

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi yang cukup pesat di bidang sistem informasi memberikan perubahan aktivitas organisasi pada berbagai sektor, seperti sektor perdagangan, industri, pemerintahan bahkan pendidikan. Dalam era globalisasi ini, sejumlah aktifitas yang dijalankan secara manual akan digitalisasikan guna penyelesaian pekerjaan sehingga aktivitas organisasi dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Perubahan aktivitas organisasi pada sektor pendidikan di Indonesia pada saat ini juga sudah mengimplementasi sistem informasi pada pelaksanaan kegiatannya, terutama pada institusi perguruan tinggi. Perguruan tinggi di Indonesia mengemban tiga tugas utama yang meliputi pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat, dikenal dengan istilah Tri Dharma Perguruan Tinggi (Sihotang & Yutanto, 2021). Pelaksanaan ketiga tugas tersebut tidak terlepas dari peran mahasiswa yang berperan penting. Salah satu peran mahasiswa tersebut adalah pengelolaan Organisasi Mahasiswa (Ormawa) yang meliputi Himpunan Mahasiswa Program Studi (HIMA). HIMA memiliki peran yang sangat besar dalam pembentukan dan pengembangan *civic skills* mahasiswa agar siap terjun ke masyarakat dan menjadi wadah pengembangan keterampilan kewarganegaraan mahasiswa yaitu sebagai wadah aspirasi mahasiswa dan memacu pola pikir mahasiswa agar berpikir secara kritis, bertanggung jawab, dan ilmiah.

Universitas Jambi yang merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Jambi yang saat ini berada dalam fase pembangunan berkelanjutan. Kampus ini sedang mengalami perkembangan yang cukup pesat dan peningkatan jumlah mahasiswa yang meningkat setiap tahunnya. Hingga tahun 2022, Universitas ini memiliki 7 fakultas dengan jumlah 88 Program Studi. Salah satunya adalah Fakultas Sains dan Teknologi memiliki 14 Program Studi. Pada setiap program studi memiliki Himpunan Mahasiswa.

Pada saat ini pengelolaan Himpunan Mahasiswa atau HIMA di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi masih dilakukan oleh HIMA itu tersendiri, mulai dari pengajuan kegiatan, pengadaan sebuah kegiatan sampai dengan pelaporan kegiatan yang dilakukan HIMA (Prima, 2021). Kegiatan-kegiatan ini mencakup seperti seminar, *workshop*, kuliah umum, webinar, dan sosialisasi bahkan sampai PKKMB (Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru) serta kegiatan HIMA tersendiri yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Pengelolaan ini tidak efektif dan tidak efisien karena alur dari pengajuan kegiatan masih dilakukan secara manual, mulai dari persetujuan dari Ketua Program

Studi, Ketua Jurusan hingga ke Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni (Wakil Dekan III atau Wadek III). Berdasarkan hasil observasi dengan identifikasi masalah yang diketahui dari wawancara dan kuesioner yang telah disebarikan pada semua HIMA yang berada di Fakultas Sains dan Teknologi hal ini belum menggunakan sistem informasi untuk pendataan, manajemen, dan pengadaan kegiatan himpunan mahasiswa ini masih dilakukan secara manual, tentunya memungkinkan terjadi lambatnya pengadaan kegiatan himpunan mahasiswa dan sulitnya akademik mendapatkan informasi terhadap kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan oleh HIMA.

Berdasarkan hasil observasi, untuk meningkatkan kinerja dan kualitas dalam hal pengelolaan dan manajemen himpunan mahasiswa memerlukan sebuah sistem informasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya di bidang informasi berbasis *web* sebagai alat HIMA untuk melaksanakan di setiap kegiatannya (Perdana et al., 2022). *Website* ini digunakan sebagaimana hal nya menjadi tempat untuk pengadaan kegiatan himpunan mahasiswa, mulai dari pengajuan program kegiatan, sampai dengan pelaporan berita acara berdasarkan program kegiatan yang telah dilaksanakan oleh HIMA.

