

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan komputer dalam teknologi informasi sudah menjadi suatu kebutuhan dalam berbagai bidang usaha. Teknologi informasi memiliki dampak yang sangat besar pada berbagai aspek kehidupan masyarakat karena sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Dilihat dari berkembangnya teknologi dan jaringan yang signifikan, memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek kehidupan. Saat ini semakin banyaknya perusahaan yang mencoba pindah menggunakan media digital untuk mencoba pemasaran. Oleh karena itu, kemudahan dalam berbagi dan mencari informasi melalui internet menjadi hal yang sangat penting. *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa tersebut.

User interface (UI) dan *user experience* (UX) merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain suatu produk. *User Interface* atau antarmuka adalah tampilan yang terlihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan *User Experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program (Elda Chandra Shirvanadi, 2021). Pengalaman pengguna bergantung pada seberapa mudah atau sulitnya interaksi antara pengguna dengan elemen *user interface* yang telah dirancang oleh desainer UI. Dalam perancangan *website* ini menggunakan metode *Design Thinking* yang merupakan pendekatan dengan menajamkan fokus serta memahami pada pengalaman dan kebutuhan pengguna untuk memecahkan sebuah masalah menjadi solusi yang dikembangkan menjadi ide inovasi. *Design Thinking* akan berpengaruh terhadap perancangan *user interface* dan *user experience* suatu produk. Metode *Design Thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap proses dalam metode *Design Thinking* digunakan untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan pengguna ataupun *stakeholder*, kemudian akan diselesaikan menjadi sebuah solusi yang diterjemahkan dalam bentuk desain *user interface* dan *user experience*.

Dalam penelitian ini, CV Antariksa Group merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa *event organizer* dan ingin memperluas jaringan informasi dan interaksi timbal balik melalui *website*. *Website* adalah sistem yang mendukung interaksi pengguna melalui antarmuka online. Selain itu, *website* memiliki banyak kegunaan untuk menciptakan peluang bisnis, salah satunya adalah *platform* digital untuk jual beli barang atau jasa yang sering disebut dengan *e-commerce*. Manfaat yang didapat dengan adanya *website* ini bagi CV Antariksa Group dapat meningkatkan kualitas pelayanan dalam penyebaran informasi yang merupakan kebutuhan penting untuk setiap perusahaan dalam meningkatkan kepuasan pelanggan.

Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat tampilan *user interface* dan *user experience* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Dengan membuat dua desain untuk perbandingan yang akan dinilai oleh calon pengguna dengan menggunakan kuesioner. Dengan adanya metode *Design Thinking*, dirasa mampu memecahkan masalah yang ada sesuai dengan kebutuhan pengguna atau calon pengguna, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan *prototype* yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain awal dari website sesuai dengan kaidah *Design Thinking*?
2. Bagaimana pemanfaatan *website* sebagai sumber informasi bagi CV Antariksa Group dan pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pada laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan saran maupun rekomendasi rancangan berdasarkan kaidah penerapan metode *Design Thinking*.
2. Mengetahui manfaat *website* sebagai sumber informasi bagi CV Antariksa Group dan pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, pembatasan masalah dibuat agar segala penulisan dalam penelitian ini menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penulisan penelitian ini. Berikut pembatasan masalah pada penelitian ini:

1. Responden merupakan *stakeholder* CV Antariksa Group dan masyarakat umum.
2. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*.
3. Penelitian ini menggunakan platform *Wordpress* dalam pembuatan desain *interface*.

1.5 State Of The Art

Pada penelitian ini digunakan beberapa penelitian terdahulu yang bermanfaat bagi penulis sebagai referensi, seperti:

Tabel 1. 1 State of The Art

Judul Jurnal	Pembahasan
<p><u>Judul</u> Perancangan UI/UX Menggunakan Metode <i>Desain Thinking</i> Berbasis Web Pada Laportea Company</p> <p><u>Peneliti</u> Danang Haryuda Putra¹, Marsani Asfi², Rifqi Fahrudin³</p> <p><u>Lokasi</u> Universitas Catur Insan Cendekia, Cirebon, Jawa Barat</p> <p><u>Tahun</u> 2021</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Penelitian ini bertujuan untuk membuat model perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> dengan melakukan inovasi dalam bentuk <i>website e-commerce</i> dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i>. Dengan adanya metode <i>Design Thinking</i>, dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tujuan Peneliti</u> Membahas dan menggunakan metode <i>Design Thinking</i>, <i>User Interface</i>, <i>User Experience</i> untuk merancang sebuah <i>website</i> baru.</p>

<p><u>Judul</u> Perancangan <i>User Experience</i> Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi <i>Design Thinking</i></p> <p><u>Peneliti</u> Ichsan Averushyd Juliansyah</p> <p><u>Lokasi</u> Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta</p> <p><u>Tahun</u> 2022</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Perancangan tampilan <i>user experience</i> menjadi fokus penting pada website JavaHands hingga menjadi tampilan <i>user interface</i>, karena dengan alur serta tampilan terhadap tampilan antarmuka <i>website</i> menjadi faktor utama untuk kemudahan pemakaian pada calon pengguna. Perancangan tersebut menggunakan pendekatan <i>Design Thinking</i> yang merupakan pendekatan dengan menajamkan fokus serta memahami pada pengalaman dan kebutuhan pengguna untuk memecahkan sebuah masalah menjadi solusi yang dikembangkan menjadi ide inovasi. Dalam pendekatan <i>Design Thinking</i> terdapat 5 tahap yang perlu dilakukan yaitu <i>empathy</i>, <i>define</i>, <i>ideate</i>, <i>prototype</i> dan <i>testing</i>. Pertimbangan dalam penggunaan pendekatan ini agar <i>website</i> yang dibuat hingga dijalankan sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan terhadap calon pengguna.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tujuan Peneliti</u> Menggunakan metode yang sama yaitu <i>Design Thinking</i></p>
<p><u>Judul</u></p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Dengan merancang sebuah <i>prototype</i> untuk sistem android jasa laundry sepatu</p>

