

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Organisasi mahasiswa merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari dinamika kehidupan mahasiswa di kampus yang menjadi sebuah miniatur tatanan pemerintahan bagi mahasiswa. Organisasi mahasiswa yang dikelola dengan baik dapat menjadi wadah untuk para anggotanya berproses mengembangkan diri serta mewujudkan visi dan misi organisasi. Tetapi pada pelaksanaannya, tata kelola dan keberjalanan organisasi mahasiswa di lingkungan Fakultas Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam (FPMIPA) Universitas Pendidikan Indonesia masih tidak optimal. Menurut Wakil Ketua dan Ketua Departemen Manajemen Informasi Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Keluarga Mahasiswa (KEMA) FPMIPA UPI 2022, tata kelola organisasi di BEM KEMA FPMIPA seringkali membuat pengurus kebingungan. Menurutnya, hal ini diakibatkan oleh baru terbentuknya organisasi mahasiswa tingkat fakultas di FPMIPA UPI sehingga masih belum ada alur kerja yang menjadi standar internal organisasi. Hal serupa diungkapkan Ketua Bidang Keuangan BEM KEMA FPMIPA 2022, berubahnya struktur kabinet setiap periode mempengaruhi perubahan alur kerja dan budaya yang dibawa dari masing-masing himpunan, hal ini perlu diperbaiki dengan membuat suatu sistem yang dapat menstandarisasi alur kerja di BEM KEMA FPMIPA di masa mendatang dan tidak terpengaruh banyak oleh perubahan kabinet.

E-Government dalam bentuk *website* tata kelola organisasi dapat digunakan menjadi sarana yang mendukung tercapainya harapan tersebut. Namun, untuk membuat sebuah *E-Government* diperlukan suatu prinsip yang menjadi landasan dalam pengembangannya sehingga *E-Government* yang dikembangkan tidak serta merta hanya berdasarkan asumsi semata. *Good*

student governance salah satu prinsip yang dapat diterapkan untuk membantu

M Fachri, 2023

PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengembangan *E-Government*. *Good student governance* yang mengatur aspek partisipasi, transparansi dan akuntabilitas yang seharusnya menjadi unsur dasar sebuah organisasi mahasiswa yang saat ini masih belum terimplementasi dengan baik mengakibatkan sering terjadi kebingungan dan ketidakjelasan dalam tata kelola organisasi mahasiswa BEM KEMA FPMIPA.

Penelitian serupa sudah dilakukan perancangan *website* untuk Badan Eksekutif Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta (Fitriyati, 2016) sebagai media informasi ini diharapkan dapat memudahkan proses penyampaian informasi namun belum menerapkan sistem *good student governance*. Untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem tata kelola organisasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dibutuhkan metode kerja perancangan *user experience*, metode *design thinking* dapat digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna, *design thinking* sendiri adalah metode penyelesaian masalah melalui proses berpikir yang berfokus pada menciptakan sebuah solusi dengan proses awal berupa empati untuk menciptakan inovasi berkelanjutan pada kebutuhan pengguna (Razi dkk., 2018).

Sedangkan penelitian mengenai *design thinking* untuk perancangan *user experience* aplikasi pernah diterapkan dalam Implementasi *User Experience* Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada *Prototype* Aplikasi *Cleanstic* (Karnawan, 2021), penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan *design thinking* untuk perancangan *user experience* aplikasi menghasilkan skor *usability* yang sangat baik.

Berdasarkan permasalahan dan ditunjang penelitian sebelumnya yang telah disebutkan pada pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti akan mengembangkan *website E-Government* tata kelola organisasi dengan menggunakan metode kerja *design thinking* pada *user experience* dengan itu diharapkan perangkat lunak ini dapat membantu implementasi *good student governance* yang ideal dengan *usability* yang *acceptable*. Selain itu, dengan menerapkan *user experience design thinking* pada perancangan *website* tata

