BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah mendorong terjadinya transformasi digital di berbagai bidang, termasuk pendidikan dan pengelolaan pekerjaan berbasis teknologi. Pemanfaatan sistem informasi digital bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses kerja, terutama dalam pengelolaan data, kolaborasi, serta pemantauan aktivitas pengguna. Menurut Ramadani et al [1], Dalam pengembangan sistem informasi, aspek perancangan sistem memegang peranan penting karena menentukan bagaimana struktur, alur kerja, dan fungsi sistem disusun agar sesuai dengan kebutuhan pengguna serta tujuan organisasi.

Menurut Wananda et al [2], Keberhasilan sebuah sistem informasi tidak hanya ditentukan oleh fungsionalitasnya, tetapi juga oleh kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI berkaitan dengan tampilan visual yang digunakan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem, sedangkan UX berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem tersebut, termasuk kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna. Sistem dengan desain UI/UX yang baik mampu meningkatkan efektivitas kerja serta mengurangi kesalahan penggunaan.

Menurut Sipayung et al [3], Dalam pelaksanaan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengikuti

kegiatan pembelajaran berbasis proyek di mitra industri yang sebagian besar dilaksanakan secara daring. Pada penelitian ini, peneliti tidak melakukan observasi langsung ke lokasi perusahaan, karena kegiatan MBKM diikuti secara jarak jauh dan lokasi mitra berada jauh dari tempat tinggal peneliti. Oleh sebab itu, penggalian permasalahan dilakukan berdasarkan pengalaman peneliti selama mengikuti program MBKM, analisis aktivitas kerja yang dilakukan secara daring, serta studi literatur yang relevan dengan topik penelitian.

Berdasarkan pengalaman tersebut, diketahui bahwa proses pengelolaan tugas peserta MBKM, yang meliputi pengumpulan tugas, peninjauan hasil pekerjaan, hingga pemantauan perkembangan tugas, masih dilakukan secara manual atau dengan memanfaatkan platform umum yaitu *G-Form* yang belum dirancang secara khusus untuk manajemen tugas. Menurut Alifudin [4], Kondisi ini berdampak pada rendahnya efisiensi kerja, kesulitan dalam memantau progres tugas secara menyeluruh, serta meningkatnya potensi terjadinya miskomunikasi antara peserta dan pembimbing. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah sistem Task Review yang secara khusus dirancang untuk mengelola proses penugasan, pemberian umpan balik, revisi, serta monitoring tugas secara terstruktur dan berkesinambungan.

Permasalahan yang ada tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan sistem, tetapi juga bagaimana sistem tersebut dirancang agar mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, perancangan UI/UX menjadi aspek yang sangat penting, karena dapat membantu menciptakan sistem yang tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memberikan pengalaman penggunaan yang

optimal. Menurut Sipayung et al [3], Pendekatan *Design Thinking* dipandang relevan karena berfokus pada kebutuhan pengguna melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype*, dan *test*, sehingga solusi yang dihasilkan lebih tepat sasaran dan berorientasi atau pendekatan pada pengguna.

Menurut Budi Kurniawan et al [4], Pemilihan platform berbasis web dalam penelitian ini didasarkan pada keunggulannya dari sisi aksesibilitas dan fleksibilitas. Aplikasi berbasis web memungkinkan sistem diakses melalui berbagai perangkat tanpa memerlukan proses instalasi tambahan, serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan jaringan internet. Karakteristik tersebut sangat sesuai dengan pelaksanaan program MBKM yang bersifat daring dan melibatkan pengguna dari berbagai lokasi, sehingga aplikasi web dinilai efektif untuk mendukung aktivitas manajemen tugas dan kolaborasi jarak jauh.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, penelitian ini difokuskan pada perancangan UI/UX Aplikasi Task Review berbasis web sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan tugas peserta MBKM. Diharapkan hasil perancangan ini dapat membantu proses pengumpulan, peninjauan, dan monitoring tugas secara lebih sistematis, efisien, serta mudah digunakan, sekaligus mendukung keberhasilan pelaksanaan program MBKM secara optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Menganalisis dan Merancang UI/UX Aplikasi Task Review Berbasis Web?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas, maka batasan masalah dalam perancangan UI/UX Sistem Task Review Berbasis Web di PT Vinix Seven Aurum adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi pada analisis dan perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada Aplikasi Task Review berbasis web, tanpa mencakup proses implementasi sistem secara teknis.
2. Analisis yang dilakukan hanya mencakup kebutuhan pengguna dan alur penggunaan aplikasi Task Review berbasis web, khususnya pada proses pengumpulan tugas, peninjauan hasil tugas, pemberian umpan balik, revisi, dan monitoring progres tugas peserta MBKM.
3. Perancangan UI/UX dalam penelitian ini dibatasi pada pembuatan desain antarmuka dan *prototype*, tidak mencakup pengembangan backend, pengelolaan basis data, maupun integrasi sistem lainnya.
4. Metode yang digunakan dalam proses analisis dan perancangan UI/UX dibatasi pada metode *Design Thinking*, yang meliputi tahapan *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*.
5. Platform yang menjadi objek perancangan dibatasi pada aplikasi berbasis web, sehingga penelitian ini tidak membahas perancangan aplikasi berbasis mobile atau platform lainnya.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna dalam proses pengelolaan tugas peserta Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di PT Vinix Seven Aurum.
2. Menyusun perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Aplikasi Task Review berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik.
3. Menghasilkan rancangan desain dan *prototype* UI/UX Aplikasi Task Review berbasis web yang mampu mendukung proses pengumpulan tugas, peninjauan hasil pekerjaan, pemberian umpan balik, revisi, serta pemantauan progres tugas secara terstruktur.
4. Menerapkan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan dalam analisis dan perancangan UI/UX guna menghasilkan solusi desain yang berorientasi pada pengguna.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Pengguna

   Rancangan UI/UX Aplikasi Task Review yang dihasilkan diharapkan dapat membantu peserta MBKM dalam melakukan pengumpulan tugas, menerima umpan balik, serta memantau perkembangan tugas dengan lebih teratur dan mudah.

2. Manfaat bagi Perusahaan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan atau referensi dalam pengembangan sistem Task Review

berbasis web untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan tugas peserta MBKM.

3. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji topik serupa, khususnya dalam bidang perancangan UI/UX atau pengembangan aplikasi manajemen tugas berbasis web.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk Membahas lebih jelas dan terperinci dalam penulisan dan memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca, maka secara garis besar penulisan ini akan disusun secara sistematis kedalam enam bab. Dimana masing-masing dari bab tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan didalam merancang UI/UX

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan dan alat bantu (*tools*) yang digunakan untuk menghasilkan

UI/UX sesuai dengan kebutuhan.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan layout atau tampilan, rancangan input, dan tampilan prototype yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang hasil implementasi dari rancangan UI/UX yang telah dibuat sebelumnya, pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun, dan analisis hasil yang dicapai dari UI/UX tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang akan diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.