

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti akan menjabarkan mengenai akar permasalahan yang ada pada penelitian ini melalui latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan internet memberi dampak dalam setiap kegiatan dan aktivitas sehari-hari. Pada saat ini, *internet* merupakan kebutuhan bagi banyak orang karena dengan *internet* kita bisa mengakses dan menemukan segala informasi di seluruh dunia dengan cepat dan mudah. Dengan adanya internet, manusia bisa membuat suatu sistem yang dapat mempermudah suatu pekerjaan. Sistem merupakan hasil dari sekumpulan proses-proses yang dipadukan menjadi satu proses kompleks untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan tertentu dapat berupa informasi maupun hasil.

Fungsi sistem yang berguna dalam membantu meringankan suatu pekerjaan atau proses maka, sistem kini berkaitan erat pada bidang bisnis agar berjalan secara efektif dan efisien. Sistem mulai banyak diterapkan diberbagai bidang bisnis untuk meningkatkan kinerja dari proses bisnis tersebut. Sistem yang sering dipakai saat ini adalah sistem yang berbasis teknologi informasi [1]. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan *internet* adalah, kegiatan belajar-mengajar. Dalam pemanfaatan teknologi dan *internet*, kegiatan belajar dan mengajar di Kalbis Institute menciptakan sebuah sistem informasi yang berupa *website*. *Website* tersebut bernama LEAPS yang berfungsi sebagai layanan informasi untuk seluruh mahasiswa serta pengajar di Kalbis Institute.

Dalam beberapa waktu terakhir, Indonesia mengalami pertumbuhan dalam bidang ilmu desain *user interface* dan *user experience*. Sehingga

banyak anak muda Indonesia yang saat ini tertarik untuk mempelajari ilmu desain *user interface* dan *user experience*. Dalam mempelajari ilmu *user interface* dan *user experience* berfokus pada bagaimana mengembangkan dan merancang sebuah sistem yang akan dimanfaatkan secara langsung oleh target pengguna.

Sebagai desainer *user interface* dan *user experience*, peneliti bertanggung jawab untuk melengkapi semua persyaratan. *User experience* adalah sebuah ilmu yang menentukan bagaimana cara untuk mendesain halaman *website* atau aplikasi sesuai dengan kebutuhan atau keinginan pengguna sehingga dapat di pastikan bahwa *website* atau aplikasi tersebut dapat membangkitkan serta meningkatkan emosi dari pengguna. Sedangkan *user interface* adalah ilmu yang menentukan bagaimana informasi yang di hasilkan dari suatu sistem dapat ditampilkan melalui desain antarmuka sehingga informasi yang di hasilkan dapat diterima dengan jelas oleh pengguna.

Dengan penjelasan tersebut, peneliti menjadi tertarik untuk membahas desain *user interface* dan *user experience* yang terdapat pada *website* LEAPS. *Website* LEAPS dibuat untuk mempermudah para mahasiswa mencari suatu informasi yang berkaitan dengan proses belajar ataupun informasi mengenai pembayaran uang kuliah, kalender akademik, materi pembelajaran, sistem absensi mahasiswa dan informasi mengenai *event-event* atau webinar yang diadakan oleh Kalbis Institute.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana proses kerja dalam *website* LEAPS apakah sudah memenuhi kebutuhan *user interface* dan *user experience* untuk mahasiswa Kalbis Institute. Setelah peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada beberapa mahasiswa Kalbis Institute, peneliti menemukan beberapa masalah dan masukan dari mahasiswa untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan tampilan antarmuka pada saat mengakses *website* LEAPS.

Permasalahan dan masukan yang peneliti temukan antara lain seperti tampilan LEAPS yang masih bisa diperbaharui menjadi lebih menarik, kemudahan mahasiswa dalam mengakses fitur LEAPS, dan tampilan fitur yang sering mahasiswa gunakan bisa diletakkan pada halaman awal, agar mahasiswa tidak terlalu banyak menekan tombol fitur.

Oleh karena itu, dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, peneliti akan melakukan penelitian tentang “**Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Ulang UI/UX Website LEAPS Kalbis Institute**”. Yang bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan mahasiswa pada saat menggunakan *website* LEAPS.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana cara mendesain ulang *user interface* dan *user experience website* LEAPS dengan metode design thinking, agar dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa Kalbis Institute dalam menggunakan LEAPS?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti jelaskan, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan, sehingga tujuan sebenarnya dapat dicapai. Maka penelitian dibatasi dengan beberapa hal, yaitu:

1. Penelitian hanya difokuskan dari sudut pandang mahasiswa Kalbis Institute.
2. Perancangan user interface hanya berbasis *website*.

3. Acuan versi LEAPS yang digunakan pada penelitian ini adalah versi terbaru yaitu 1.11.2.
4. Proses perancangan ulang hanya berfokus pada fitur yang sering mahasiswa gunakan seperti, halaman *home*, *course list*, *attendance*, *assignments* dan *study result*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya proses desain ulang *user interface* dan *user experience website* LEAPS dengan menggunakan metode *design thinking* adalah untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa Kalbis Institute terhadap *website* LEAPS. Dengan begitu, peneliti berharap mahasiswa dapat merasa lebih mudah dan nyaman dalam menggunakan desain *user interface* dan *user experience website* LEAPS yang sudah diperbarui.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademik

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap dapat memberi perubahan dalam segi tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna pada *website* LEAPS.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan solusi kepada pihak Kalbis Institute dengan membuat tampilan *user interface* dan *user experience* berdasarkan hasil analisis.
2. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi teori dan informasi terhadap penelitian selanjutnya. Agar dapat membantu penelitian selanjutnya untuk menganalisis dan merancang *user interface* dan *user experience*.

1.6 Sistematika Penulisan

a. BAB 1: PENDAHULUAN

Latar belakang masalah; Rumusan masalah; Batasan masalah; Tujuan Penelitian; Manfaat Penelitian: Manfaat akademik dan Manfaat praktis; Sistematika Penulisan.

b. BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisi tinjauan terhadap pustaka (buku atau publikasi) yang berkaitan dengan tema penelitian, teori, paradigma, cara pandang; tinjauan literatur dari penelitian terdahulu yang ada kaitan dengan tema penelitian.

c. BAB 3: METODOLOGI PENELITIAN

Mencakup pembahasan: Jenis penelitian; Metode Penelitian; Instrumen Penelitian; Objek penelitian (termasuk profil perusahaan tempat observasi); Kerangka penelitian (research framework).

d. BAB 4: HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil dan uraian bagaimana hasil diperoleh sesuai dengan metode yang digunakan.

e. BAB 5: SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan berisikan intisari hasil penelitian yang dilihat keterkaitannya dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Saran berisikan rekomendasi untuk penelitian lanjutan.