

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi selama ini sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat yang telah mengubah banyak hal dalam kehidupan masyarakat. Dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, sangat membantu manusia untuk melakukan banyak hal. Dan adanya teknologi informasi ini membuat begitu banyak tugas manusia tergantikan oleh mesin dan semua itu membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan tentunya pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien. Tentu saja seiring berkembangnya teknologi, sistem informasi juga menjadi bagian dari perkembangan itu, dan tentunya sistem informasi memiliki unit-unit dalam komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan, memproses, menyimpan dan berbagi informasi untuk memungkinkan pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi. Selain itu, sistem informasi juga sangat berguna untuk mengetahui kekurangan yang ada pada sistem (Satoto et al., n.d.).

Tentunya dalam perkembangan antara teknologi dan sistem informasi terdapat komputer yang merupakan perangkat keras yang digunakan sebagai perantara dalam penyampaian informasi, hal ini dibantu dengan kemampuan komputer dalam mengolah informasi secara cepat, akurat, efisien dan efektif untuk menyajikan informasi yang tepat. Namun, dalam perkembangan teknologi juga masih membutuhkan manusia untuk menjalankan komputer dan sistem yang ada. (Santoso & Yulianto, 2017).

Maka dari itu sudut pandang sosiologi yang masuk ke dalam salah satu bidang ilmu pada interaksi manusia dan komputer sangat dibutuhkan dalam pembuatan setiap sistem yang akan di pakai nantinya. Perspektif sosiologi ini lebih berfokus pada perilaku individu, kelompok orang atau masyarakat yang menggunakan sistem pada komputer dan pastinya akan selalu memberikan penilaian pada sesuatu yang mereka lihat dan gunakan dan semua itu di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu tingkah laku manusia, kebudayaan, dan

dampak sosial yang nantinya akan timbul ketika mereka mulai menggunakan atau melihat desain dari logbook kegiatan peserta magang (Suprpto & Eng, n.d.). logbook sendiri berfungsi untuk mencatat kegiatan setiap hari yang dilakukan oleh para peserta magang, agar dari catatan tersebut pihak kampus juga dapat melihat pelajaran apa yang di dapatkan oleh peserta magang selama melakukan kegiatannya

Dan tentu saja pada Universitas Bina Darma proses pengolahan data kepegawaian sudah terkomputerisasi, namun yang menjadi masalah adalah pada kegiatan magang yang di lakukan di Universitas Bina Darma kesulitan dalam menyusun dan mengelola data-data kegiatan yang di lakukan oleh para peserta magang. Dari apa yang telah dijabarkan untuk memberikan pengalaman yang terbaik dalam kegiatan sehari-hari yang di lakukan oleh para kelompok mahasiswa yang melakukan magang, penulis melakukan desain terhadap pembuatan logbook magang yang gunanya nanti dapat mempermudah para anggota magang. Dan metode yang digunakan dalam proses desain adalah metode *design thinkin*, metode *design thinking* sendiri merupakan pendekatan metodis untuk proses desain yang memberikan solusi dalam memecahkan masalah. Pendekatan ini berdampak besar pada cara pengambilan keputusan dan mengarah pada ide-ide baru dan inovatif (Amalina et al., 2017). Sebuah proses penelitian dan pengujian dilakukan untuk mengumpulkan umpan balik dan memecahkan masalah. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan, maka hasil desain web memiliki *user interface* dan *user experience* yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

Menyikapi permasalahan ini penulis memutuskan untuk mengambil judul **"Implementasi Metode *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Logbook Magang Dalam Perspektif Sosiologi."** Dari masalah tersebutlah akhirnya penulis memutuskan memberikan sebuah rancangan sistem yang nantinya di harapkan dapat menjadi gambaran ketika pembuatan sebuah aplikasi logbook magang (LOGMA) yang gunannya untuk menyimpan catatan selama magang.

1.2. Perumusan Masalah

Adapun beberapa perumusan masalah yang akan dijabarkan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana hubungan antara manusia ketika sebelum adanya teknologi dan ketika telah ada teknologi yang lebih berkembang?
2. Apakah manfaat yang didapatkan ketika membuat sebuah desain UI/UX?
3. Bagaimana pendapat mahasiswa dengan adanya desain logbook magang dan sebelum adanya desain tersebut?
4. Apakah desain tersebut nantinya dapat mempermudah kegiatan mahasiswa yang memakainya?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah memberikan rancangan sistem logbook magang yang gunanya sebagai bahan sebuah referensi apabila nantinya sistem tersebut akan di buat, untuk membantu para anak magang jika ingin menyimpan catatan kegiatan yang mereka lakukan selama magang di Universitas Bina Darma, dan juga memperkecil resiko mahasiswa melupakan pekerjaan apa saja yang mereka lakukan selama magang.

1.4. Ruang Lingkup

Perspektif sosiologi dalam ruang lingkup teknologi yang berhubungan dengan perancangan desain UI/UX ini nantinya akan berfokus pada perilaku manusia terhadap hasil desain yang telah di buat apakah pada hasil tersebut dapat memberikan kepuasan pada pengguna, dan apakah dari hasil desain tersebut nantinya akan mempermudah pengguna dalam melakukan aktifitasnya (Ngafifi, 2014). Nantinya pengujian dari desain tersebut menggunakan *system usability scale* untuk mengevaluasi *user experience* dan melihat hasil dari nilai desain yang telah kita buat, apakah desain tersebut dapat dipahami atau tidak.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah wawasan pada bidang desain UI/UX dan juga dapat dijadikan sebuah referensi yang nantinya dapat masuk pada tahap pengembangan aplikasi.
2. Memahami tentang metode *design thinking* dan juga nantinya akan paham bagaimana penerapan metode tersebut dalam sebuah penelitian.
3. Dapat mempelajari sedikit tentang sosiologi, dimana sosiologi juga berperan dalam penilaian perilaku masyarakat setelah adanya teknologi yang berkembang dengan sangat pesat ini.