

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Universitas AMIKOM Yogyakarta, menjadi salah satu institusi perguruan tinggi terkemuka di Yogyakarta dan perguruan tinggi unggulan di Indonesia. Universitas AMIKOM Yogyakarta telah menyediakan berbagai fasilitas pendidikan untuk menunjang perkembangan akademik mahasiswanya. Namun, untuk beberapa informasi tentang kehidupan kampus, seperti informasi akomodasi, informasi range Harga kost, kehidupan sehari-hari di Yogyakarta, budaya di Yogyakarta, dan informasi kehidupan lainnya, masih sangat terbatas. Hal ini, dapat menjadi kekurangan yang signifikan, mengingat bahwa informasi tersebut bisa saja memberikan dampak bagi pengalaman calon mahasiswa, baik dari segi akademik maupun sosial [1].

Informasi mengenai kehidupan kampus menjadi salah satu faktor penting yang mendukung kesejahteraan mahasiswa [4]. Di beberapa universitas lain, telah menerapkan informasi kehidupan kampus tersebut, seperti contoh pada website kampus UII. Hal ini dapat memberikan mahasiswa panduan lengkap mengenai informasi akomodasi, informasi daerah sekitar kampus, serta tips-tips yang berguna untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru [6]. Informasi semacam ini tidak hanya membantu bagi mahasiswa baru untuk beradaptasi dengan lebih cepat, namun juga memperkaya pengalaman mereka selama menempuh Pendidikan di perguruan tinggi.

Di sisi lain, kurangnya informasi mengenai kehidupan kampus di Universitas AMIKOM Yogyakarta dapat berakibat pada berbagai masalah. Calon atau mahasiswa baru mungkin merasa kesulitan dalam mencari informasi yang diperlukan, seperti *range* harga kost, perkiraan biaya sebulan, maupun tentang budaya-budaya di Yogyakarta. Hal ini juga dapat mempengaruhi kesejahteraan mereka, serta dapat mempengaruhi prestasi akademik dan kepuasan terhadap kehidupan selama berkuliah [6].

Untuk mengatasi permasalahan ini, maka diperlukan suatu solusi yang tidak hanya menyajikan informasi secara lengkap, namun juga menyajikannya dengan kemudahan untuk mengaksesnya dan juga menarik. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dilakukan analisis dan perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang berfokus pada kehidupan kampus di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Metode *design thinking* dapat digunakan sebagai pendekatan dalam proses ini, dengan melibatkan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan dan preferensi mahasiswa, serta iterasi desain yang berpusat pada pengguna [4].

Penerapan metode *design thinking*, diharapkan solusi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan informasi mahasiswa dengan cara yang lebih efektif [5]. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang UI/UX *student life* yang tidak hanya informatif namun juga intuitif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman mahasiswa di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Implementasi pada system ini diharapkan dapat menjadi Langkah dalam mendukung adaptasi dan kesejahteraan mahasiswa,serta dapat memperkuat citra dari Universitas AMIKOM Yogyakarta sebagai lembaga pendidikan yang peduli terhadap kehidupan mahasiswa secara menyeluruh.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini merupakan rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana cara melakukan perancangan UI/UX *student life* menggunakan metode *design thinking*?
2. Bagaimana hasil pengujian *system usability scale* terhadap perancangan *student life*?

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan antara lain :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada UI/UX untuk *frontend* pada *student life*.

tidak pada *backend*.

2. Data tempat seperti tempat makan, tempat wisata pada isi informasi UI/UX *student life* dibuat sebarum mungkin, namun tidak menutup kemungkinan jika ada tempat yang sudah tutup maupun tempat yang baru.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada lingkungan Universitas AMIKOM Yogyakarta saja.
4. Penelitian ini hanya membahas mengenai implementasi metode design thinking untuk merancang UI/UX pada *student life*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan penelitian, diantaranya :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk studi sarjana informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Menerapkan metode design thinking sebagai metode pendekatan dalam perancangan UI/UX pada *student life*.
3. Mengetahui nilai *system usability scale* dari UI/UX *student life* yang menggunakan metode *design thinking*

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian antara lain :

1. Hasil penelitian dapat untuk menambahkan informasi kehidupan kampus bagi mahasiswa AMIKOM.
2. Menunjukkan manfaat penerapan metode *design thinking* dalam perancangan UI/UX pada *student life*.
3. Menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama berkuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta, baik ilmu teori maupun ilmu praktikum, serta sebagai persiapan untuk memasuki dunia kerja.
4. Sebagai salah satu pedoman dalam menyusun skripsi pada program sarjana informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini meliputi :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

bab ini berisi studi literatur dan dasar teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian mengenai perancangan *frontend* bernama *student life* menggunakan metode *design thinking*.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

bab ini membahas secara lengkap tentang runtutan perancangan sistem untuk kebutuhan sistem yang digunakan dalam penelitian.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan desain, dan pengujian

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari penyusunan skripsi serta saran-saran penulisan yang diharapkan dapat bermanfaat dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.