

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada 2009 Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) mendirikan Pusat Karir dengan nama Pengembangan Karir Mahasiswa dan Alumni (PKMA). Adapun tujuan pendirian PKMA yakni mengarahkan serta menyiapkan mahasiswa dalam memasuki dunia kerja, *mencharge* dan mereedukasi alumni yang belum bekerja atau terkena PHK, menjalin silaturahmi dengan alumni UMM serta melaksanakan *jobfair* bekerjasama dengan EO dan perusahaan penyedia lowongan kerja. Dengan demikian dibangunlah *website* INBISTEK UMM yang bertujuan sebagai pengembangan dari kegiatan pelatihan, konsultasi, serta pendampingan yang telah dilakukan oleh PKMA selama ini [1].

Inkubator Bisnis dan Teknologi (INBISTEK) UMM didirikan dengan tujuan untuk mendukung mahasiswa dalam mengembangkan bisnis dan karya inovatif mereka. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, sistem yang digunakan oleh INBISTEK UMM perlu diperbaharui agar dapat memberikan layanan yang lebih optimal. Saat ini, *website* INBISTEK UMM masih belum mampu memfasilitasi kebutuhan mahasiswa secara efektif, terutama dalam hal publikasi dan pemasaran hasil karya mereka. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang dan pengembangan *prototype website* yang lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Untuk mengatasi tantangan ini, metode Design Sprint dipilih sebagai pendekatan dalam perancangan *prototype*. Metode ini memungkinkan pengembangan solusi secara cepat dan efisien melalui lima tahapan yang terstruktur: Understand, Diverge, Converge, *Prototype*, dan Validate. Melalui penelitian ini, diharapkan perancangan *prototype* yang

dihasilkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mendukung kreativitas serta kewirausahaan mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Apa hasil evaluasi kegunaan prototype website INBISTEK UMM berdasarkan skor System Usability Scale (SUS)?
- 2 Bagaimana hasil penerapan metode Design Sprint dalam pengembangan prototype website INBISTEK UMM?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis dan menerapkan metode Design Sprint dalam proses perancangan prototype website INBISTEK UMM.
2. Menghasilkan prototype website yang responsif dan interaktif, sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan pihak terkait.
3. Mengevaluasi hasil perancangan prototype melalui pengujian dengan pengguna untuk memastikan solusi yang dikembangkan efektif dan efisien.

1.4 Cakupan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan dan cakupan masalah sebagai berikut:

- 1 Penelitian ini difokuskan pada perancangan UI/UX website INBISTEK UMM menggunakan metode Design Sprint.
- 2 Stakeholder yang dilibatkan dalam penelitian ini meliputi mahasiswa sebagai pengguna utama dan kabag kesejahteraan mahasiswa UMM.
- 3 Pengujian dilakukan terhadap prototype untuk mengevaluasi kesesuaian dengan kebutuhan pengguna dan memastikan keberhasilan perancangan.