

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, *User Interface* dan *User Experience* menjadi salah satu yang populer dalam dunia teknologi informasi saat ini. *User Interface* disebutkan sebagai salah satu aspek penting dalam pengembangan aplikasi dan perangkat lunak. Dengan adanya *User Interface* dapat menciptakan interaksi pengguna sesederhana dan seefektif mungkin untuk membangun *User Experience* (Putra dkk, 2022).

Dalam penerapannya *User Interface* sangat erat hubungannya dengan *User Experience* dalam pengembangan sebuah aplikasi dan perangkat lunak. *User Experience* berperan penting dalam pengembangan sebuah aplikasi karena berfokus untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan saat produk tersebut digunakan (Wahyudi dkk, 2021). Perancangan *User Interface* dan *User Experience* merupakan sebuah proses dalam membuat aplikasi. Dalam merancang *User Interface* dan *User Experience* dibutuhkan fitur yang dapat digunakan secara sederhana berdasarkan fungsi dan kegunaannya.

User Interface dan *User Experience* pada sistem informasi akademik memegang peranan yang penting untuk menentukan kemudahan dan kenyamanan pengguna saat menggunakan dan mengelola informasi. Dalam proses mendesain sebuah *User Interface* yang baik, penting untuk memperhatikan hal-hal seperti kemudahan, posisi kontrol, konsistensi, dan estetika (Suharli, 2005).

Universitas Teknologi Digital Indonesia merupakan salah satu kampus swasta yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta yang sebelumnya bernama STMIK Akakom Yogyakarta. Penerapan teknologi informasi juga telah diterapkan oleh Universitas Teknologi Digital Indonesia yaitu siakad.utdi.ac.id yang memuat informasi terkait akademik.

SIAKAD UTDI merupakan aplikasi sistem informasi akademik berbasis *web* yang berfungsi untuk menyimpan data seputar akademik yang dapat membantu proses komputerasi data akademik ke dalam bentuk data digital. Dengan adanya SIAKAD UTDI dapat membantu dosen, bagian akademik, dan mahasiswa dalam memberikan informasi terkait akademik. Menurut Ilham dkk (2021) sistem informasi akademik haruslah memiliki *User Interface* dan *user experience* yang baik untuk *user* agar tidak kesulitan saat melakukan kegiatan di dalam situs tersebut. Namun, dalam pelaksanaannya, terkadang sistem informasi akademik memiliki beberapa masalah dalam hal *User Interface* dan *User Experience* seperti tampilan yang kurang menarik, navigasi yang tidak intuitif, dan proses yang rumit.

Maka dari itu web SIAKAD UTDI perlu dilakukan pembaharuan terhadap tampilan *User Interface* dan *user experience* agar terlihat lebih modern dan nyaman digunakan dengan memperhatikan aspek-aspek *User Interface* dan *User Experience*. Di samping itu perancangan desain *User Interface* dan *User Experience* SIAKAD UTDI membutuhkan sebuah metode untuk mencari tahu kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Metode *Design Thinking* menjadi salah satu metode yang cocok digunakan dalam mendesain *User Interface* dan *User Experience* web SIAKAD UTDI. Menurut David Kelley & Tim Brown

dalam (Yanti, 2020) menjelaskan bahwa *Design Thinking* merupakan metode yang berfokus pada pengguna untuk menyelesaikan masalah. Metode ini mencakup serangkaian tahapan diantaranya *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penggunaan metode *Design Thinking* dalam proses mendesain ulang dapat memenuhi kebutuhan dan mampu menyelesaikan masalah pengguna saat menggunakan web SIAKAD UTDI.

Berdasarkan latar belakang yang sudah jelaskan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Ulang UI/UX Sistem Informasi Akademik Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: siakad.utdi.ac.id)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah jelaskan dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimana merancang desain *User Interface* dan *User Experience* sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *Design Thinking*”.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam Perancangan Ulang UI/UX Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Digital Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Melakukan desain ulang *User Interface* pada *website* siakad.utdi.ac.id.
2. Dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh mahasiswa.
3. Menggunakan *web* Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Digital Indonesia bagian mahasiswa sebagai objek penelitian.

4. Responden yang dilibatkan dalam penelitian adalah mahasiswa aktif Universitas Teknologi Digital Indonesia.
5. Menggunakan Figma untuk melakukan proses desain *wireframe* dan *prototype*.
6. Penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap *testing* dari desain UI/UX.
7. Rancangan desain antarmuka siakad.utdi.ac.id yang dibuat berbasis web untuk layar smartphone.

1.4 Tujuan

Tujuan dilakukannya proses perancangan ulang *UI/UX web* siakad.utdi.ac.id menggunakan metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

1. Mencari dan menentukan masalah yang dihadapi oleh user saat menggunakan *web* SIAKAD UTDI.
2. Menghasilkan perancangan *User Interface* dan *User Experience* SIAKAD UTDI dengan metode *Design Thinking*.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi pengelola SIAKAD UTDI, dapat menjadikan desain *User Interface* tersebut sebagai bahan rekomendasi dan pertimbangan dalam perbaikan pada Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Bagi penulis dan pengelola, dapat mengetahui adanya permasalahan pada *interface* dan *experience* Sistem Informasi Akademik UTDI.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yang disusun dengan urutan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang terkait penelitian yang akan dilakukan, dengan penjabaran rumusan masalah yang ditemukan, terdapat ruang lingkup yang ditentukan sebagai fokus penelitian, tujuan penelitian yang akan dicapai, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam Perancangan Ulang UI/UX Sistem Informasi Akademik Berbasis *Web* Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: siakad.utdi.ac.id).

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang bahan yang digunakan dalam penelitian, peralatan, prosedur penelitian dan pengumpulan data.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang proses perancangan desain UI/UX , dengan menerapkan metode *Design Thinking* yang terdiri dari beberapa proses yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Dalam proses *Prototype* terdapat tahapan berupa perancangan *Design System* atau *Design Guideline*, *Low Fidelity*, dan *High Fidelity*.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat tentang penjelasan mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh setelah melakukan implementasi dan pengujian desain *prototype*.