

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara kita bekerja, belajar, dan berinteraksi. Salah satu wujud nyata dari perkembangan ini adalah penggunaan aplikasi mobile yang semakin meluas. Aplikasi mobile, sebagai perangkat lunak yang terhubung dengan jaringan internet, menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam berbagai aktivitas sehari-hari, mulai dari pencatatan dan tugas online.

Pengelolaan dan pencatatan tugas tanpa bantuan aplikasi seringkali menimbulkan berbagai masalah. Salah satu masalah utamanya adalah resiko kehilangan atau kelupaan tugas penting, karena pencatatan manual mudah tercecer atau terabaikan. Selain itu, pengorganisasian dan prioritas tugas menjadi lebih sulit dilakukan, mengakibatkan penurunan produktivitas dan efisiensi kuliah. Kurangnya notifikasi atau pengingat otomatis juga membuat tenggat waktu lebih rentan terlewat. Akibatnya, manajemen waktu menjadi tidak optimal dan stress meningkat karena kekhawatiran akan tugas – tugas yang mungkin terlewat atau terlambat diselesaikan.

Fitur – fitur yang mudah digunakan membutuhkan UI yang memiliki UX yang baik. Riset UX untuk aplikasi pengelolaan tugas perlu dilakukan sebagai langkah awal guna mewujudkan aplikasi pengelolaan tugas tersebut. Hasil survey yang peneliti lakukan menghasilkan bahwa 80% responden mengeluhkan tampilan aplikasi pengelolaan tugas yang sudah ada, dimana tampilan tidak mudah digunakan.

Dalam pembuatan aplikasi mobile, dua konsep yang sangat penting adalah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI dan UX memainkan peran krusial dalam menciptakan produk digital yang menarik dan mudah digunakan [16]. *User Interface* (UI) mencakup elemen-elemen desain seperti tata letak, warna, ikon,

tombol, teks, grafik, dan elemen visual lainnya. Sedangkan *User Experience* (UX) berfokus pada bagaimana pengguna merasa, berpikir, dan berinteraksi dengan produk. Kombinasi UI yang menarik dan UX yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan menghasilkan umpan balik yang positif [16].

Aplikasi mobile pengelolaan tugas merupakan salah satu contoh aplikasi yang dirancang untuk membantu individu atau kelompok dalam mengatur, melacak, dan menyelesaikan tugas dengan lebih efisien. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur-fitur seperti penjadwalan, pengingat, dan kolaborasi, yang semuanya bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengelola tugas-tugas mereka.

Dalam penelitian ini, pendekatan metode *Design Thinking* dan *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk meningkatkan *User Experience* (UX) dari aplikasi pengelolaan tugas. Metode *Design Thinking* memungkinkan perancangan produk yang efisien dengan cara mengamati dan memahami kebutuhan serta keinginan pengguna. Sementara itu, pengujian dengan *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur persepsi umum pengguna terhadap kegunaan aplikasi setelah mereka berinteraksi dengannya. Dengan demikian, diharapkan aplikasi yang dirancang dapat digunakan dengan mudah dan efektif oleh pengguna, sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam pengelolaan tugas.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diangkat yaitu:

1. Bagaimana merancang UI/UX aplikasi pengelolaan tugas menggunakan metode *Design Thinking*?
2. Berapa nilai hasil pengujian *System Usability Scale* pada UI/UX aplikasi pengelolaan tugas?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*
2. Peneliti akan melakukan riset kepada responden pengguna untuk menentukan

masalah dengan cara menggunakan kuesioner SUS

3. Peneliti akan menganalisis hasil masalah yang muncul berdasarkan hasil riset.
4. Peneliti akan menggambarkan hasil Solusi berdasarkan hasil permasalahan.
5. Peneliti akan meberikn kesimpulan dan saran pada penelitian yang sudah di lakukan.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Dengan penelitian ini tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya yaitu :

1. Meningkatkan *User Experience (UX)* dalam menggunakan aplikasi pengelolaan tugas. Penelitian akan berfokus pada aspek – aspek seperti kegunaan, kepuasan, pengguna dan efisiensi dalam mengelola tugas.
2. Menentukan dan menemukan kebutuhan pengguna saat menggunakan aplikasi pengelolaan tugas
3. Meningkatkan kinerja aplikasi secara keseluruhan termasuk kecepatan responsivitas dan kehandalan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Pada proses penelitian ini, peneliti berharap dengan merancang aplikasi mobile pengelolaan tugas menggunakan metode design thinking adalah :

1. Pada rangkaian penelitian menggunakan metode design thinking yang membantu merancang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang berguna dan baik untuk pengguna aplikasi.
2. Penggunaan metode design thinking mampu membuat terciptanya inovasi baru dan dapat mengoptimasikan proses perancangan aplikasi mobile pengelolaan tugas.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian karya ilmiah ini, peneliti Menyusun laporan secara sistematis yaitu 5 bab dengan masing – masing di bagi ke Sub bab.

Sistematika penulisan ini di susun sebagai berikut :

**BAB I Pendahuluan** pada BAB I ini menguraikan dan membahas latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II Tinjauan Pustaka** pada BAB II ini membahas mengenai teori – teori serta tinjauan Pustaka guna menunjang kebutuhan proses penelitian sebagai dasar pembuatan skripsi.

**BAB III Metode Penelitian** pada BAB III membahas mengenai gambaran, proses pengerjaan peneliti merancang aplikasi pengelolaan tugas.

**BAB IV Hasil dan Pembahasan** pada BAB IV ini membahas mengenai hasil dari pembahasan merancang aplikasi mobile pengelolaan tugas.

**BAB V Penutup** pada BAB V ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan juga saran dari hasil perancangan yang sudah dilakukan penulis.