

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, kemudahan akses dan kecepatan dalam melakukan proses administrasi sangat diperlukan, terutama dalam pelayanan publik seperti pendaftaran calon penghuni asrama. Asrama Kalimantan Utara merupakan salah satu fasilitas penting bagi mahasiswa baru yang membutuhkan tempat tinggal di perantauan. Namun, proses pendaftaran yang ada saat ini dianggap tidak efisien dan memakan waktu, yang dapat menghambat calon penghuni untuk mendaftar secara mudah dan cepat. Proses yang rumit ini disebabkan oleh kurangnya sistem pendaftaran online yang terstruktur dan user-friendly. Saat ini, pendaftaran dilakukan secara tidak terintegrasi, di mana calon penghuni diminta untuk mengisi Google Form terlebih dahulu, kemudian diminta kembali mengirim data melalui WhatsApp, dan pada saat tiba di asrama, masih harus menyerahkan berkas dalam bentuk hardfile. Proses yang berulang dan tidak praktis ini menjadi kendala utama dalam proses pendaftaran.

Dengan adanya website ini dapat menampilkan informasi tentang fasilitas, manfaat, serta pembaruan terbaru, sehingga bisa mengetahui keberadaan fasilitas tersebut tanpa perlu datang langsung ke lokasi. Pendaftaran online untuk penerimaan siswa baru dapat membantu panitia dalam mengatur proses pendaftaran dan menyimpan data calon siswa dengan lebih efisien. Bagi calon siswa, diharapkan pendaftaran menjadi lebih sederhana dan mereka bisa lebih cepat mendapatkan informasi terkait asrama[1].

Dalam perancangan desain website pendaftaran asrama, metode yang efektif digunakan ialah metode double diamond. Metode Double Diamond ini dikembangkan oleh Design Council UK, metode ini telah terbukti berhasil dalam perancangan sistem dan banyak diterapkan di berbagai industri[2]. Pendekatan ini menekankan pengembangan solusi inovatif dengan mengintegrasikan pemikiran desain (*design thinking*) dalam proses perancangannya. Proses perancangan ini

dibagi menjadi empat tahap utama, yaitu memahami, mendefinisikan, mengeksplorasi, dan mewujudkan. Tahap pertama yaitu memahami untuk mendapatkan informasi dan kebutuhan pengguna, sementara tahap kedua yaitu mendefinisikan dengan merumuskan tujuan dan solusi yang dibutuhkan, tahap ketiga yaitu eksplorasi fokus pada pengembangan ide dan prototipe secara iteratif, kemudian tahap terakhir adalah tahap mewujudkan, pada tahap ini dengan implementasi dan pengujian sistem bersama pengguna. Semua tahap ini memastikan solusi yang dihasilkan tepat sasaran dan efektif memenuhi kebutuhan [1].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang desain *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* website pendaftaran asrama dengan menggunakan metode double diamond.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah dalam merancang dan membangun *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* website pendaftaran calon penghuni asrama, batasan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Perancangan *UI/UX* dalam penelitian ini menggunakan metode Double Diamond.
2. Penelitian ini hanya menghasilkan desain *UI* dan *UX*, serta mencakup pembuatan prototipe dan pengembangan *front-end*.
3. Fokus pengguna dalam penelitian ini terbatas pada calon penghuni yang mengetahui tentang asrama dan calon penghuni yang tidak mengetahui tentang asrama.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas penulis menetapkan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang desain antarmuka website pendaftaran yang terstruktur dan

user-friendly untuk memudahkan calon penghuni Asrama Kalimantan Utara dalam proses pendaftaran.

2. Menyajikan Gambaran antarmuka digital yang berisi informasi lengkap mengenai fasilitas asrama, syarat, dan pembaruan terbaru melalui desain antarmuka, sehingga calon penghuni tidak perlu datang langsung ke lokasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini baik bagi calon penghuni Asrama, pengelola Asrama, dan peneliti adalah:

1. Dapat meningkatkan efisiensi pendaftaran calon penghuni asrama melalui rancangan desain antarmuka yang lebih terstruktur dan hemat waktu.
2. Penelitian ini dapat membantu pengelola asrama memahami lebih baik kebutuhan dan permasalahan calon penghuni dalam proses pendaftaran melalui visualisasi rancangan sistem.
3. Peneliti dapat memberikan solusi yang efektif untuk mempermudah proses pendaftaran asrama dengan menggunakan metode double diamond dalam perancangan desain antarmuka.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, Manfaat penelitian, dan Sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang objek penelitian, alur penelitian, serta menjelaskan metode yang digunakan pada penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan untuk menjelaskan hasil dari perancangan desain website pendaftaran Asrama serta hasil pengujian kegunaannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan serta mendapatkan jawaban atas rumusan masalah.

