

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah memicu perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, dengan meningkatnya kebutuhan akan layanan digital yang andal dan ramah pengguna. Dalam konteks ini, antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi aspek penting yang menentukan keberhasilan adopsi teknologi. Desain UI/UX yang efektif mampu menjembatani kebutuhan pengguna dengan kompleksitas teknologi, menciptakan interaksi yang lebih intuitif dan menyenangkan. Fenomena ini semakin relevan karena meningkatnya harapan pengguna terhadap sistem digital yang cepat, mudah diakses, dan mendukung produktivitas. Penelitian menunjukkan bahwa kurangnya perhatian terhadap UI/UX dapat menyebabkan kebingungan pengguna, tingkat adopsi yang rendah, dan turunnya efisiensi layanan digital (Julian et al., 2023). Di sektor pendidikan, UI/UX menjadi kunci untuk mengatasi kendala aksesibilitas dan memfasilitasi interaksi antara mahasiswa, dosen, dan lembaga pendidikan (Azizah et al., 2023). Hal ini menegaskan pentingnya pengembangan desain UI/UX yang terintegrasi untuk mendukung layanan pendidikan tinggi yang lebih kompetitif dan inklusif. Di Indonesia, peran Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) sangat penting dalam mendukung terciptanya layanan pendidikan tinggi yang bermutu dan berdaya saing. LLDIKTI Wilayah IX, sebagai bagian dari jaringan nasional, memiliki tugas utama dalam melakukan supervisi dan evaluasi terhadap institusi pendidikan tinggi, serta mengelola data penting terkait mahasiswa, dosen, kurikulum, hingga akreditasi program studi.

Namun demikian, dalam menjalankan tugas tersebut, LLDIKTI Wilayah IX menghadapi berbagai kendala operasional. Beberapa tantangan yang dihadapi adalah lambatnya proses pelayanan akibat keterbatasan sistem, rendahnya aksesibilitas informasi secara real-time, serta kurangnya efisiensi dalam pengelolaan data administratif. Kurangnya fokus pada desain UI/UX dalam sistem yang ada turut memperburuk pengalaman pengguna, sehingga menurunkan

efektivitas layanan. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi teknologi yang inovatif, dengan perhatian khusus pada perancangan UI/UX, untuk mendukung peningkatan efisiensi dan kualitas pelayanan LLDIKTI Wilayah IX kepada seluruh pemangku kepentingan.

Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan aplikasi mobile dengan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal, yang dirancang untuk memberikan akses cepat, mudah, dan efisien bagi berbagai pengguna, termasuk perguruan tinggi, mahasiswa, dan masyarakat umum. Aplikasi ini diharapkan dapat mempercepat distribusi informasi, mempermudah pengelolaan data, serta meningkatkan komunikasi antara pihak-pihak yang terlibat di LLDIKTI Wilayah IX. Studi sebelumnya mendukung pentingnya penggunaan aplikasi mobile dengan desain UI/UX yang baik dalam meningkatkan efisiensi layanan. Misalnya, penelitian oleh Nurul Azizah et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile dapat meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan bagi pengguna. Studi lain oleh Julian et al. (2023) menekankan pentingnya desain UI/UX dalam aplikasi pendidikan untuk meningkatkan tingkat kepuasan pengguna. Selain itu, penelitian oleh Purnamasari et al. (2023) mengungkapkan bahwa aplikasi dengan UI/UX yang baik dapat mempercepat proses pengambilan keputusan di sektor pendidikan. Di Indonesia, studi oleh Juansyah & Indah (2023) mendukung bahwa digitalisasi melalui aplikasi mobile di sektor pendidikan mampu meningkatkan aksesibilitas informasi dan interaksi antara mahasiswa dan dosen. Terakhir, riset oleh Khasanah & Sutabri (2023) mengungkapkan bahwa inovasi teknologi berbasis mobile dengan fokus pada UI/UX sangat diperlukan untuk mendukung pengelolaan data secara real-time dan efisien.

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah *design thinking*, yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna, ideasi, dan *prototyping* untuk menciptakan solusi yang efektif dan inovatif. Dalam setiap tahap, tim pengembang bekerja sama dengan pengguna akhir untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai masalah yang dihadapi serta preferensi mereka. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam berbagai konteks, termasuk pengembangan aplikasi pendidikan. Penelitian oleh Purnamasari et al. (2023)

menyatakan bahwa pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk menghasilkan desain yang lebih intuitif dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini memastikan bahwa aplikasi tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal melalui desain yang mudah dipahami dan digunakan.

Tujuan utama pengembangan aplikasi mobile ini adalah untuk meningkatkan efisiensi pelayanan pendidikan di LLDIKTI Wilayah IX dengan menyediakan platform yang mudah diakses dan digunakan oleh semua pihak yang berkepentingan. Manfaat yang diharapkan termasuk peningkatan kecepatan dan kualitas layanan pendidikan, penyederhanaan proses administrasi, serta meningkatkan keterlibatan pengguna dalam berbagai layanan pendidikan yang disediakan. Dengan aplikasi ini, LLDIKTI Wilayah IX dapat mewujudkan visi mereka untuk menjadi lembaga pendidikan yang lebih modern, inovatif, dan responsif terhadap kebutuhan penggunanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah ini adalah Bagaimana perancangan desain UI/UX aplikasi LLDIKTIApps dengan menggunakan metode design thinking?

1.3 Tujuan PKL

Tujuan dari PKL ini adalah melakukan perancangan desain UI/UX aplikasi LLDIKTIApps menggunakan metode *Design Thinking* untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan, menghasilkan prototipe yang intuitif dan fungsional, serta meningkatkan pengalaman pengguna dengan iterasi berbasis umpan balik.

1.4 Manfaat PKL

1. Menghasilkan desain antarmuka yang intuitif dan responsif, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses informasi pendidikan dengan pengalaman yang lebih optimal.

2. Mengimplementasikan prinsip-prinsip UI/UX untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi layanan digital di LLDIKTI Wilayah IX, yang dapat menjadi acuan bagi lembaga pendidikan lainnya.
3. Memberikan pengalaman praktis dalam merancang dan menguji desain aplikasi mobile yang berfokus pada kenyamanan, kebutuhan, dan kepuasan pengguna.