ANALISIS DAN PERANCANGAN *UI UX* APLIKASI MANAJEMEN KERJA PRAKTEK INFORMATIKA MENGGUNAKAN *FRAMEWORK GOOGLE SPRINT*

SKRIPSI

Program Studi Sarjana Informatika
Jurusan Informatika

Oleh:
MUHAMMAD IFDAL
NIM D1041211014

FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ifdal

NIM : D1041211014

Menyatakan bahwa dalam SKRIPSI yang berjudul "Analisis Dan Perancangan *UI UX* Aplikasi Manajemen Kerja Praktek Informatika Menggunakan *Framework Google Sprint*" tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan Saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Saya sanggup menerima konsekuensi akademis dan hukum di kemudian hari apabila pernyataan yang dibuat ini tidak benar.

Pontianak, 22 April 2026

Muhammad Ifdal
D1041211014

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS TEKNIK
Jalan Prof. Dr. H. Hadari Nawawi Pontianak 78124
Telepon (0561) 740186, WA: +6282152280907
Email : ft@untan.ac.id Website : http://teknik.untan.ac.id

HALAMAN PENGESAHAAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN *UI UX* APLIKASI MANAJEMEN KERJA PRAKTEK INFORMATIKA MENGGUNAKAN *FRAMEWORK GOOGLE SPRINT*

Jurusan Informatika
Program Studi Sarjana Informatika

Oleh:
Muhammad Ifdal
NIM D1041211014

Telah dipertahankan di depan Penguji Skripsi pada 22 April 2026
dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana

Susunan Penguji Skripsi:

Ketua,

Anggi Perwitasari, S.T., M.T.
NIP 198908192019032012

Penguji Utama,

H. Hengky Anra, S.T., M.Kom.
NIP 197503251999031005

Sekretaris,

Dr. Ir. Yus Sholva, S.T., M.T.
NIP 197410192003121002

Penguji Pendamping,

Rifqi Anugrah, S.Kom., M.Kom.
NIP 199803122024061001

Pontianak, 22 April 2026
Dekan,

Dr.-Ing. Ir. Slamet Widodo, M.T., IPM
NIP 196712231992031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, kemudahan, dan kekuatan yang senantiasa menyertai setiap langkah dalam proses penyusunan karya ini. Untuk diri saya sendiri, sebagai bentuk apresiasi atas perjalanan panjang, usaha, serta konsistensi yang telah dijalani hingga sampai pada titik ini.

Untuk orang tua saya, Supriadi, Susi, dan Dewi Cahyani, serta adik-adik saya Muhammad Al-Faruq, Ghaida Nuradilah, dan Ryan, juga keluarga besar Alm. Amsar, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat tanpa henti. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen atas ilmu, arahan, dan bimbingan yang sangat berarti selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Terima kasih kepada sahabat dan teman-teman seperjuangan, yaitu Fortunatus Adhiethera Tuah Putra, Ismul Adjham, Karina Sellinoventi, Andreas Hendika, Tarang Tanah, Biak-biak Sik Jelas, Alumni TKJ SMKN 1 Jawai Selatan 2021, Kontrakan Undang Ranggah, serta teman-teman seperjuangan Informatika 2021 yang telah memberikan kebersamaan, motivasi, serta ruang berbagi cerita dalam setiap proses yang dilalui. Secara khusus, terima kasih kepada Luthpia Assura atas dukungan, semangat, dan kebersamaan yang diberikan.

Ucapan terima kasih dan apresiasi juga saya sampaikan kepada Aming *Coffee* Ilham yang telah menjadi ruang belajar, tempat berpikir, dan menemani setiap proses pengerjaan tugas serta penyusunan skripsi ini. Tak luput juga saya sampaikan kepada PT Borneo Catering Service (Ume's Kitchen & Ume's Pavillon) serta Tim Lintas Dunia (PT Borneo Lintas Dunia) yang telah memberikan pengalaman, kesempatan, serta lingkungan pengembangan diri yang sangat berarti.

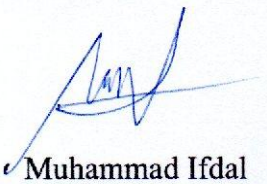
Sebagai penutup, saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden kuesioner serta pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan, data, dan dukungan selama proses penelitian ini hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul "Analisis dan Perancangan *UI UX Aplikasi* Manajemen Kerja Praktek Informasika Menggunakan *Framework Google Sprint*". sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Teknik, Jurusan Informatika, Universitas Tanjungpura.

Penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih dan hormat kepada pembimbing pertama saya Ibu Anggi Perwitasari, S.T., M.T. dan pembimbing kedua saya Dr. Ir. Yus Sholva, S.T., M.T. yang telah sabar dan setia untuk membimbing saya dalam mengerjakan skripsi sebagai tugas akhir dari program studi sarjana Informatika. Begitupun kepada penguji saya yaitu H. Hengky Anra, S.T., M.Kom sebagai penguji pertama dan Rifqi Anugrah, S.Kom., M.Kom sebagai penguji saya yang ke dua, saya ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya karena telah bersedia untuk menguji tugas akhir saya. Dan seluruh dosen Informatika yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan. Serta seluruh responden yang telah membantu dalam meneliti penelitian ini.

Pontianak, 22 April 2026
Penulis,



Muhammad Ifdal

ABSTRAK

Pelaksanaan praktik kerja di Program Studi Informatika Universitas Tanjungpura masih mengalami berbagai masalah, terutama disebabkan oleh proses administrasi yang masih manual, ketidakpusatan alur informasi, serta minimnya media digital untuk membimbing dan memantau kemajuan mahasiswa. Temuan dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan kejelasan dalam prosedur, sistem untuk melacak status mereka, pemberitahuan tenggat waktu, dan sarana bimbingan yang dapat diakses secara tertulis. Di sisi lain, dosen juga membutuhkan sistem untuk memvalidasi dokumen, mendokumentasikan konsultasi, dan memantau mahasiswa secara lebih terstruktur. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, penelitian ini mengedepankan analisis serta perancangan antarmuka pengguna aplikasi manajemen praktik kerja berbasis *web* menggunakan *framework Google Sprint*. Pendekatan ini dipilih karena dapat menghasilkan solusi desain dengan cepat berdasarkan umpan balik dari pengguna, melalui langkah-langkah *Understand, Define, Sketch, Decide, Prototype,* dan *Validate*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi studi literatur, observasi pada prosedur praktik kerja, wawancara dengan mahasiswa, dosen, dan admin, pemodelan sistem dengan *UML*, serta pembuatan prototipe *high-fidelity* menggunakan *Figma*. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna yang dihasilkan mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal kemudahan navigasi, kejelasan alur kerja, efisiensi dalam validasi dokumen, dan transparansi dalam proses kerja praktik. Prototipe yang dibuat dinilai lebih intuitif dan efektif dalam menjawab masalah utama yang dihadapi pengguna. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa desain antarmuka pengguna yang komprehensif yang sudah siap untuk dikembangkan lebih lanjut, serta menunjukkan efektivitas *Google Sprint* dalam menciptakan sistem desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: *UI/UX, Google Sprint*, Kerja Praktik Informatika, Prototipe, Sistem Informasi.

ABSTRACT

Because of its manual administrative workflow, decentralized information flow, and lack of an integrated digital platform for guidance and progress monitoring, the Informatics Department of Universitas Tanjungpura continues to face challenges in implementing the Internship Program. According to interviews and observations, students need a structured digital supervision system, real-time status tracking, deadline alerts, and clearer procedures. At the same time, supervisors want tools to help them better validate documents, keep track of consultations, and keep an eye on how students are doing. This study aims to address these problems by using the Google Sprint framework to analyze and create the UI/UX of a web-based internship management system. The approach was chosen because of its capacity to quickly generate user-centered design solutions in phases, including Understand, Define, Sketch, Decide, Prototype, and Validate. The approach entails literature research, procedural observation, student, supervisor, and administrative personnel interviews, system modeling using UML, and the creation of a high-fidelity prototype using Figma. The suggested UI/UX design substantially enhances the user experience, document validation effectiveness, workflow transparency, and navigational clarity, according to evaluation data. The prototype is thought to be straightforward and capable of solving the major issues that were discovered throughout the data collection phase. In addition to demonstrating the effectiveness of Google Sprint in producing quick and user-centric design results, this study provides a thorough and development-ready UI/UX design.

