

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan berkembangnya ilmu teknologi, kehidupan masyarakat semakin dipermudah. Dengan mudahnya segala akses di segala bidang, persaingan di segala lini bidang kehidupan semakin meningkat. Maka dari itu setiap lembaga di bidang apapun itu harus siap menghadapi persaingan di dunia *digital* dan teknologi agar tidak tertinggal dan dianggap 'ketinggalan jaman', begitu pula di dunia pendidikan. Salah satu persaingan di dunia *digital* adalah desain dan *widget* yang menarik dan serba guna untuk menunjang kebutuhan *user* dan menambah daya tarik pengunjung *website*.

*Website* merupakan kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga merupakan media informasi yang menarik dan sangat dimininati untuk dipergunakan sebagai media berbagi informasi. Teknologi *website* mengolah data menjadi sebuah informasi dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan, mengelola dan menyediakan untuk dapat diakses secara bersama-sama[1].

*Website* merupakan media informasi yang dapat di akses oleh siapa pun dalam suatu jaringan baik yang terhubung ke internet maupun tidak. Pada dasarnya *website* merupakan suatu kumpulan *hyperlink* yang menuju dari alamat satu ke alamat lainnya dengan bahasa HTML (*HyperText Markup Language*) dan merupakan layanan yang banyak dimanfaatkan di internet[2].

*Widget* ini adalah kontainer untuk menampilkan set data besar yang bisa digulir secara sangat efisien dengan mempertahankan tampilan dalam jumlah terbatas.[3].

Tidak bisa dipungkiri juga bahwa manusia adalah makhluk visual. Manusia memproses data visual lebih baik daripada bentuk data lainnya. Otak manusia memproses gambar 60.000 kali lebih cepat daripada teks, dan 90% informasi yang dikirimkan ke otak adalah berbentuk visual.

Dengan keinstanan sosial media, banyak calon mahasiswa yang lebih memilih melakukan registrasi secara *online* dibandingkan harus mengurus berkas dan registrasi secara langsung. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri untuk membangun bidang pelayanan agar menjadi lebih baik dengan mengembangkan *website* yang lebih komunikatif dan menjawab kebutuhan *user* dengan begitu kita dapat meningkatkan antusiasme *user* dalam berselancar di dunia maya khususnya *website* [pmb.amikom.ac.id](http://pmb.amikom.ac.id).

Maka dari itu Penulis ingin membuat *Prototype Website* untuk mengembangkan *website* [pmb.amikom.ac.id](http://pmb.amikom.ac.id) dengan meningkatkan efisiensi *website* agar menjadi lebih komunikatif, informatif, menjawab keluhan dari *user*.

Sebuah *prototype* adalah versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi yang memungkinkan[4].

Metode *prototype* merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang ada di dalam model SDLC (*Sequential Development Life Cycle*) dengan membuat diagram-diagram UML yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* sebagai tahapan perancangan sistem[5].

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang akan di selesaikan adalah “Bagaimana pembuatan *Website Prototype* menggunakan metode HCD (*Human Centered Design*) sebagai sumber informasi dan media registrasi yang komunikatif dan efektif bagi calon mahasiswa baru Universitas AMIKOM Yogyakarta di [website pmb.amikom.ac.id](http://website.pmb.amikom.ac.id)?”

### 1.3 Batasan Masalah

Berikut pembatasan ruang lingkup pembahasan agar lebih terarah:

- a) Pembuatan *website prototype*.
- b) Data diambil dari *user* [pmb.amikom.ac.id](http://pmb.amikom.ac.id).
- c) Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah HCD (*Human Centered Design*).
- d) Teknik pengambilan data yang digunakan adalah *User Experience*.
- e) Perancangan *website* berpedoman pada *PIECES Analysis*.
- f) Program yang digunakan adalah Figma dan Photoshop.
- g) Penelitian dilakukan dengan menitik beratkan pada kepuasan *user*.

### 1.4 Manfaat & Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang tersebut manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Secara teoritis dan praktis penelitian ini memiliki manfaat yaitu:

- a. Untuk meningkatkan *traffic* di *website* [pmb.amikom.ac.id](http://pmb.amikom.ac.id).
- b. Untuk mengembangkan kinerja fitur [pmb.amikom.ac.id](http://pmb.amikom.ac.id).

- c. Sebagai solusi permasalahan yang dihadapi oleh *user*.
- d. Sebagai syarat kelulusan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
- e. sebagai media pengenalan dan sarana pendaftaran yang lebih efektif

### 1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan untuk memperoleh data serta informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini terdiri dari:

a. Studi Pustaka

Peneliti menggunakan jurnal ilmiah, *text book*, serta penelitian terdahulu sebagai referensi serta teori-teori yang dapat digunakan atau diimplementasi untuk mendukung penelitian ini.

b. Penerapan metode penelitian HCD (*Human Centered Design*)

Peneliti menentukan masalah-masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini menggunakan metode HCD (*Human Centered Design*) Masalah diangkat dari fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar peneliti dengan menitik beratkan manusia sebagai tumpuan untuk menciptakan solusi yang inovatif dan lebih terkonsentrasi kepada *user*.

c. Penerapan metode identifikasi *PIECES*

Analisis *PIECES* digunakan untuk mengidentifikasi faktor faktor pendukung dalam perancangan *prototype website*.

d. Menentukan Bentuk *website prototype*

Menentukan dan memutuskan desain *website* untuk menanggulangi kendala yang dialami oleh developer berdasarkan analisa sebelumnya

e. Pembuatan *website prototype*

Merancang desain *website* yang sudah direncanakan dan dirangkai