

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer merupakan alat yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari di masa sekarang. Komputer digunakan hampir dalam segala hal baik itu untuk bekerja, belajar ataupun bermain. Komputer sekarang tidak hanya terbatas pada desktop atau laptop tetapi juga pada mobile, *wearable*, televisi, otomotif dan lain-lain.

Setiap komputer hampir pasti memiliki sistem operasi. Sistem operasi merupakan komponen yang sangat penting dari komputer. Sistem operasi berfungsi untuk mengelola perangkat keras dan perangkat lunak pada komputer. Sistem operasi digunakan sebagai dasar untuk aplikasi-aplikasi yang berjalan di atasnya. Sistem operasi yang populer sekarang antara lain Windows, OS X, Linux, iOS dan Android.

Setiap sistem operasi hampir pasti memiliki antarmuka pengguna. Antarmuka pengguna merupakan komponen yang sangat penting dari sistem operasi. Antarmuka pengguna digunakan untuk mengakses layanan pada sistem operasi. Antarmuka pengguna memiliki tampilan yang berbeda-beda antar satu sistem operasi dengan yang lainnya.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman dalam menggunakan komputer dengan beberapa sistem operasi yang berbeda, penyusun merasakan bahwa terdapat masalah-masalah dari antarmuka pengguna pada sistem operasi yang ada

sekarang. Hal itu terbukti dengan banyaknya pengembang sistem operasi yang melakukan *redesign* terhadap antarmuka penggunanya dalam beberapa tahun terakhir. Maka penyusun memutuskan untuk meneliti antarmuka pengguna pada sistem operasi dan mengembangkan aplikasi yang dapat mengatasi masalah-masalah yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Apa saja masalah-masalah dari antarmuka pengguna pada sistem operasi yang ada sekarang.
2. Bagaimana merancang sebuah antarmuka pengguna pada sistem operasi baru yang dapat mengatasi masalah-masalah yang ada.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Skripsi ini tidak membahas semua komponen pada sistem operasi tetapi hanya antarmuka pengguna saja.
2. Skripsi ini tidak membahas antarmuka pengguna pada semua perangkat komputasi misalnya *wearable*, televisi dan otomotif tetapi hanya desktop dan mobile saja.
3. Skripsi ini tidak membahas antarmuka pengguna pada semua sistem operasi tetapi hanya beberapa sistem operasi yang populer saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah meneliti dan mengembangkan antarmuka pengguna pada sistem operasi baru yang dapat mengatasi masalah-masalah dari antarmuka pengguna pada sistem operasi yang ada sekarang.

Apabila aplikasi dari antarmuka pengguna pada sistem operasi baru berhasil dikembangkan maka diharapkan pengguna dapat lebih mudah dalam menggunakan komputer dan juga pengguna dapat lebih cepat dalam menyelesaikan pekerjaan-pekerjaannya.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis antarmuka pengguna pada beberapa sistem operasi yang ada sekarang.
2. Merancang sebuah antarmuka pengguna pada sistem operasi baru yang dapat mengatasi masalah-masalah yang didapatkan dari analisis itu.
3. Mengembangkan aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori berisi tinjauan pustaka dan dasar teori.

Bab III Analisis dan Perancangan berisi analisis terhadap antarmuka pengguna pada sistem operasi yang ada sekarang dan perancangan antarmuka pengguna pada sistem operasi yang baru.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan berisi pengembangan aplikasi antarmuka pengguna pada sistem operasi yang baru.

Bab V Penutup berisi kesimpulan dan saran.