Keywords: UI/UX, Google Sprint, Informatics Internship, Prototype, Information System.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN i
HALAMAN PENGESAHAAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
HALAMAN PERSEMBAHAN ii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xiii
GLOSARIUM xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan Penelitian 2
1.4 Pembatasan Masalah 3
1.5 Sistematika Penulisan 3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 Studi Pustaka 5
2.2 Analisis User Interface dan Analisis User Experience 10
2.3 Figma 10
2.4 Aplikasi 10
2.5 Framework 11
2.6 Sistem Informasi 11
2.7 Kebutuhan Sistem 11
2.7.1 Use Case 12
2.7.2 Activity Diagram 13
2.8 Google Sprint 14
2.9 User Interface 16
2.10 User Experience 16
2.11Manajemen 17
2.12 Kerja Praktik Informatika 17
BAB III METODOLOGI PENENLITIAN 18
3.1 Metodologi Penelitian 18

3.2 Studi Pustaka 19
3.3 Pengumpulan Data 20
3.4 Perancangan Sistem 20
3.5 Google Sprint 20
3.5.1 Understand 21
3.5.2 Define 21
3.5.3 Sketch 22
3.5.4 Decide 23
3.5.5 Prototipe 23
3.5.6 Validate 23
3.6 Laporan Hasil Penelitian 25
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 27
4.1 Identifikasi Masalah 27
4.1.1 Understand 27
4.1.2. Define 52
4.2 Perancangan 75
4.2.1. Sketch 75
4.2.2. Decide 77
4.3.5. Prototipe 89
4.3 Hasil 114
4.3.6. Validate 114
BAB V PENUTUP 116
5.1 Kesimpulan 116
5.2 Saran 117
DAFTAR PUSTAKA 118

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 5
Tabel 2. 2 Simbol Use Case 12
Tabel 2. 3 Activity Diagram..... 14
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan System Usability Scale 24
Tabel 3. 2 Tingkatan Penilaian SUS 25
Tabel 4. 1 Temuan Permasalahan..... 33
Tabel 4. 2 How Might We..... 70
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional 71
Tabel 4. 4 Kebutuhan non-Fungsional 73
Tabel 4. 5 Define..... 74
Tabel 4. 6 Hasil Perancangan Sketch (Mahasiswa) 76
Tabel 4. 7 Hasil Perancangan Sketch (Dosen) 77
Tabel 4. 8 Kriteria Penilaian Wireframe 77
Tabel 4. 9 Hasil FUP 89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 SOP Alur Pendaftaran KP 29
Gambar 4. 2 SOP Alur Penilaian KP 30
Gambar 4. 3 SOP Alur Pelaksanaan KP 31
Gambar 4. 4 Business Process Pengajuan Proposal KP 35
Gambar 4. 5 Business Process Pelaksanaan KP & Penelitian 36
Gambar 4. 6 Activity Diagram Pendaftaran KP 37
Gambar 4. 7 Activity Diagram Bimbingan 38
Gambar 4. 8 Mengunggah Laporan Akhir 39
Gambar 4. 9 Activity Diagram Pengajuan Seminar 40
Gambar 4. 10 Activity Diagram Penilaian KP 41
Gambar 4. 11 Activity Diagram Pengisian LogBook 42
Gambar 4. 12 Activity Diagram Penyusunan Berita Acara 43
Gambar 4. 13 Activity Diagram Verifikasi Pengajuan KP 44
Gambar 4. 14 Activity Diagram Penerbitan Surat Pengantar 45
Gambar 4. 15 Activity Diagram Penunjukkan Dosen Pembimbing 46
Gambar 4. 16 Activity Diagram Kelola Peran Pengguna 47
Gambar 4. 17 Activity Diagram Kelola Data KP 48
Gambar 4. 18 Use Case Aplikasi 49
Gambar 4. 19 User Journey Mapping Pendaftaran KP Mahasiswa 53
Gambar 4. 20 User Journey Mapping Dosen 55
Gambar 4. 21 User Journey Mapping Bimbingan Mahasiswa 57
Gambar 4. 22 User Journey Mapping Pembimbing KP & Pembimbing Lapangan 58
Gambar 4. 23 User Journey Mapping Laporan KP Mahasiswa 59
Gambar 4. 24 User Journey Mapping Laporan KP Dosen 60
Gambar 4. 25 User Journey Mapping Logbook Mahasiswa 62
Gambar 4. 26 User Journey Mapping Logbook Dosen 63
Gambar 4. 27 User Journey Mapping Pengajuan Seminar KP Mahasiswa 64
Gambar 4. 28 User Journey Mapping Pengajuan Seminar KP Dosen 65
Gambar 4. 29 User Journey Mapping Penilaian KP Mahasiswa 66
Gambar 4. 30 User Journey Mapping Penilaian KP Dosen/Pembimbing Lapangan 67
Gambar 4. 31 User Journey Mapping Berita Acara 69
Gambar 4. 32 Wireframe Dashboard Mahasiswa 78
Gambar 4. 33 Wireframe Input Data Pendaftaran KP 79
Gambar 4. 34 Wireframe Input File Pendaftaran KP 79
Gambar 4. 35 Wireframe Verifikasi Status Pendaftaran 79
Gambar 4. 36 Wireframe Dashboard Dosen 80
Gambar 4. 37 Wireframe Verifikasi Proposal Oleh Dosen 80
Gambar 4. 38 Wireframe From Bimbingan 81
Gambar 4. 39 Wireframe Tabel Riwayat Bimbingan 81

