

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini, peneliti akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun belakangan ini ilmu yang mempelajari tentang *user interface* dan *user experience design* atau yang biasa dikenal dengan UI/UX desain sedang berkembang di Indonesia. Sudah tidak diherankan lagi, banyak anak muda Indonesia yang mempelajari tentang ilmu dibidang tersebut. UI/UX desain sendiri adalah ilmu yang mempelajari bagaimana cara menciptakan dan merancang sebuah desain tatap muka dari sebuah sistem yang nantinya akan digunakan oleh target pengguna yang sudah ditetapkan.

Dalam menciptakan sebuah UI/UX desain, sebagai seorang UI/UX desainer harus memenuhi segala aspek yang berkaitan dengan UI/UX tersebut. Sebelumnya, UI/UX terdiri dari *user experience* sebagai ilmu yang mengatur bagaimana cara menciptakan sebuah produk sesuai dengan kebutuhan pengguna dan produk tersebut dapat mengundang dan meningkatkan emosi menyenangkan dari seorang pengguna. Sedang untuk *user interface* adalah ilmu yang mengatur bagaimana menampilkan sebuah informasi dari sebuah sistem melalui desain *interface* yang telah dibuat dan desain *interface* yang telah dibuat harus dapat dipahami oleh pengguna.

Dengan uraian tentang UI/UX tersebut, peneliti menjadi tertarik untuk membahas tentang UI/UX *learning management system* (LMS) yang dimiliki oleh perguruan tinggi swasta Kalbis Institute yang diberi nama LEAPS atau *learning port system*. LEAPS sendiri adalah sebuah sistem berbasis *website*

yang diciptakan oleh Kalbis Institute untuk menunjang segala aktifitas perkuliahan.

Dengan seperti itu, peneliti ingin mengetahui apakah LEAPS sudah menunjang segala kebutuhan UI/UX dari mahasiswa Kalbis Institute atau tidak. Setelah peneliti melakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa, peneliti menemukan bahwa masih ada beberapa masukan dari mahasiswa yang dapat meningkatkan pengalaman mereka pada saat menggunakan sistem berbasis *website* tersebut. Masukan yang peneliti temui antara lain seperti desain yang masih dapat diperbarui lagi, memiliki kesamaan informasi yang ditampilkan antara 1 fitur dengan fitur lainnya, dan juga kemudahan mahasiswa pada saat ingin menjangkau fitur satu dan lainnya.

Oleh karena itu, dengan permasalahan yang sudah dijelaskan peneliti akan melakukan penelitian tentang “**Analisis Kebutuhan UI/UX Mahasiswa Kalbis Institute Pada Studi Kasus Learning Management System (LMS) Leaps KALBIS INSTITUTE**”. Yang bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan mahasiswa pada saat menggunakan learning management system (LMS) Kalbis Institute.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimana menganalisis sebuah kebutuhan user interface dan user experience yang baik untuk learning management system (LMS) dengan menggunakan *user centered design*”.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar laporan penelitian lebih tersusun dan fokus sesuai dengan judul yang ada, maka terbentuklah beberapa Batasan masalah yakni sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya merancang UI/UX dari sudut pandang mahasiswa Kalbis Institute.
2. Teknik pengolahan data pada penelitian ini menggunakan *tools python*

3. Rancangan *user interface* hanya berbasis website.
4. Acuan versi LEAPS yang digunakan pada penelitian ini adalah 1.9.7
5. Data yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan kecukupan dari peneliti melalui perhitungan dengan rumus *slovin*.
6. Desain *prototype* yang peneliti rancang hanya halaman *home*, *finance*, *attendance*, *course detail*, dan *study result*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari permasalahan yang ada maka tujuan penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa Kalbis Institute pada platform learning management system leaps dengan analisis UI/UX. Dengan begitu hasil yang diharapkan mahasiswa dapat dengan mudah dan nyaman menggunakan *design interface* leaps yang telah diperbarui.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap dapat memberi perubahan dalam segi *user interface* dan *user experience* pada LEAPS KALBIS ISNTITUTE.

##### b. Manfaat akademik

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 Penelitian

Sistematika penulisan dari penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta metode penelitian.

#### **BAB 2 TINJAUAN PUSATAKA**

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

### **BAB 3 METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian, metode penelitian, instrument penelitian, objek penelitian, serta kerangka pemikiran untuk memecahkan masalah penelitian.

### **BAB 4 HASIL PENELITIAN**

Pada bab ini berisikan hasil dan juga pembahasan dari penelitian.

### **BAB 5 KESIMPULAN**

Pada bab ini membahas kesimpulan dari keseluruhan penelitian serta saran dari penulis.



**KALBIS Institute**  
Transforming Hearts and Minds