

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum

Sebagai seorang staff *frontend programmer* di Universitas Amikom Yogyakarta, saya memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tampilan situs web dan aplikasi yang digunakan oleh mahasiswa, dosen, dan staff administrasi. Salah satu masalah yang ingin saya selesaikan adalah bagaimana membuat tampilan situs web dan aplikasi tersebut menjadi lebih mudah digunakan dan menarik.

Solusi yang saya lakukan adalah dengan menerapkan prinsip-prinsip *user experience (UX)* dan *user interface (UI)* dalam pengembangannya. *UX* dan *UI* adalah bidang ilmu yang mempelajari bagaimana mendesain produk digital agar mudah digunakan dan menyenangkan bagi pengguna. Dalam penerapannya, saya menggunakan berbagai teknik *UX* dan *UI*, seperti Pemilihan warna dan *font* yang tepat, Pembagian *layout* yang rapi dan mudah dipahami, Penambahan animasi dan efek visual yang menarik, serta Penambahan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penerapan *UX* dan *UI* dalam pengembangan situs web dan aplikasi merupakan salah satu penerapan dari bidang informatika. Informatika adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang komputer, sistem informasi, dan teknologi informasi. *UX* dan *UI* merupakan bagian penting dari bidang informatika, karena keduanya berperan penting dalam membuat produk digital yang berkualitas dan bermanfaat bagi pengguna.

Dalam pengembangan situs web dan aplikasi, saya menggunakan berbagai teknologi, seperti *Figma*, *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, dan *Tailwind Framework*. Teknologi-teknologi tersebut merupakan teknologi standar yang digunakan untuk pengembangan situs web dan aplikasi berbasis web.

Dengan penerapan *UX* dan *UI*, situs web dan aplikasi yang saya kembangkan menjadi lebih mudah digunakan dan menarik. Hal ini berdampak positif terhadap pengguna, karena mereka dapat lebih mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Selain itu, penerapan *UX* dan *UI* juga dapat meningkatkan citra Universitas Amikom Yogyakarta di mata publik. Hal ini karena situs web dan aplikasi yang berkualitas akan memberikan kesan yang baik bagi pengguna.

Saya memulai karier sebagai *student staff* di Direktorat Innovation Center Universitas Amikom Yogyakarta. Saya mengawali karier saya sebagai *Graphic Designer*. Waktu itu saya bertanggung jawab untuk membuat *design feed* untuk diunggah di *platform Instagram* milik Direktorat Innovation Center.

Seiring berjalannya waktu, saya terus belajar dan mengembangkan diri. Diluar dari tanggungjawab itu, saya juga terus melengkapi portofolio saya. Saat ini, saya sudah mampu mengembangkan tampilan website yang berkualitas dan nyaman bagi pengguna.

Setelah mempunyai portofolio yang cukup bagus dalam bidang *UI/UX*, saya mendapat tawaran untuk bergabung menjadi bagian dari tim *developer* Direktorat Innovation Center. Target besar yang ingin saya capai adalah menjadi seorang *frontend engineer* yang handal dan berpengalaman. Saya ingin menjadi bagian dari tim yang mengembangkan produk-produk digital yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana implementasi *user interface dashboard* orang tua, presensi perpustakaan dan aplikasi *creativeone* Universitas Amikom Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa batasan masalah yang ada dalam penelitian ini:

- a. Cakupan penelitian

Penelitian ini dibatasi pada tugas dan tanggung jawab penulis sebagai *staff programmer* dalam mengembangkan *user interface* website dan aplikasi yang ada di Universitas Amikom Yogyakarta.

b. Waktu penelitian

Penelitian ini dibatasi pada periode waktu tertentu, yaitu satu tahun terakhir.

c. Lokasi penelitian

Penelitian ini dibatasi pada lokasi tertentu, yaitu Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4 Tujuan

Mengimplementasikan *user interface* pada aplikasi *dashboard* orangtua, aplikasi presensi perpustakaan, dan aplikasi *creativeone* milik Universitas Amikom Yogyakarta yang dikembangkan oleh *staff programmer*.

