

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek dalam kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu implementasinya adalah penggunaan sistem *e-learning* sebagai sarana pembelajaran jarak jauh. *E-learning* menawarkan fleksibilitas dan kemudahan akses bagi peserta didik, sehingga semakin banyak lembaga pendidikan yang menerapkannya.

Universitas Bina Darma, sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi di Indonesia, juga telah mengembangkan sistem *e-learning* yang dikenal sebagai *E-learning2* Bina Darma. Sistem ini menjadi sarana penting bagi dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar secara online. Keberhasilan implementasi *e-learning* tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan fitur dan konten yang memadai, tetapi juga bergantung pada desain dan usability antarmuka pengguna (*user interface*) yang baik.

User interface yang mudah digunakan dan intuitif akan meningkatkan pengalaman pengguna dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara *e-learning*. Oleh karena itu, sangat penting untuk menilai dan meningkatkan *user interface* guna menjamin bahwa sistem pembelajaran *e-learning* dapat digunakan secara maksimal.

Salah satu metode yang efektif untuk menilai usability *user interface* adalah evaluasi heuristik (Syarif et al., 2024) yang sebelumnya metode ini digunakan oleh (Risaldi et al., 2022) Metode ini melibatkan pemeriksaan antarmuka pengguna berdasarkan seperangkat prinsip-prinsip heuristik yang telah ditetapkan, seperti yang dikemukakan oleh Jakob Nielsen. Evaluasi heuristik dapat mengidentifikasi permasalahan dan kelemahan pada *user interface*, serta memberikan saran untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan kegunaan keseluruhan sistem.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap *user interface* website *E-learning2* Bina Darma menggunakan metode evaluasi

heuristik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak Universitas Bina Darma dalam meningkatkan kualitas dan kegunaan sistem e-learning2, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi mahasiswa.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan analisis *user interface* website E-learning2 Bina Darma menggunakan metode evaluasi heuristik :
 - a) Menerapkan prinsip-prinsip heuristik untuk mengevaluasi aspek-aspek antarmuka pengguna pada website E-learning2 Bina Darma.
 - b) Menghitung skor evaluasi heuristik secara keseluruhan untuk mengukur kualitas user interface website.
2. Mengidentifikasi permasalahan dan kelemahan user interface berdasarkan prinsip-prinsip heuristik :
 - a) Menganalisis skor heuristik yang rendah untuk mengetahui area antarmuka pengguna yang memiliki masalah atau kelemahan.
 - b) Memahami dampak dari permasalahan user interface terhadap pengalaman pengguna website.
3. Memberikan rekomendasi perbaikan user interface untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan kegunaan keseluruhan website :
 - a) Memastikan rekomendasi perbaikan dapat meningkatkan aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, kepuasan pengguna, dan kegunaan keseluruhan website.
 - b) Menyusun rencana implementasi rekomendasi perbaikan *user interface* website E-learning2 Bina Darma.

1.3 Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan Kualitas User Interface Website E-learning2 Bina Darma
 - a) Hasil evaluasi heuristik dapat mengidentifikasi permasalahan dan kelemahan pada *user interface* website.
 - b) Rekomendasi perbaikan *user interface* dapat diterapkan untuk memperbaiki aspek-aspek yang bermasalah.
2. Meningkatkan Pengalaman Pengguna Website E-learning2 Bina Darma
 - a) Desain antarmuka pengguna yang lebih intuitif dan *user-friendly* dapat meningkatkan kemudahan navigasi dan interaksi.
 - b) Peningkatan kualitas *user interface* berdampak pada meningkatnya kepuasan pengguna saat mengakses website.
3. Meningkatkan Kegunaan dan Efektivitas Website E-learning2 Bina Darma
 - a) Perbaikan *user interface* dapat meningkatkan produktivitas pengguna dalam mencapai tujuan di website.
 - b) Informasi dan fitur-fitur website menjadi lebih mudah ditemukan dan digunakan oleh pengguna.
4. Memberikan Masukan untuk Pengembangan Website E-learning2 Bina Darma
 - a) Hasil evaluasi heuristik dan rekomendasi perbaikan dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan versi website selanjutnya.
 - b) Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi tim pengembang website E-learning2 Bina Darma dalam melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas *user interface*.