M Fachri, 2023

PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kelola organisasi untuk membantu implementasi *good student governance* yang ideal dapat membuktikan peran teknologi informasi dalam organisasi dan bagaimana keduanya saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain pada teori *social informatics*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana melakukan perancangan *user experience* website *E-Government* tata kelola organisasi mahasiswa menggunakan metode *design thinking*?
2. Bagaimana hasil penggunaan metode *design thinking* dalam perancangan *user experience* terhadap skor *user experience questionnaire* dan *system usability scale*?
3. Bagaimana kualitas website *E-Government* tata kelola organisasi yang dikembangkan, diukur menggunakan pengujian *E-GovQual*?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Melakukan perancangan *user experience* website tata kelola organisasi menggunakan metode *design thinking* pada pengembangan website *E-Government* tata kelola organisasi mahasiswa.
2. Menganalisis tingkat *usability* pada rancangan *prototype website E-Government* tata kelola organisasi dengan pengujian *system usability scale* dan *user experience questionnaire*.
3. Menganalisis kualitas website *E-Government* tata kelola organisasi yang dikembangkan dengan metode *user experience design thinking*, diukur menggunakan pengujian *E-GovQual*.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Peneliti menggunakan metode *design thinking* dalam perancangan *user experience website E-Government* tata kelola organisasi.

M Fachri, 2023

PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Peneliti mengimplementasikan prinsip *good student governance* untuk membantu pengembangan *website E-Government* tata kelola organisasi.
3. Peneliti menggunakan kuesioner UEQ, SUS dan E-GovQual sebagai penilaian *user experience* dan kualitas *E-Government* yang dikembangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Mengetahui seberapa efektif penggunaan metode *user experience design thinking* dalam perancangan antarmuka website tata kelola organisasi sehingga menghasilkan skor *usability* yang baik.
2. Memfasilitasi organisasi mahasiswa di Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UPI dalam menerapkan sistem *good student governance* melalui aplikasi *E-Government* berbasis web yang dikembangkan dengan tingkat *usability* yang baik sehingga memudahkan dalam penggunaannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan uraian sistematika penulisan tiap bab dalam skripsi ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan masalah yang dialami BEM KEMA FPMIPA UPI yang melatarbelakangi dikembangkannya *website E-Government* tata kelola organisasi serta perlunya penerapan prinsip *good student governance* untuk menjawab masalah-masalah tersebut. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan *website E-Government* tata kelola organisasi pada studi kasus BEM KEMA FPMIPA UPI dengan menggunakan pendekatan *user experience design thinking* yang dipopulerkan oleh Tim Brown.

BAB II LANDASAN TEORI

M Fachri, 2023

PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang akan digunakan pada penelitian dalam analisis, perancangan, implementasi hingga pengujian *website E-Government*. Teori-teori tersebut dijadikan dasar dari penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tahapan penelitian yang dilakukan diantaranya metode penelitian yang digunakan, alat dan bahan yang dipakai untuk penelitian, populasi dan sampel penelitian, serta validasi dan pengujian yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan serta membahas masalah yang diangkat pada topik penelitian. Bab ini disusun berdasarkan metode *design thinking* yakni diawali dengan fase *empathize* untuk pengumpulan data dengan metode wawancara. Fase *define* untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah secara lebih spesifik dilakukan dengan menggunakan metode *how might we* dan membuat *user persona*. Fase *ideate* dimana rancangan-rancangan solusi dimuat dalam bentuk *information architecture*, *user flow* dan *wireframe*. Fase *prototype* sebagai tahap finalisasi dari rancangan solusi dari fase *ideate* disempurnakan menjadi *high fidelity design* kemudian diimplementasikan ke kode program dalam fase *implementation*. Setelah itu *website* diujikan kepada pengguna dengan menggunakan pengujian *system usability scale*, *user experience questionnaire* dan *E-GovQual*. Selain itu, dilakukan validasi oleh ahli *user experience* dan ahli *student governance* untuk menilai kualitas *user experience website* dan kualitas penerapan prinsip *good student governance* pada *website*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

M Fachri, 2023

PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan atas hasil penelitian dan saran bagi penelitian selanjutnya.

M Fachri, 2023

**PENGEMBANGAN WEBSITE TATA KELOLA ORGANISASI MAHASISWA MENGGUNAKAN
METODE USER EXPERIENCE DESIGN THINKING UNTUK MENGIMPLEMENTASIKAN
GOOD STUDENT GOVERNANCE STUDI KASUS: ORGANISASI MAHASISWA DI
LINGKUNGAN FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UPI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu