

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini pengembang dari desain website seringkali terjadi tanpa pengawasan pengguna, sehingga akan terjadi kesalahan. Banyak situs web yang mengizinkan pengguna untuk menggunakan produk yang berisi kemampuan yang mungkin tidak mereka perlukan, atau bahkan mempersulit prosesnya. Setelah selesai, desain sering kali gagal memenuhi kebutuhan pengguna. Situs web mungkin mengalami kesulitan dalam pengoperasian setelah dibuat karena desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang tidak memadai. Sangat penting untuk menggunakan proses literasi untuk mengumpulkan ide untuk pengembangan desain situs web agar situs web lebih ramah pengguna. Memanfaatkan metodologi Pemikiran Desain dapat dilakukan untuk upaya ini.

Metode desain produk yang berbasis inovasi dan berfokus pada identifikasi solusi untuk masalah dalam desain produk tertentu dikenal sebagai metode Design Thinking. Salah satu metodologi baru yang dimanfaatkan dalam proses desain adalah Design Thinking. Elsbach dan Stigliani (2018), Chin dkk. (2019), Amilia dkk. (2016), dan Razi dkk. (2018) telah melakukan banyak penelitian yang menggunakan metode Design Thinking dalam penyelesaian masalah yang berpusat pada pengguna atau user-centric (Stickdorn, 2018).

Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat sistem informasi yang dapat mengajukan permintaan barang ATK yang mencakup informasi mengenai ketersediaan barang ATK di Subbagian Tata Usaha dan Keuangan. Tujuannya adalah untuk mempermudah proses pelaporan barang keluar dan masuk untuk Subdivisi Administrasi dan Keuangan, serta mengurangi ketergantungan terhadap kertas yang sebelumnya masih manual.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut dari konteks yang sudah diuraikan di atas, untuk penelitian ini rumusan masalah ditentukan sebagai berikut:

- a. Bagaimana menganalisis UI/UX yang efisien sesuai dengan respon pengguna yang akan menggunakan Sistem Informasi Permintaan ATK (SIPATA) Pengadilan Negeri Marabahan
- b. Bagaimana membangun UI/UX Sistem Informasi Permintaan ATK (SIPATA) Pengadilan Negeri Marabahan?
- c. Metode apa yang digunakan pada Sistem Informasi Permintaan ATK (SIPATA) Pengadilan Negeri Marabahan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk sebagai dari berikut :

- a. Analisis UI/UX Sistem Informasi Permintaan ATK (SIPATA) Pengadilan Negeri Marabahan.
- b. Perancangan pada Sistem Informasi ini diharapkan akan mampu membantu kinerja pelayanan pada Pengadilan Negeri Marabahan .
- c. Mempermudah bagian Sub Tata Usaha dan Keuangan untuk mengetahui data barang masuk dan data barang keluar.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan berikut harus diperhatikan supaya pelaksanaan penelitian ini lebih konseptual dan tidak akan melebihi dari batasan permasalahan yang akan dibahas pada berikut ini :

- a. Hanya untuk menganalisis dan merancang UI/UX Sistem Informasi Permintaan ATK (SIPATA) Pengadilan Negeri Marabahan.

- b. Perancangan Sistem Informasi UI/UX Sistem Informasi Permintaan ATK (SIPATA) Pengadilan Negeri Marabahan menggunakan Metode *Design Thinking*.

1.5 Sistematika Penulisan

Prosedur untuk menyimpulkan penelitian ini adalah:

BAB I :PENDAHULUAN

Termasuk dalam bab ini adalah garis besar dari hal-hal berikut: konteks, pernyataan masalah, tujuan, ruang lingkup, strategi penelitian, dan organisasi penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Sebagai parameter acuan penelitian, bab ini memuat tinjauan pustaka.

BAB III :METODOLOGI PENELITIAN

Dalam upaya menyelesaikan pertanyaan penelitian, bab ini menguraikan tahapan-tahapan desain penelitian, kerangka pemikiran, dan konsep-konsep.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi, pengujian, hasil penelitian, serta pembahasan hasil penelitian dijelaskan secara rinci dalam bab ini. Implementasi dari sebuah sistem dan aplikasi merupakan hasil dari pengujian.

BAB V :PENUTUP

Pada bab penutup ini menguraikan kesimpulan serta saran untuk penelitian dimasa depan.