia Nusantara Polytechnic yang berusia kisaran 18 – 24 tahun dan berdomisili di Tangerang Selatan. Ruang lingkup perancangan ulang ini akan dibatasi pada media interaktif yaitu *website* dengan fokus meningkatkan pengalaman pengguna situs MyMNP. Perancangan ulang ini akan memperhatikan prinsip UI/UX yang mencakup elemen visual, penataan informasi, dan 7 prinsip *UX Honeycomb*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan penulis adalah membuat perancangan ulang UI/UX *website* MyMNP.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapatkan selama proses perancangan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Manfaat perancangan ulang ini memungkinkan untuk menguji dan memvalidasi teori dan metode UI/UX yang digunakan. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi UI/UX dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi DKV khususnya mengenai media informasi *website*. Perancangan ini juga diharapkan dapat diimplementasikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna *website* MyMNP.