Gambar 4. 40 *Wireframe* Status Verifikasi Bimbingan 81
Gambar 4. 41 Wireframe Daftar Mahsiswa Bimbingan 82
Gambar 4. 42 Wireframe Informasi Dokumen Bimbingan 82
Gambar 4. 43 Wireframe Informasi Dokumen Bimbingan 82
Gambar 4. 44 Wireframe Pengajuan Logbook Mahasiswa 83
Gambar 4. 45 Wireframe Riwayat Pengajuan Logbook 83
Gambar 4. 46 Wireframe Status Verifikasi Logbook 83
Gambar 4. 47 Wireframe Daftar Mahasiswa yang mengajukan logbook 84
Gambar 4. 48 Wireframe Detail yang mengajukan logbook 84
Gambar 4. 49 Wireframe Input Pengajuan Seminar Mahasiswa 85
Gambar 4. 50 Wireframe Informasi Detail Seminar Mahasiswa 85
Gambar 4. 51 Wireframe Daftar Mahasiswa Mengajukan Seminar 86
Gambar 4. 52 Wireframe Detail Informasi Jadwal Seminar 86
Gambar 4. 53 Wireframe Alasan Penolakan Jadwal Pengajuan 86
Gambar 4. 54 Wireframe Nilai Akhir Mahasiswa 87
Gambar 4. 55 Wireframe Daftar Nama Mahasiswa yang Harus di Nilai 87
Gambar 4. 56 Wireframe Input Nilai 88
Gambar 4. 57 Dashboard Mahasiswa 90
Gambar 4. 58 Formulir Pendaftaran KP 91
Gambar 4. 59 Upload Dokumen 92
Gambar 4. 60 Status Verifikasi Pendaftaran KP Mahasiswa 93
Gambar 4. 61 Logbook Mahasiswa 94
Gambar 4. 62 Riwayat Logbook Mahasiswa 95
Gambar 4. 63 Status Verifikasi Logbook 96
Gambar 4. 64 Pengajuan Bimbingan 97
Gambar 4. 65 Riwayat Bimbingan 98
Gambar 4. 66 Status Verifikasi Bimbingan 99
Gambar 4. 67 Upload Laporan Akhir 100
Gambar 4. 68 Riwayat Validasi Update 101
Gambar 4. 69 Pengajuan Seminar 102
Gambar 4. 70 Jadwal Seminar 103
Gambar 4. 71 Nilai Mahasiswa 104
Gambar 4. 72 Dashboard Dosen 105
Gambar 4. 73 Verifikasi Proposal 1 106
Gambar 4. 74 Verifikasi Proposal 2 106
Gambar 4. 76 Bimbingan 107
Gambar 4. 75 Bimbingan Lampiran Dokumen 107
Gambar 4. 77 Logbook Dosen 108
Gambar 4. 78 Detail Logbook Dosen 109
Gambar 4. 79 Laporan Akhir 110
Gambar 4. 80 Pratinjau Laporan Akhir 110
Gambar 4. 81 Jadwal Seminar 111

Gambar 4. 82 Detail Jadwal Seminar 111
Gambar 4. 83 Pengajuan Jadwal Terbaru 112
Gambar 4. 84 Penilaian Dosen 112
Gambar 4. 85 Form Penilaian Dosen 113
Gambar 4. 86 Berita Acara 113
Gambar 4. 87 Pratinjau Berita Acara 114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Dokumentasi Wawancara Awal Bersama Beberapa Mahasiswa Informatika A-1
Lampiran B: Dokumentasi Awal Bersama Dosen Informatika B-7
Lampiran C: Iterasi Fase Sketch C-14
Lampiran D: Hasil Decide D-27
Lampiran E: Prototipe Setelah Revisi E-34
Lampiran F: Validasi F-36

GLOSARIUM

Aplikasi	Perangkat lunak berbasis web yang dirancang untuk membantu pengelolaan proses Kerja Praktik Informatika secara terintegrasi, mulai dari pendaftaran hingga penilaian.
Activity Diagram	Diagram yang menggambarkan alur aktivitas atau proses kerja dalam sistem secara berurutan tanpa menampilkan detail teknis pemrograman.
Framework	Kerangka kerja atau metode terstruktur yang digunakan sebagai panduan dalam proses perancangan dan pengembangan sistem.
Google Sprint	Framework perancangan berbasis pengguna yang terdiri dari enam tahap, yaitu Understand, Define, Sketch, Decide, Prototype, dan Validate, untuk menghasilkan solusi desain secara cepat.
Kerja Praktek (KP)	Program akademik wajib bagi mahasiswa Informatika untuk memperoleh pengalaman kerja di dunia industri sebagai bagian dari kurikulum.
Manajemen Kerja Praktek	Serangkaian proses pengelolaan Kerja Praktik yang meliputi administrasi, bimbingan, dokumentasi, pemantauan, dan penilaian.
Prototipe	Representasi visual dan interaktif dari rancangan aplikasi yang digunakan untuk menggambarkan fungsi dan alur sistem sebelum tahap pengembangan.
Sistem Informasi	Sistem yang berfungsi mengelola data dengan cara mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyajikan informasi untuk mendukung kebutuhan pengguna.
UI (User Interface)	Tampilan visual aplikasi yang mencakup elemen seperti layout, warna, ikon, dan navigasi yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem.
UX (User Experience)	Pengalaman dan persepsi pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, mencakup aspek kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan efisiensi.
Use Case	Diagram yang menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem untuk menjelaskan kebutuhan fungsional aplikasi.

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi mendorong perguruan tinggi untuk menyediakan sistem yang mampu mendukung aktivitas akademik secara efektif dan efisien. Salah satu kegiatan penting adalah Kerja Praktik (KP), yaitu program pembelajaran yang memberikan pengalaman kerja nyata sesuai bidang studi mahasiswa. Pada Program Studi Informatika Universitas Tanjungpura, kerja praktik memiliki peran strategis dalam membekali mahasiswa dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri teknologi informasi.

Namun, pelaksanaan kerja praktik masih menghadapi beberapa kendala, seperti proses pendaftaran yang belum optimal, administrasi yang belum terintegrasi secara menyeluruh, serta hambatan komunikasi antara mahasiswa, dosen pembimbing, dan pihak industri. Upaya pengembangan sistem sebenarnya telah dilakukan, salah satunya melalui penelitian "Aplikasi Manajemen Kerja Praktik dengan Fitur Pengesahan Dokumen Secara *Online*" oleh Syarif Muhammad Alhaiza (2024) yang bertujuan meningkatkan efisiensi dan transparansi administrasi. Meskipun demikian, aspek pengalaman pengguna dan efektivitas interaksi sistem masih menjadi tantangan yang perlu diperhatikan.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan penggunaan *Framework Google Sprint* dalam analisis dan perancangan *UI/UX* sistem manajemen kerja praktik. Metode ini efektif dalam menghasilkan solusi berbasis kebutuhan pengguna melalui proses iterasi cepat dan validasi langsung. Penelitian Rustiaria, Sagirani, dan Sutomo (2021) menunjukkan bahwa penerapan *Google Sprint* mampu meningkatkan keterbacaan dan navigasi sistem hingga 92,5%, serta meningkatkan efisiensi desain sebesar 40% dibandingkan metode konvensional (Maulidani, 2022). Selain itu, Poliakova (2017) menegaskan bahwa *Design Sprint* memungkinkan penyelesaian masalah secara cepat dan iteratif melalui umpan balik pengguna secara langsung sehingga menghasilkan prototipe yang lebih matang dalam waktu singkat.

Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas desain sistem, memperbaiki pengalaman pengguna, serta mempermudah koordinasi antara mahasiswa, dosen pembimbing, dan pihak industri, sehingga

berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pelaksanaan kerja praktik di lingkungan perguruan tinggi, khususnya Program Studi Informatika Universitas Tanjungpura.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk penelitian berjudul "Analisis dan Perancangan *UI/UX* Aplikasi Manajemen Kerja Praktek Informatika Menggunakan *Framework Google Sprint*" berdasarkan uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi pelaksanaan kerja praktik saat ini, jika dilihat dari SOP yang ada dan praktik di lapangan?
2. Apa saja kendala yang terjadi dalam proses kerja praktik, terutama dalam hal alur kerja, keterhubungan antar pihak (mahasiswa, dosen, dan admin), serta kejelasan informasi?
3. Bagaimana merancang solusi sistem yang dapat membantu membuat proses kerja praktik menjadi lebih terstruktur, terintegrasi, dan mudah dipantau?
4. Bagaimana merancang tampilan *UI/UX* yang dapat mendukung sistem tersebut agar mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, berikut adalah tujuan penelitian :

1. Mengetahui bagaimana proses pelaksanaan kerja praktik saat ini, baik berdasarkan SOP maupun praktik di lapangan.
2. Mengidentifikasi kendala yang terjadi dalam proses kerja praktik, terutama terkait alur kerja, keterhubungan antar pihak, dan kejelasan informasi.
3. Merancang solusi sistem yang dapat membantu pengguna memahami alur kerja praktik menjadi lebh terstruktur serta memberikan kejelasan terkait tahapan dan status proses yang sedang dijalani pengguna.
4. Merancanga *UI/UX* sistem manajemen kerja praktik dengan menggunakan pendekatan *Google Sprint* agar mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada perancangan *UI/UX* bagi aktor mahasiswa dan dosen pembimbing akademik maupun lapangan dalam proses kerja praktik secara lebih terstruktur dan terarah.
2. Fokus perancangan mencakup aktivitas mahasiswa dan dosen pembimbing dalam proses pengajuan kerja praktik, bimbingan, pengisian *logbook*, pengajuan seminar, validasi dokumen, dan penilaian kerja praktik.
3. Penelitian ini berfokus pada perancangan alur proses kerja praktik yang lebih terintegrasi, terstruktur, dan informatif melalui pendekatan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX).*
4. Penelitian ini menggunakan *Framework Google Sprint* sebagai metode perancangan dengan hasil akhir berupa prototipe *high-fidelity* yang merepresentasikan rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna sistem kerja praktik.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut :

BAB 1 Pendahuluan

Pada pendahuluan akan dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Pada bab ini penulis menjelaskan secara detail mengenai pengertian dari *google sprint* serta tahapan yang terdapat pada *google sprint,* aplikasi, pengertian *ui/ux, tools*, tahapan kerja praktik.

BAB 3 Metodologi Penelitian

Pada bab ini penulis menjelaskan metodologi penulisan dalam menjalankan penelitian, dari *framework* yang digunakan, pengumpulan data, dan tahapan analisis.

BAB 4 Hasil dan Analisis

Pada bab ini memaparkan proses implementasi hasil perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) berdasarkan metodologi yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil implementasi selanjutnya diuji dan divalidasi untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan sistem.

BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan dirincikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan beserta saran untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya.