

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan perangkat *mobile* saat ini berkembang pesat menyebar ke semua kalangan dan semua bidang. Adanya peran perangkat *mobile* akan memudahkan manusia dalam melakukan banyak hal, sehingga banyak kalangan saat ini menyadari bahwa peran perangkat *mobile* dapat membantu memudahkan segala sesuatu menjadi lebih efektif dan efisien. Pengembangan perangkat *mobile* merupakan hal positif yang dapat memudahkan sistem [1]. Potensi besar perangkat *mobile* ini mendorong berbagai sektor, salah satunya sektor Pendidikan untuk memanfaatkan teknologi ini dalam meningkatkan layanannya.

Universitas Amikom Yogyakarta, sebagai salah satu perguruan tinggi yang fokus pada teknologi informasi, telah menginisiasi berbagai platform digital untuk mendukung mahasiswa. Salah satu platform yang telah dikembangkan adalah platform web karir. Namun, untuk memberikan layanan yang lebih baik dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa di era digital, perlu adanya inovasi. Melihat potensi yang besar dari perangkat *mobile* dan kebutuhan mahasiswa akan layanan yang lebih efisien dan mudah diakses, maka munculah gagasan untuk mengembangkan prototipe aplikasi karir berbasis *mobile* [2]. Pengembangan aplikasi karir menggunakan *mobile* diharapkan dapat mengatasi keterbatasan yang ada pada platform web, memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik [3], dan mendukung mahasiswa dalam menemukan peluang magang dan kerja yang lebih komprehensif.

Penggunaan metode *design thinking* dalam pengembangan prototipe aplikasi karir berbasis *mobile* ini, bertujuan untuk memastikan bahwa desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Design Thinking* merupakan metode pemecahan masalah yang berorientasi pada pengguna dengan pendekatan yang sistematis dan kreatif [4]. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama, *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Dengan pendekatan ini, pengembangan aplikasi tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, tantangan, serta perilaku pengguna dalam mencari peluang karir. Dengan demikian, *design interface* yang dihasilkan dapat memenuhi ekspektasi pengguna melalui proses reframing masalah, menciptakan *brainstorming session*, dan pembuatan prototipe [5]. Pendekatan ini memungkinkan

untuk menggali lebih jauh perilaku, emosi, dan tujuan pengguna dalam mencari peluang magang. Melalui serangkaian tahapan diharapkan mampu menghasilkan prototipe aplikasi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga relevan dan menarik bagi pengguna.

*User Interface* (UI) yang dirancang dengan baik akan memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) [6]. Elemen-elemen visual seperti warna dan tata letak akan dipilih dengan cermat untuk menciptakan tampilan yang konsisten. Pentingnya desain UI yang baik terletak pada kemampuannya untuk memudahkan pencarian, memperjelas informasi dan meningkatkan ketertarikan pengguna [7].

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan prototipe aplikasi karir berbasis *mobile* yang *user-friendly* dan efektif dalam membantu mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta menemukan peluang kerja dan magang yang sesuai. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi pendekatan *design thinking* dalam pengembangan aplikasi *mobile* dalam konteks layanan karir di perguruan tinggi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas, maka rumusan penelitian yang akan dilakukan yaitu :

Bagaimana implementasi metode *design thinking* dalam pengembangan Prototipe Aplikasi *Mobile* Karir dapat meningkatkan pengalaman pengguna?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, terdapat beberapa Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Proses pembuatan aplikasi yang digunakan berdasarkan metode *design thinking*, langkah-langkah tersebut yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Testing*.
2. *Tools* yang digunakan dalam pembuatan *Prototype* adalah *figma*.
3. Penelitian ini fokus pada perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna *prototype* aplikasi *Mobile* karir Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Penelitian ini terbatas hanya sampai *frontend*.
5. Penelitian ini berfokus kepada mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2021 dan 2022.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini yaitu, Membangun rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna Aplikasi *Mobile* Karir Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan referensi tentang penerapan metode *design thinking* dalam konteks perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) Aplikasi *Mobile* Karir Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Secara metodologi, penelitian ini mengembangkan metodologi *design thinking* yang sesuai dengan konteks perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) Aplikasi *Mobile* Karir Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan langsung dalam pengembangan Aplikasi *Mobile* Karir Universitas Amikom Yogyakarta. Hasil penelitian dapat digunakan oleh tim pengembang untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang lebih baik.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi studi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan pembahasan hasil penelitian yang terdahulu.

##### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam melakukan perancangan UI dan UX pada Aplikasi *Mobile* Karir Universitas Amikom Yogyakarta.

##### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan

aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran terkait penelitian yang diberikan penulis dari hasil laporan penelitian.