Penelitian mengenai analisis dan perancangan antarmuka sistem informasi manajemen kegiatan himpunan mahasiswa telah dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya, sebagai contoh penelitian yang dilakukan oleh Sihotang and Yutanto 2021 adalah pengembangan sistem informasi Ormawa UHW Perbanas Surabaya berdasarkan kebutuhan dan keinginan dari segenap pemangku kepentingan dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan aktivitas dan pendanaan ormawa. Dalam melakukan sebuah penelitian dengan topik yang sama, tentu saja memiliki sebuah perbedaan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sihotang and Yutanto 2021 adalah perancangan pada penelitian ini tertuju kepada sistem tata kelola berdasarkan analisis terhadap keadaan HIMA, mulai dari analisa kebutuhan sampai dengan sistem yang diharapkan.

Dalam membangun sebuah sistem informasi, antarmuka pengguna adalah komponen utama yang berperan penting dalam kesuksesan sistem tersebut, oleh karena itu desain antarmuka pengguna harus dibuat semenarik mungkin (Galitz, 2010). Selain itu, antarmuka yang akan dibangun juga harus dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika antarmuka pengguna tidak dirancang dengan baik, maka akan terjadi kesenjangan dalam interaksi antara perangkat lunak dengan manusia, hilangnya informasi yang disajikan, kebingungan pengguna dalam menggunakan sebuah sistem informasi, bahkan

sampai berdampak terhadap penolakan oleh pengguna. Terdapat berbagai metode untuk merancang sebuah sistem, salah satunya yaitu *User Centered Design*. Karena perancangan antarmuka yang dibuat pada penelitian ini akan berfokus pada pengguna, yaitu mulai dari menganalisis kebutuhan dan keinginan pengguna dalam mendapatkan sebuah informasi 3 detail, serta memberikan kenyamanan terhadap pengguna saat menggunakan sebuah sistem informasi. Sehingga peneliti menggunakan metode *User Centered Design* karena metode tersebut adalah metode yang paling cocok untuk digunakan. Metode *User Centered Design* yaitu sebuah metode yang digunakan untuk merancang atau mendesain sebuah antarmuka website yang menjadikan pengguna sebagai titik fokus dalam proses pengembangan antarmuka. Metode *User Centered Design* terdiri dari 4 tahap yaitu *understand context of use*, *specify user requirements*, *design solution* dan *evaluate against requirement*.

Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya sebuah sistem untuk mengelola kegiatan himpunan mahasiswa di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi. Pengelolaan kegiatan himpunan mahasiswa ini agar membantu himpunan menjadi lebih efektif dan efisien. Sehingga peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Manajemen Kegiatan himpunan Mahasiswa Di Universitas Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan pada penelitian ini adalah bagaimana menganalisis dan merancang antarmuka sistem informasi manajemen kegiatan himpunan mahasiswa di Universitas Jambi dengan menggunakan metode *User Centered Design*.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan antarmuka sistem informasi manajemen kegiatan himpunan mahasiswa di Universitas Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan

1. Manfaat Akademik
 - a. Mengetahui serta menambah wawasan tentang kinerja dalam organisasi mahasiswa yaitu himpunan mahasiswa.
 - b. Menambah pengetahuan tentang analisis dan perancangan antarmuka menggunakan metode *user centered design*.

2. Manfaat Praktis
 - a. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan kegiatan himpunan mahasiswa.
 - b. Memudahkan Himpunan Mahasiswa dalam pengadaan program kerja himpunan mahasiswa.
 - c. Memudahkan pihak kampus untuk mendapatkan informasi seputar kegiatan himpunan mahasiswa pada Fakultas Sains dan Teknologi.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem ini, agar tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai, maka penyelesaian masalah pada:

1. Hasil dari penelitian ini ialah berupa sebuah rancangan antarmuka berbasis *web* dalam bentuk *prototype* yang dibuat menggunakan *tools* Figma.
2. Penelitian ini terfokus pada himpunan mahasiswa pada Fakultas Sains dan Teknologi di Universitas Jambi.
3. Sarana untuk pengarsipan, pengajuan kegiatan, pengadaan kegiatan, sampai dengan pelaporan kegiatan di setiap kegiatan yang ada di himpunan mahasiswa pada Fakultas Sains dan Teknologi di Universitas Jambi..
4. Evaluasi *prototype* yang dilakukan dengan *usability tesing* dengan bantuan *tools Maze*