

USULAN PROPOSAL PENELITIAN



Judul Penelitian :
Desain *User Interface Dashboard* Penilaian Akreditasi
Program Studi berbasis Instrumen 9 Kriteria

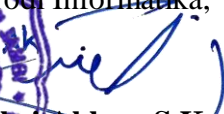
Oleh :
Zulfikri Akbar, S.Kom, M.S.I / 1009069301
Oka Ediansa, S.Kom, M.S.I / 1010109003
Heri Santoso, S.Kom, M.S.I / 1002029202

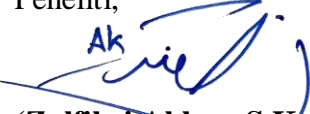
Dibiayai oleh :
Dipa Universitas Muhammadiyah Jambi Tahun Anggaran 2021/2022

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAMBI
TAHUN 2021

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : *Desain User Interface Dashboard*
Penilaian Akreditasi Program Studi
berbasis Instrumen 9 Kriteria
2. Peserta Program : Penelitian Kelompok
3. Tim Penelitian
 - a) Ketua Tim Peneliti
 - a) Nama : Zulfikri Akbar, S.Kom, M.S.I
 - b) NIDN : 1009069301
 - c) Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d) Program Studi : Informatika
 - e) Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Jambi
 - b) Anggota
 - a. Nama : Oka Ediansa, S.Kom, M.S.I
 - b. NIDN : 1010109003
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Program Studi : Sistem Informasi
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Jambi
 - c) Anggota
 - a. Nama : Heri Santoso, S.Kom, M.S.I
 - b. NIDN : 10022029202
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Program Studi : Informatika
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Jambi
4. Alamat Kantor/Telp/Email/Surel : Jl. Pattimura, Simpang IV Sipin.
5. Lokasi Kegiatan : Universitas Muhammadiyah Jambi
6. Rencana Kegiatan Penelitian : 5 Bulan
7. Biaya Total Penelitian
 - Dana UM Jambi : Rp. 3.000.000
 - Dana Institusi Lain : -

Mengetahui,
Ka. Prodi Informatika,

(Zulfikri Akbar, S.Kom, M.S.I)
NIDN: 1009069301

Jambi, 12 November 2021
Peneliti,

(Zulfikri Akbar, S.Kom, M.S.I)
NIDN: 1009069301

Menyetujui,
Ketua LPPM Universitas Muhammadiyah Jambi

(Prima Audia Daniel, SE, ME)
NIDK: 8852530017

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI	3
RINGKASAN.....	4
LATAR BELAKANG	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
METODE PENELITIAN	10
JADWAL PENEITIAN	11
DAFTAR PUSTAKA	12

RINGKASAN

Peraturan BAN-PT Nomor 3 Tahun 2019 berisi tentang model penilaian baru terhadap akreditasi perguruan tinggi dan Peraturan BAN-PT Nomor 5 Tahun 2019 untuk akreditasi program studi yang menjelaskan proses akreditasi menggunakan instrumen akreditasi 9 Kriteria, yang terdiri dari penilaian Laporan Evaluasi Diri (LED) dan Laporan Kinerja Perguruan Tinggi (LKPT) untuk perguruan tinggi atau Laporan Kinerja Program Studi (LKPS) untuk program studi.

Berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan berbagai pertimbangan tersebut di atas, masih adanya kesulitan dalam menginventarisir dokumen-dokumen maupun data-data yang berhubungan dengan penilaian akreditasi dengan menggunakan 9 kriteria.

Penyelesaian masalah tersebut dapat dilakukan dengan membuat sebuah perancangan *user interface dashboard* Penilaian Akreditasi Program Studi berbasis Instrumen 9 Kriteria sehingga dapat membantu pengambilan keputusan.

Hasil dari penelitian ini adalah desain *user interface* dalam bentuk website prototype dengan layout yang terbagi menjadi 2 bagian yaitu header dan body.

LATAR BELAKANG

Akreditasi adalah kegiatan penilaian kelayakan terhadap institusi perguruan tinggi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Akreditasi tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran kinerja yang dapat digunakan sebagai alat pembinaan, pengembangan, dan peningkatan mutu pendidikan. Juga untuk menentukan tingkat kelayakan dalam penyelenggaraan pendidikan.

Di Indonesia akreditasi perguruan tinggi dan akreditasi program studi merupakan wewenang dari Badan Akreditasi Nasional – Perguruan Tinggi (BAN-PT) berdasarkan pada Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi yang hasilnya diwujudkan dalam bentuk pengakuan peringkat kelayakan.

