

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Inventarisasi sebuah barang atau alat pada suatu perusahaan merupakan hal yang cukup penting agar seluruh aset yang dimiliki oleh perusahaan tersebut dapat tetap terjaga. Disamping itu, inventarisasi juga berfungsi untuk melakukan efisiensi terhadap pengadaan suatu sarana dan prasarana (Puspa et al., 2023).

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi di bidang sistem informasi telah mengalami kemajuan pesat terutama pada *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang sangat mempengaruhi pengalaman pengguna terhadap suatu sistem informasi (Dhani & Zulfikar, n.d.). Hal ini pun bisa menjadi Solusi untuk berbagai permasalahan di Lembaga pemerintahan.

Kejaksaan Negeri Empat Lawang merupakan salah satu Lembaga pemerintahan yang bergerak di bidang hukum masih mengalami kesulitan dalam hal manajemen Inventaris Barang yang ada di kantor Kejaksaan Negeri Empat Lawang. Barang inventaris semulanya didata secara manual sehingga sering terjadi kehilangan letak barang dan kehilangan data penanggung jawab barang tersebut.

Oleh karena itu, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi, penelitian ini akan merancang antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) pada *Website* Inventaris Barang Kejaksaan Negeri Empat Lawang dengan menggunakan metode *design thinkin* sehingga diharapkan bisa membantu memudahkan pegawai untuk manajemen inventaris barang agar yang sebelumnya banyak barang yang tercecer dan hilang menjadi terorganisir dengan baik.

Perancangan *UI/UX* banyak menggunakan metode *design thinking* karena metode ini telah digunakan oleh beberapa penelitian (Ar Razi 2018, Yellonita 2023, Darmawan 2023) dalam memberikan solusi mengembangkan sistem informasi berteknologi berdasarkan standar *UI/UX*. *Design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Metode *Design Thinking* memiliki beberapa tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing* (Ar Razi et al., 2018).

Dengan memiliki aplikasi website yang dirancang dan didesain secara baik, diharapkan dapat memberikan Solusi untuk memudahkan pegawai Kejaksaan Negeri Empat Lawang dalam manajemen inventaris barang kantor.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat permasalahan dalam penelitian proposal skripsi dengan judul “**Perancangan UI/UX Pada Website Inventaris Barang Kejaksaan Negeri Empat Lawang Menggunakan Metode *Design Thinking***”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana melakukan perancangan *UI/UX Design* untuk *Website* Inventaris Barang di Kejaksaan Negeri Empat Lawang menggunakan metode *Design Thinking*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berikut batasan masalah:

1. Rancangan *user interface (UI) Website* dibuat menggunakan *tools* Figma.
2. Rancangan *User Interface (UX)* akan divisualisasikan melalui *Prototype* menggunakan *tools* Figma.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah Membuat perancangan *UI/UX* Pada pada website Inventaris Barang Kejaksaan Negeri Empat Lawang.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pengembang rancangan dalam membuat website untuk manajemen data inventaris barang dimulai saat barang diterima dari pihak pertama.
2. Memudahkan pengembang rancangan dalam membuat website untuk menemukan letak barang dan penanggung jawab barang, serta mengurangi potensi kehilangan barang inventaris di Kejaksaan Negeri Empat Lawang

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design Thinking* yang berguna untuk memecahkan masalah secara efektif dengan memahami pengguna dan kebutuhannya. Metode *Design Thinking* memiliki beberapa tahapan yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab I menguraikan latar belakang permasalahan yang diambil, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan juga sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab II diuraikan tentang tinjauan umum dan teori-teori pendukung terhadap penelitian ini dan juga menguraikan tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak.

### **BAB III RANCANGAN / DESAIN**

Pada bab III diuraikan tentang tahapan penyelesaian masalah sesuai metode penelitian dan menggambarkan perancangan sistem baik pemodelan data dan tampilan antarmuka.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV diuraikan tentang hasil yang didapat dari perancangan *user interface* dan *User Experience* dan menguraikan pembahasannya.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab V diuraikan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan jawaban terhadap permasalahan yang ada beserta saran yang bermanfaat bagi penulis untuk lebih baik lagi dalam melakukan pengembangan sistem yang akan datang.