

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, keberadaan website resmi sebuah program studi memiliki nilai strategis sebagai sarana keterbukaan informasi, efisiensi komunikasi, serta peningkatan citra institusi di mata publik. Website yang dirancang secara optimal tidak hanya menjadi media informasi internal bagi mahasiswa dan dosen, tetapi juga berfungsi sebagai alat publikasi kegiatan akademik dan promosi program studi kepada calon mahasiswa maupun masyarakat umum (Sitompul & Wahidah, 2022).

Hingga saat ini, Program Studi Sistem Informasi Universitas Sangga Buana belum memiliki website resmi sebagai pusat distribusi informasi, yang berdampak pada keterbatasan saluran komunikasi digital. Informasi penting seperti kurikulum, jadwal akademik, dan kegiatan mahasiswa tidak dapat diakses secara terpusat, sehingga menghambat efektivitas penyampaian informasi serta menurunkan citra program studi di kalangan mahasiswa dan calon mahasiswa (Sumartias et al., 2022).

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan desain yang mampu menggambarkan kebutuhan dan preferensi pengguna secara mendalam. Metode *Design Thinking* menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena memfokuskan proses desain pada identifikasi permasalahan dari sudut pandang pengguna, dilanjutkan dengan eksplorasi ide, pembuatan *prototype*, serta evaluasi berkelanjutan. Metode ini mendorong terciptanya *User Interface* (UI) dan (*User Experience* (UX) yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menyenangkan dan mudah digunakan (Kelders et al., 2018).

Rancangan antarmuka yang responsif dan berorientasi pada pengguna dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi serta memperkuat keterlibatan pengguna terhadap sistem digital (Fonseca et al., 2020). Hal ini menegaskan pentingnya desain UI/UX yang tidak hanya estetis, tetapi juga memperhatikan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi.

Pendekatan berbasis pengguna ini memungkinkan rancangan website program studi yang lebih adaptif terhadap kebutuhan aktual mahasiswa dan dosen, serta lebih selaras dengan konteks institusi (Halim et al., 2022). Dengan menerapkan prinsip-prinsip dalam *Design Thinking*, proses rancangan dilakukan melalui tahapan sistematis dan partisipatif sehingga desain akhir memiliki peluang lebih besar untuk diterima dan digunakan secara optimal. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga intuitif dalam penggunaan dan mampu menjawab kebutuhan komunikasi akademik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Rancangan UI/UX Website Program Studi Sistem Informasi Universitas Sangga Buana Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini difokuskan pada tahapan rancangan UI dan UX tanpa mencakup implementasi teknis atau pengkodean. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan *prototype* desain antarmuka yang sesuai dengan karakteristik pengguna serta mendukung keterbukaan dan efisiensi informasi akademik. Diharapkan hasil dari penelitian ini tidak hanya memberikan solusi desain yang aplikatif, tetapi juga dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem informasi digital di lingkungan akademik, khususnya di Program Studi Sistem Informasi Universitas Sangga Buana. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan desain sistem informasi akademik lainnya yang berorientasi pada pengalaman pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dalam rancangan UI/UX website Program Studi Sistem Informasi Universitas Sangga Buana. Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara merancang antarmuka pengguna (UI) yang efektif dan responsif untuk website Program Studi Sistem Informasi menggunakan metode *Design Thinking*?
- 2) Bagaimana pengalaman pengguna (UX) melalui rancangan UI/UX website Program Studi Sistem Informasi dengan pendekatan *Design Thinking*?
- 3) Bagaimana tantangan yang dihadapi dalam merancang website Program Studi Sistem Informasi yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah yang ditetapkan untuk menjaga fokus pada rancangan UI/UX website Program Studi Sistem Informasi Universitas Sangga Buana. Adapun batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Fokus pada rancangan UI/UX menggunakan metode *Design Thinking* tanpa implementasi *frontend* seperti HTML, CSS, JavaScript, atau *framework* terkait.
- 2) Eksplorasi terbatas pada proses *Design Thinking*, tanpa membahas metode pengembangan lain seperti *Waterfall* atau *V-Model*.
- 3) Uji coba *prototype* melibatkan alumni, mahasiswa, & calon mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Sangga Buana.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian adalah merancang antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) dari website Program Studi Sistem Informasi Universitas Sangga Buana secara sistematis dan berorientasi pada pengguna. Tujuan khusus dari penelitian ini meliputi:

- 1) Merancang UI/UX website Program Studi Sistem Informasi yang responsif dan mudah digunakan, berdasarkan kebutuhan aktual mahasiswa dan dosen sebagai pengguna utama.
- 2) Menerapkan pendekatan *Design Thinking* dalam proses rancangan, mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga evaluasi *prototype* yang dihasilkan.
- 3) Menghasilkan *prototype* desain beserta dokumentasi proses yang dapat dijadikan acuan pengembangan lebih lanjut, baik dari sisi estetika, fungsionalitas, maupun sebagai referensi akademik untuk pengembangan UI/UX.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara praktis maupun akademis, sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis:

- a) Memberikan rancangan antarmuka website program studi yang lebih terstruktur dan efisien dalam mendistribusikan informasi.
- b) Menjadi referensi desain UI/UX yang sesuai dengan karakteristik pengguna di lingkungan pendidikan tinggi.
- c) Memfasilitasi peningkatan keterlibatan mahasiswa dan dosen terhadap sistem informasi digital yang tersedia.

2. Manfaat Akademis:

- a) Menambah literatur dan studi kasus mengenai penerapan metode *Design Thinking* dalam konteks rancangan UI/UX untuk institusi pendidikan.
- b) Memberikan contoh proses desain berbasis pengguna yang aplikatif dan dapat diterapkan dalam proyek serupa.
- c) Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kurikulum atau pelatihan terkait desain interaksi dan pengalaman pengguna.

3. Manfaat Institusional:

- a) Mendukung upaya transformasi digital Program Studi Sistem Informasi Universitas Sangga Buana melalui desain sistem informasi yang lebih *user-friendly*.
- b) Meningkatkan citra institusi di mata calon mahasiswa maupun masyarakat melalui tampilan website program studi yang profesional.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab utama, dengan tujuan agar pembahasan dapat disajikan secara terstruktur, logis, dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang permasalahan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian, perumusan masalah, batasan masalah untuk menjaga ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan dari keseluruhan skripsi. Penekanan utama pada bab ini adalah urgensi kebutuhan website resmi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Sangga Buana serta relevansi metode *Design Thinking* dalam merancang UI/UX.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori yang mendukung proses penelitian, termasuk teori tentang *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), metode *Design Thinking*, prinsip desain berbasis pengguna, serta studi-studi terdahulu yang relevan. Pada bab ini juga dijelaskan kerangka berpikir sebagai dasar konseptual dari proses rancangan.

BAB III: OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian ini, yakni metode *Design Thinking*. Bab ini juga membahas objek penelitian, teknik pengumpulan data, identifikasi kebutuhan pengguna, serta tahapan sistematis dalam pelaksanaan proses desain UI/UX.

BAB IV: PEMBAHASAN DAN HASIL

Bab ini membahas penerapan metode *Design Thinking* secara bertahap dalam konteks rancangan UI/UX website Program Studi Sistem Informasi. Bab ini mencakup proses dari identifikasi pengguna, perumusan masalah desain, pengembangan ide, pembuatan *prototype*, hingga pengujian desain berdasarkan masukan dari pengguna.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian berdasarkan hasil yang diperoleh serta saran yang dapat dijadikan masukan untuk pengembangan desain selanjutnya. Pada bagian ini juga dibahas kelebihan dan keterbatasan dari penelitian, serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam konteks rancangan UI/UX berbasis pengguna.