

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi saat ini berkembang cukup pesat terutama di bidang sistem informasi dan aplikasi. Banyaknya sistem dan aplikasi baru yang kini dibuat makin memudahkan manusia dalam menyelesaikan berbagai pekerjaannya. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan adalah sistem informasi akademik. Sistem Informasi Akademik (SI AK) dihimpun dari berbagai macam data yang dikelola dan diproses mungkin dengan alat dan metoda sehingga menghasilkan informasi yang diperlukan bagi terlaksananya kegiatan akademik (Kurniawan and Budi 2022).

Era modernisasi seperti sekarang, manusia sangat bergantung pada teknologi. Hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Dari orang tua hingga anak muda, para ahli hingga orang awam pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Teknologi di masa kini telah berkembang dengan pesat. Tak seperti waktu dulu, Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang pendidikan. Dalam pendidikan sendiri teknologi kini memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar (Muhyidin, Sulhan, and Sevtiana 2020).

Masing-masing dari teknologi informasi mempunyai interface yang berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan teknologi itu sendiri sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya. Seperti halnya penggunaan teknologi informasi pada sebuah perusahaan. Tiap-tiap teknologi informasi tersebut memiliki desain interface yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Seperti contoh penggunaan teknologi informasi pada perusahaan pada bidang laboratorium dengan kebutuhan pengguna untuk efisiensi waktu dalam menyelesaikan

pekerjaan akan berbeda dengan teknologi informasi pada pemerintahan dengan kebutuhan untuk memudahkan masyarakat dalam mengakses kebijakan pemerintah (Tazkiyah and Arifin 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang desain UI/UX untuk aplikasi *Tracer study* Politeknik 'Aisyiyah berbasis *Mobile* dan menggunakan *design thinking*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) berbasis desktop dengan menggunakan pendekatan desain berpikir dengan hasil akhir yang memperbaiki interaksi dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menghasilkan antar muka pengguna desktop yang intuitif, efisien, dan menyenangkan bagi pengguna, serta meningkatkan produktivitas dan kepuasan pengguna. Adapun tujuan khususnya meliputi:

1. Memahami secara mendalam kebutuhan, preferensi, dan harapan pengguna terhadap antarmuka pengguna desktop.
2. Menerapkan prinsip-prinsip desain berpikir dalam mengidentifikasi, merancang, dan menguji prototipe antarmuka pengguna *desktop*.
3. Membangun prototipe antarmuka pengguna desktop yang responsif, ramah pengguna, dan mudah dipahami.

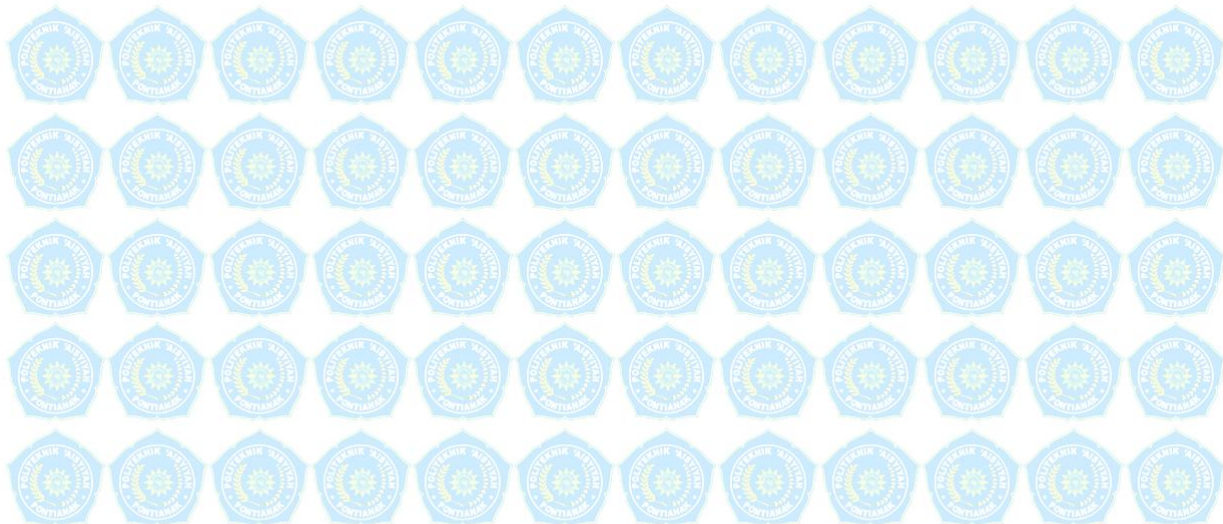
1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian tentang perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) berbasis desktop menggunakan pendekatan desain berpikir (design thinking) dapat meliputi beberapa aspek berikut:

1. Peneliti ini dilakukan dengan Pengembangan berbagai elemen antarmuka pengguna, termasuk tata letak, navigasi, ikon, warna, teks, dll.
2. Lokasi dan Lingkungan. Penelitian ini dapat dilakukan pada aplikasi *Tracer* Studi Politeknik 'Aisyiyah dengan model *Mobile*

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK