

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dapat memberikan kemudahan untuk mendapatkan suatu layanan tertentu. Seiring berkembangnya pembangunan perusahaan-perusahaan semakin banyak juga yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menunjang produktivitas kerja (Widiyanto, 2018). Dengan terus berkembangnya teknologi informasi memunculkan berbagai sistem informasi, seperti sistem informasi manajemen, arsip manajemen, dan sebagainya. Kurangnya suatu sistem yang dapat membantu pada kegiatan kerja mengakibatkan keterlambatan produktivitas suatu perusahaan atau organisasi.

Saat ini pegawai Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Malang telah menggunakan teknologi komputer hanya saja belum digunakan secara optimal dan dalam penataan arsip masih dilakukan secara manual. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan aplikasi dalam penataan arsip-arsip masih menggunakan aplikasi Microsoft Excel. Dan sering mengalami kesulitan ketika mencari arsip yang sudah lama, harus membongkar gudang arsip untuk mencari dokumen yang dibutuhkan. Selain itu, pengarsipan yang dilakukan saat ini yakni menyimpan dokumen pengarsipan kedalam bindex (file box) kemudian ditempatkan di ruang arsip, yang lama kelamaan akan semakin menumpuk sehingga menjadi tidak maksimal (Amin & Siahaan, 2016).

Perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menggunakan metode *design thinking* telah menjadi topik penting dalam pengembangan sistem informasi. Beberapa penelitian terdahulu telah membahas implementasi dan efektivitas metode ini dalam berbagai konteks. Penelitian pertama menunjukkan bahwa penerapan metode *design thinking* pada perancangan UI/UX SIPENA berhasil mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang proses bisnis, dan membuat desain serta *prototype*. Evaluasi kebutuhan menggunakan metode Usability Testing menekankan pada navigasi intuitif, konsistensi, dan keterbacaan teks, yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna dalam proses pengajuan izin riset di Dinas

Kesehatan Kabupaten Bantul (Firdonsyah et al., 2023). Penelitian kedua yaitu melakukan uji testing pada digital prototype di Aplikasi Figma menggunakan metode *design thinking*. Meskipun awalnya ditemukan beberapa kendala seperti ikon atau tombol yang tidak dapat ditekan, setelah perbaikan, responden menunjukkan peningkatan pemahaman dan kecepatan penggunaan aplikasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi JIP perlu memperbaiki desain *prototype* untuk meningkatkan kemudahan penggunaan (Nabila et al., 2022). Penelitian ketiga berfokus pada perancangan UX aplikasi mobile Majuli menggunakan metode *design thinking*. Mereka menemukan masalah utama yang dihadapi mahasiswa dalam menangani barang bekas saat pindah. Solusi yang dihasilkan adalah aplikasi Majuli, dengan *prototype high-fidelity* yang diuji menggunakan SEQ, menghasilkan nilai 6,4. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Majuli memudahkan mahasiswa untuk menjual dan membeli barang bekas dengan efisien (Lim & Setiyawati, 2022).

Berdasarkan latar belakang penerapan metode *design thinking* memberikan keuntungan dalam merancang *prototype user interface & user experience*, salah satunya adalah memfasilitasi dan mempercepat adopsi solusi dengan pendekatan *bottom-up* berdasarkan design thinking dimulai dari proses menghimpun kebutuhan pengguna sampai proses evaluasi *feedback* pengguna dari hasil *prototype* yang dibuat. Sehingga pengguna merasa terlibat langsung dalam proses perancangan *prototype* (Lockwood & Papke, 2017). Sedangkan kelemahan metode design thinking adalah perlu menghabiskan waktu yang lebih lama untuk meneliti, mewawancarai, menganalisis kebutuhan dan menguji hasil *prototype* kepada pengguna. (Tsoi, 2021).

Dari masalah tersebut, maka penulis membuat Perancangan Design UI/UX Sistem Manajemen Arsip Dispendukcapil Kota Malang Menggunakan Metode Design Thinking agar rancangan ini dapat memenuhi kebutuhan dan permasalahan pengguna dengan dihasilkannya solusi desain yang relevan dan efektif. Metode ini mengedepankan empati terhadap pengguna, serta proses iteratif yang melibatkan fase-fase seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dengan mengikuti metode ini, tim desain dapat lebih baik dalam menciptakan solusi yang tidak hanya

memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memberikan pengalaman yang memuaskan dan intuitif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengimplementasikan metode design thinking dalam perancangan UI/UX Sistem Informasi Manajemen Arsip Dispendukcapil Kota Malang untuk memperoleh pengalaman pengguna yang baik?

1.3 Tujuan PKL

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan metode design thinking dalam perancangan UI/UX Sistem Informasi Manajemen Arsip Dispendukcapil Kota Malang. Pengalaman pengguna yang baik akan diperoleh melalui pengujian menggunakan metode *usability testing* guna memastikan bahwa sistem yang dikembangkan mudah digunakan, efisien, dan memuaskan bagi pengguna.

1.4 Manfaat

Pelaksanaan PKL memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak terlibat. Berikut adalah uraian manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan PKL

A. Bagi Mahasiswa

1. Mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari bangku kuliah dan memahami perbandingan antara teori akademis dan praktik di dunia kerja.
2. Menguji kemampuan pribadi, baik dalam hal disiplin ilmu maupun interaksi sosial dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Memperdalam dan meningkatkan keterampilan serta kemampuan kreatif yang sesuai dengan tuntutan lingkungan masa depan.
4. Meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan pengalaman serta mempersiapkan generasi terdidik untuk terjun ke dalam masyarakat, terutama dalam konteks dunia kerja.

B. Bagi Universitas

1. Memperoleh masukan untuk mengevaluasi sejauh mana kurikulum yang telah diterapkan sesuai dengan kebutuhan industri teknologi

informasi, serta mengintegrasikannya ke dalam kurikulum yang akan datang.

2. Menggunakan kesempatan ini sebagai sarana untuk memperkenalkan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur Prodi Sistem Informasi kepada badan usaha atau perusahaan yang membutuhkan lulusan atau tenaga kerja yang dihasilkan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

C. Bagi Instansi

1. Memberikan kesempatan untuk menilai kriteria tenaga kerja yang dibutuhkan oleh perusahaan terkait.
2. Berfungsi sebagai jembatan antara perusahaan dan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur untuk menjalin kerja sama lebih lanjut, baik dalam hal akademis maupun organisasional.
3. Hasil perancangan design UI/UX Sistem Informasi Manajemen Arsip dapat memberikan solusi yang terpadu dalam mengatasi permasalahan terkait pengelolaan arsip di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Malang sehingga akan memudahkan proses pengelolaan arsip, meningkatkan efisiensi, dan mengurangi potensi kesalahan dalam pengarsipan dan pencarian dokumen.