

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pentingnya peran *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam menciptakan solusi yang efektif dan ramah pengguna. UI/UX menjadi elemen esensial dalam pengembangan produk digital, termasuk aplikasi, situs web, dan platform berbasis teknologi lainnya. Dalam konteks ini, UI/UX tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga pada kenyamanan, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Melalui Program Magang di Launchinpad, dirancang untuk mendukung mahasiswa dengan menyediakan ruang untuk mengarsipkan karya-karya mahasiswa, baik karya akademik seperti tugas akhir adapun karya pribadi untuk menjawab kebutuhan talenta digital.

Pengembangan website Launchinpad menjadi salah satu wadah untuk para mahasiswa untuk menampilkan hasil karya yang selama ini mereka buat tapi tidak ter-publish di platform lain. Adanya launchinpad bisa menjembatani inovasi mahasiswa yang nantinya bisa diubah menjadi karya yang bermanfaat dan bisa diperlihatkan dalam bentuk portofolio.

Solusi yang diusulkan dalam pengembangan ini berfokus pada peningkatan antarmuka pengguna, interaksi pengguna, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Langkah awal yang dilakukan adalah merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna yang lebih ramah dan intuitif, sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengunggah karya mereka dengan lebih nyaman. Selain itu, pengembangan ini juga bertujuan untuk menciptakan ruang interaksi yang lebih aktif di antara mahasiswa, dosen, alumni, dan bahkan perusahaan, melalui optimalisasi fitur pada platform Launchinpad.

Keterkaitan platform Launchinpad dengan bidang Informatika sangat signifikan, mengingat platform ini secara langsung mengintegrasikan berbagai aspek teknologi. Dalam pengembangan dan pengelolaan sistem Launchinpad, Mahasiswa program Studi Informatika memiliki kesempatan untuk berkontribusi

dengan menerapkan keahlian mereka di bidang pemrograman, pengembangan web, dan desain antarmuka pengguna UI. Dalam pengembangan ini, pengembang mengaplikasikan pengetahuan di bidang UI/UX dengan merancang antarmuka pengguna yang tidak hanya nyaman secara visual tetapi juga intuitif ketika mahasiswa menggunakan layanan Launchinpad. Selain itu, penulis juga mempertimbangkan pengalaman pengguna UX secara keseluruhan dengan melakukan analisis terhadap sistem dan fitur yang ada agar platform ini lebih mudah diakses dan digunakan oleh mahasiswa Informatika, baik untuk mengunggah karya-karya mereka maupun berpartisipasi dalam challenge yang disediakan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa platform Launchinpad dapat mendukung kebutuhan pengguna secara optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan gambaran umum pada sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan dan implementasi antarmuka serta pengalaman pengguna pada platform Launchinpad berdasarkan pendekatan UCD?
2. Bagaimana platform ini dapat mendorong kolaborasi antara mahasiswa, universitas, dan industri?
3. Bagaimana alur pengembangan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas platform Launchinpad agar lebih optimal dalam mendukung kebutuhan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini dibuat untuk pengerjaan yang lebih terorganisir, antara lain:

1. Penelitian hanya melibatkan pengguna mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta sebagai sampel, tanpa mencakup pengguna dari universitas lain.
2. Fokus penelitian pada UI/UX terbatas pada pengalaman pengguna mahasiswa saat menggunakan fitur utama platform, seperti proses mengunggah karya, mengelola portofolio, dan mencari karya tertentu, dan bagaimana cara mahasiswa berkolaborasi.
3. Penelitian tidak mencakup analisis mendalam terhadap implementasi teknis (misalnya, kode Cascading Style Sheets, Laravel, atau JavaScript).
4. Penelitian hanya fokus pada evaluasi dan pengembangan antarmuka Launchinpad untuk tampilan desktop, tanpa mencakup desain perangkat mobile dan tablet.

1.4 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis perancangan dan implementasi antarmuka pengguna serta pengalaman pengguna pada platform Launchinpad berdasarkan prinsip UCD.
2. Memberikan rekomendasi pengembangan untuk meningkatkan performa dan fungsionalitas platform serta peningkatan fitur kolaborasi berbasis *project*.