

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan Teknologi saat ini udah semakin pesat, perkembangan tersebut didukung dengan tersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang semakin bertambah kemampuannya dari masa ke masa. Manusia secara tidak langsung menjadi peran penting dalam Perkembangan Teknologi ini. Interaksi antara Manusia dengan Komputer dapat mengoptimasikan performansi sebagai sebuah sistem.

Interaksi Manusia dan Komputer adalah ilmu yang mempelajari bagaimana mendesain, mengevaluasi, dan menerapkan (implementasi) interaksi antara manusia dan komputer.

User Interface (UI) dan User Experience (UX) sendiri termasuk ke dalam salah satu topik pada interaksi Manusia dan Komputer. UI/UX memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi baik berbasis web ataupun mobile, karena desain pada sebuah aplikasi harus terorganisir.

Seiring dengan perkembangan teknologi, di banyak perguruan tinggi pada saat melakukan proses pembimbingan skripsi memanfaatkan teknologi berbasis web. Ini setidaknya mengurangi beberapa masalah yang terjadi pada saat proses bimbingan skripsi, seperti file yang hilang, atau waktu yang tidak tepat dalam proses pembuatan Tugas Akhir Skripsi karena tidak terpantau dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada Skripsi ini akan dikembangkan suatu desain aplikasi proses Pembimbingan Skripsi yang menyediakan fasilitas kemudahan pemantauan pembimbingan dan melindungi file data. Pada aplikasi Bimbingan Skripsi berbasis website ini akan menerapkan konsep UI/UX dengan desain antarmuka yang disajikan dengan rapi. Selain itu, aplikasi berbasis website ini dapat diakses melalui perangkat manapun, sehingga mahasiswa tidak perlu mengakses aplikasi ini hanya di kampus saja, tetapi bisa di rumah atau di tempat lain menggunakan mesin peramban (browser).

Perancangan desain website ini menggunakan metode User Centered Design. Dalam metode ini akan menghasilkan Prototyping. Hasil dari Perancangan ini akan mempermudah Programmer saat membuat Sistem Website nya. Berdasarkan pemaparan tersebut maka penelitian ini akan mengambil judul “**Perancangan UI/UX Sistem Pembimbingan Skripsi Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) di Universitas Sangga Buana**”.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Adapun dalam identifikasi masalah, dapat ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada saat bimbingan skripsi di Universitas Sangga Buana(USB) YPKP, yaitu sebagai berikut :

1. Belum memanfaatkan perkembangan Teknologi berbasis aplikasi website untuk proses bimbingan skripsi.
2. Terjadinya kehilangan file skripsi karena kesalahan teknis.

### **1.3 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana agar proses bimbingan skripsi dapat dipantau secara efektif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis aplikasi website ini?
2. Bagaimana tampilan UI/UX Sistem bimbingan skripsi ini dirancang?

### **1.4 TUJUAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan desain mengenai sistem berbasis website mengenai Bimbingan Skripsi yang nantinya dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk pembuatan sistem oleh programmer.

### **1.5 BATASAN MASALAH**

Agar Skripsi lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas, penulis membatasi bahasan dalam Skripsi ini yaitu hanya membahas tentang desain UI/UX dalam proses bimbingan skripsi di Universitas Sangga Buana.

### **1.6 MANFAAT PENELITIAN**

#### **1. Manfaat Praktis**

Perancangan desain User Interface/User Experience (UI/UX) ini diharapkan mampu menjadi dasar dalam pembuatan Website Portal Bimbingan Skripsi yang

dapat membantu app developer untuk menciptakan sistem berbasis Website yang menarik secara visual, mudah digunakan dan sesuai dengan target pengguna. Melalui Sistem website tersebut, user terkhusus nya mahasiswa dapat mendapatkan berbagai informasi, seperti Dosen Pembimbing , Keputusan dari Pengajuan skripsinya. Sehingga hal tersebut dapat memudahkan mahasiswa serta Dosen Pembimbing dalam pelaksanaan Penyusunan Skripsi dari awal sampai akhir.

## 2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi bagi mahasiswa dan dosen, sebagai bahan evaluasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai perancangan desain UI/UX dan pengembangan aplikasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan Penelitian ini disusun dalam 5 bab dengan Sistematika sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN :**

Bab ini membahas tentang latar belakang, Identifikasi masalah, Rumusan masalah, Tujuan, Batasan masalah, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI :**

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori umum, dan teori-teori khusus

yang berkaitan dengan Rancangan User Interface (UI) dan User Experience(UX)

### **BAB III METODE PENELITIAN:**

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

**BAB IV OBYEK PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM** Bab ini membahas tentang obyek dan desain rancangan antarmuka.

### **BAB V KESIMPULAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan rangkuman dari hasil skripsi dan saran-saran yang perlu diperhatikan bagi pengembangan sistem dalam pengujian yang telah dilakukan.