Dengan status akreditasi yang baik juga akan mempengaruhi keputusan mahasiswa dalam memilih suatu program studi tujuannya dengan demikian semakin baik nilai akreditasi suatu institusi, maka semakin baik pandangan terhadap institusi tersebut.

Pada tahun 2019, dikeluarkan peraturan BAN-PT Nomor 3 Tahun 2019 yang berisi tentang model penilaian baru terhadap akreditasi perguruan tinggi dan Peraturan BAN-PT Nomor 5 Tahun 2019 untuk akreditasi program studi menjelaskan bahwa proses akreditasi menggunakan instrumen akreditasi 9 Kriteria, yang terdiri dari penilaian Laporan Evaluasi Diri (LED) dan Laporan Kinerja Perguruan Tinggi (LKPT) untuk perguruan tinggi atau Laporan Kinerja Program Studi (LKPS) untuk program studi.

Berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan berbagai pertimbangan tersebut di atas dalam menghadapi akreditasi, diperlukan beberapa bentuk data-data laporan tentang segala informasi program studi. Dalam hal ini masih adanya kesulitan dalam menginventarisir dokumen-dokumen maupun data-data yang berhubungan dengan penilaian akreditasi dengan menggunakan 9 kriteria.

Melihat kondisi yang terjadi saat ini, maka perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut untuk menghadapi akreditasi dengan suatu alat bantu pengolahan data yang menampilkan informasi program studi pada *dashboard* dan dapat menampilkan grafik-grafik perkembangan program studi mulai dari dosen, mahasiswa, keuangan, SDM, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Penyelesaian masalah tersebut dapat dilakukan dengan membuat sebuah perancangan *user interface dashboard* Penilaian Akreditasi Program Studi berbasis Instrumen 9 Kriteria sehingga dapat membantu pengambilan keputusan.

TINJAUAN PUSTAKA

1. *User Intervace (UI)*

User interface adalah interaksi antara pengguna dengan komputer. Istilah lain dari *user interface* adalah *Human Computer Interaction* (HCI) yang merupakan semua aspek dari interaksi antara pengguna dan komputer (Latiansah, 2012).

Tujuan dari UI adalah merancang *interface* yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif artinya siap digunakan, dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan penggunanya. Pengguna sering menilai sistem dari *interface*, bukan dari fungsinya melainkan dari *user interface*-nya. Jika desain *user interface* buruk, maka hal ini sering menjadi alasan untuk tidak menggunakan software tersebut. Selain itu *interface* yang buruk menyebabkan pengguna membuat kesalahan fatal (Reynaldi, 2019).

User Interface mempunyai peran yang penting dalam efektivitas suatu sistem informasi. Pembuatan *User Interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna. Adapun langkah-langkah membuat User Interface (Intetics Inc., 2017):

a. *User Research*

User Research adalah tahapan untuk mengetahui kebutuhan *user* atau calon *user*. Salah satu cara untuk mengetahui kebutuhan *user* adalah dengan wawancara.

b. *Design and Prototyping*

Design and Prototyping adalah mulai dari sketsa sederhana dan *wireframes* yang rendah kesetiaan dan melanjutkan *wireframes*, *mockups*, and *prototypes*.

a) *Wireframes*

Sebuah *wireframe* adalah sketsa dari sistem yang akan dibangun. *Wireframes* harus mengklarifikasi dengan tepat elemen apa yang

menyadari fitur yang berbeda di semua halaman atau layar produk masa depan tetapi tanpa detail lengkap.

b) *Mockups*

Model *mockup* menunjukkan semua grafik, tipografi, warna dan elemen halaman lainnya. Mockup biasanya hanya *file* gambar.

c) *Prototypes*

Prototipe, dalam hal ini, adalah tata letak semi-fungsional yang dapat memberikan pratinjau kesetiaan yang tinggi dari fungsionalitas aplikasi atau antarmuka pengguna situs web yang sebenarnya.

c. *Evaluation*

Evaluasi harus dimasukkan dalam semua tahap proses desain. Tujuan utama dari tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas suatu desain, tidak dalam abstrak, tetapi bagaimana hal itu sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menampilkan semua fitur produk.

2. *Website*

Website atau disingkat dengan web merupakan kumpulan halaman yang disusun dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk digital berupa teks, gambar, animasi yang dapat diakses melalui jalur internet (Rudianto, 2011).

Menurut Suyanto (2009) terdapat delapan kriteria website yang baik, antara lain sebagai berikut

a. Sistem Navigasi

Sistem Navigasi berkaitan dengan mekanisme atau cara perpindahan dari satu situs ke situs yang lainnya dalam sebuah website. Kemudahan navigasi dalam situs web melibatkan sistem navigasi situs web secara keseluruhan dan desain *interface* situs web tersebut.

b. *Usability*

Usability adalah pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau website agar pengguna dapat menggunakannya dengan cepat dan mudah.

c. Konten

Konten atau isi adalah hal utama dari tampilan website, karena memiliki hal yang menarik dan mempunyai nilai tujuan dari target pengguna situs yang dituju.

d. Waktu untuk memuat situs (*Loading Time*)

Penggunaan sebuah situs web dapat tampil dengan cepat dan akurat, maka kemungkinan besar user akan kembali mengunjungi situs tersebut, dan memiliki nilai kunjungan yang tinggi apabila ditunjang dengan konten dan tampilan menarik.

e. Desain Grafis

Desain yang baik memiliki ciri khas warna yang baik dan nyaman dilihat, layout grafik yang menarik, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks, penggunaan animasi pada tempat yang tepat, isi animasi yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis.

3. *Dashboard*

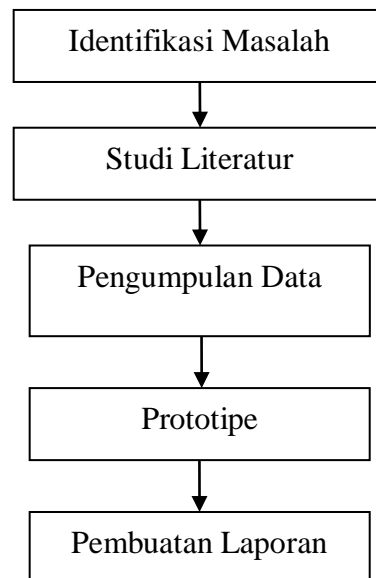
Istilah dasbor (*Dashboard*) dalam dunia informatika merupakan nama baru dari Sistem Informasi Eksekutif dikembangkan pada tahun 1980-an yang mana implementasinya untuk kantor-kantor pejabat eksekutif dan jumlahnya sedikit (Few, 2006). Few mengklasifikasikan dasbor menurut perannya menjadi 3 jenis yaitu: Dasbor untuk tujuan strategi (strategis), dasbor untuk tujuan analisis (taktis), dan dasbor untuk tujuan operasional.

Dasbor strategis digunakan dalam manajemen level strategis sebagai informasi dalam membuat suatu keputusan, memprediksi peluang, dan arahan untuk mencapai tujuan strategis. Sedangkan dasbor tipe taktis dimanfaatkan untuk proses analisis dalam menentukan akar masalah dari suatu kondisi yang dialami. Terakhir, dasbor tipe operasional digunakan untuk mendukung proses monitoring dan aktivitas dari proses bisnis (Rasmussen et al., 2009).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi penelitian pada Universitas Muhammadiyah Jambi yang beralamat di Jalan Kapten Pattimura, Simpang IV Sipin, Kec. Telanaipura, Kota Jambi. Gambar 1 merupakan langkah-langkah penelitian yang akan digunakan.

Adapun alur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian yaitu identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, analisis data, perancangan aplikasi, dan pembuatan laporan, seperti yang terlihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1 Alur Penelitian

JADWAL PENEITIAN

Jadwal penelitian yang meliputi persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian dan pelaporan hasil penelitian dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2021				Tahun 2022															
		Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A.	Persiapan Penelitian																				
	Penyusunan Proposal																				
	Perizinan Penelitian																				
B.	Pelaksanaan Penelitian																				
	Pengumpulan Data																				
	Pengolahan Data																				
C.	Laporan Penelitian																				
	Penyusunan Laporan																				
	Evaluasi																				
	Perbaikan dan Penggandaan																				

DAFTAR PUSTAKA

- Few, S. (2006). *Information Dashboard Design The Effective Visual Communication of Data*. Information Dashboard Design The Effective Visual Communication of Data, 223.
- Intetic Inc. (2017, March 22). *The Main Steps Of The User Interface Design*. Retrieved from Intetic: <https://intetics.com/blog/the-main-steps-of-the-user-interface-design/>
- Latiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Rasmussen, N., Chen, C. Y., & Bansal, M. (2009). *Business Dashboards A Visual Catalog for Design and Deployment* (Issue c). John Wiley & Sons.
- Reynaldi, A. (2019). *Perancangan User Intervace (UI) Aplikasi Pencari Kost*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Suyanto, A.H (2019). *Step By Steb Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: Andi.