

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini pentingnya pengalaman pengguna dalam menentukan kesuksesan sebuah produk atau sebuah layanan memang tidak bisa diremehkan. Desain antarmuka yang optimal memiliki potensi untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dan membuat pengguna merasa lebih puas saat menggunakan produk atau layanan tersebut [1].

Untuk menghasilkan sebuah produk atau layanan yang efektif bagi calon pengguna, maka *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sangatlah penting untuk diperhatikan. *User Interface* (UI) merupakan sebuah aspek desain yang berfokus pada tampilan dan visual dari sebuah aplikasi atau website seperti tombol, ikon, menu, tipografi, warna, dan tata letak yang digunakan untuk memfasilitasi interaksi antara pengguna dan sistem. Sedangkan *User Experience* (UX) merupakan aspek desain yang berfokus pada pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan. UX mencakup berbagai aspek seperti kegunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna. [4]

Komunitas Multimedia Amikom (KOMA) merupakan salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang ada di Universitas Amikom Yogyakarta. Mempunyai keunggulan di bidang akademik seperti pelatihan dan keilmuan. Tidak hanya berfokus pada bidang pelatihan dan keilmuan KOMA juga mendorong anggota maupun mahasiswa Amikom untuk aktif dalam berkegiatan non-akademik. Adapun upaya yang diberikan adalah dengan cara menyediakan jasa peminjaman barang atau inventarisasi asset. Namun saat ini KOMA masih menggunakan media google form dalam melakukan peminjaman barang dan masih melakukan input data barang secara manual dalam proses inventarisasi organisasi.

Metode Design Thinking dipilih penulis untuk menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu dengan membuat rancangan desain UI/UX inventarisasi aset KOMA berbasis website. Metode Design Thinking merupakan metode pendekatan untuk memecahkan masalah yang kompleks dan terstruktur dengan fokus pada pengguna. Adapun beberapa tahapan yang ada pada metode Design Thinking diantaranya adalah *Emphasize, Define, Ideate, Prototype & Testing*. [16]

Dalam konteks inventarisasi asset barang, perancangan UI/UX design inventarisasi asset KOMA berbasis website tentu sangat relevan bagi permasalahan yang ada. Dengan sistem peminjaman barang yang ada saat ini, tentu masih banyak kendala bagi pengguna seperti kurangnya informasi yang jelas terkait kondisi dan ketersediaan barang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX yang bisa menyelesaikan kebutuhan pengguna menggunakan metode design thinking.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX website inventarisasi asset KOMA untuk meningkatkan keefektifan peminjaman barang dan pengelolaan asset yang ada. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah terciptanya sistem inventaris yang lebih efisien dan user-friendly, yang selanjutnya bisa digunakan oleh anggota maupun mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas pertanyaan dari penelitian ini adalah, apa yang dihasilkan dari proses perancangan desain UI/UX menggunakan metode *Design Thinking*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya proses perancangan UI/UX design inventarisasi asset KOMA berbasis website menggunakan metode Design Thinking adalah sebagai berikut:

1. Mencari dan menentukan kebutuhan pengguna saat melakukan proses peminjaman barang.
2. Mencari dan menentukan kebutuhan pengguna saat melakukan pengelolaan asset inventarisasi barang KOMA.
3. Menghasilkan prototype desain inventarisasi asset KOMA berbasis website.

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian ini dibuat menggunakan metode design thinking.
2. Penelitian ini hanya membuat perancangan desain UI/UX untuk website inventarisasi asset KOMA dan belum sampai pada tahap pembuatan *system* website.
3. Desain UI/UX yang dibuat menggunakan aplikasi Figma.
4. Objek penelitian adalah inventarisasi asset Komunitas Multimedia Amikom.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan desain antarmuka pengguna yang informatif, responsif, dan mudah dimengerti bagi calon pengguna dalam menjalankan hasil produk yang ada.
2. Produk yang dibuat dapat menjadi acuan untuk mengembangkan sebuah website inventarisasi asset barang KOMA kedepannya.