<p>Perancangan UI/UX dengan Metode <i>Design Thinking</i> Pada Shoekuna Shoe Laundry Berbasis <i>Mobile</i></p> <p><u>Peneliti</u> Sarah Aulia¹, Yuda Syahidi²</p> <p><u>Lokasi</u> Politeknik Piksi Ganesha Bandung</p> <p><u>Tahun</u> 2023</p>	<p>ini membutuhkan <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX) yang baik agar pengguna dapat berinteraksi dengan produk yang dirancang dan mendapatkan <i>user experience</i> yang impresif setelah menggunakan <i>prototype</i> tersebut. Berdasarkan kendala pada proses bisnis yang berjalan pada Shoekuna Laundry Shoes maka penelitian dilakukan yang bertujuan untuk merancang tampilan sistem transaksi mobile berbasis android. Pembuatan model perancangan UI/UX dengan melakukan inovasi dalam bentuk mobile dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> agar sistem yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan pengalaman pengguna.</p> <p><u>Alasan Menjadi Tujuan Peneliti</u> Merancang UI/UX dengan menggunakan metode yang sama yaitu <i>Design Thinking</i></p>
<p><u>Judul</u> Perancangan <i>Website</i> Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan <i>Design Thinking</i></p> <p><u>Peneliti</u> Muhammad Ridwan Wibowo, Hari Seti</p> <p><u>Lokasi</u> Universitas Islam Indonesia</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana perdagangan dengan cara elektronik atau yang sering kita dengar dengan istilah <i>e-commerce</i>. <i>E-commerce</i> merupakan salah satu inovasi yang muncul berkat pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun, dengan memanfaatkan teknologi untuk perdagangan dapat mempengaruhi keberhasilan perdagangan. Perusahaan</p>

<p><u>Tahun</u> 2020</p>	<p>penyedia layanan <i>e-commerce</i> tumbuh dengan sangat pesat dan memberikan dampak yang sangat besar yaitu dapat memberikan kemudahan pada masyarakat, oleh karena itu tidak heran jika <i>e-commerce</i> dapat di terima baik oleh masyarakat</p> <p><u>Alasan Menjadi Tujuan Peneliti</u> Merancang UI/UX dengan menggunakan metode yang sama yaitu <i>Design Thinking</i></p>
<p><u>Judul</u> Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci</p> <p><u>Peneliti</u> Sri Soedewi¹, Arry Mustikawan², Wirania Swasty³</p> <p><u>Lokasi</u> Universitas Telkom</p> <p><u>Tahun</u> 2022</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang <i>website</i> UMKM Kirihiuci menggunakan metode <i>Design Thinking</i>. Tahapan perancangan pada metode ini adalah melakukan pendekatan yang tidak hanya fokus pada apa yang dilihat (<i>user interface</i>) dan dirasakan oleh penggunanya, tetapi juga fokus pada pengalaman pengguna (<i>user experience</i>). Metode penelitian yang digunakan adalah <i>mix method</i> yaitu melakukan observasi, wawancara, penyebaran kuisisioner, dan mencari literatur data melalui buku atau jurnal yang berhubungan dengan penelitian. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah penerapan metode <i>Design Thinking</i> pada perancangan <i>website</i> UMKM Kirihiuci telah memberikan kemudahan bagi</p>

	<p>penggunanya. Hal ini dapat dilihat dari <i>feedback</i> pengguna yang dilakukan pada tahapan uji coba (<i>usability testing</i>) mengenai tampilan desain <i>interface website</i> dengan hasil yang baik</p> <p><u>Alasan Menjadi Tujuan Peneliti</u></p> <p>Merancang UI/UX dengan menggunakan metode yang sama yaitu <i>Design Thinking</i></p>
--	--

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan pada penelitian sebagai tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan secara garis besar tentang latar belakang masalah yang diadapi, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, *state of art* dan sistematika penulisan untuk memberikan gambaran umum mengenai masalah yang dihadapi dalam penelitian ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi landasan teori yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan sehingga dapat dijadikan bahan berupa fakta – fakta dalam analisis yang digunakan di penelitian ini. Landasan teori pada penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil tinjauan pustaka yang berkaitan dengan topik dan juga digunakan sebagai pondasi dalam penelitian tugas akhir ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini adalah gambaran Langkah-langkah terstruktur secara sistematis yang dilakukan penulisan dari awal

hingga akhir penelitian sehingga dalam pelaksanaan penelitian ini terarah sesuai dengan tujuan dari penelitian yang dilakukan serta memberikan kemudahan bagi pembaca untuk memahami penelitian yang dilakukan.

BAB IV : PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini berisi data umum perusahaan dan juga tahap data – data yang dibutuhkan untuk kemudian diolah sebagai dasar dari pemecahan masalah di dalam Analisa yang dilakukan serta penarikan kesimpulan dan pengajuan saran.

BAB V : ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang analisa dan pembahasan dari data yang sudah dikumpulkan sehingga terlihat pokok masalah yang terjadi untuk menarik kesimpulan dan saran berdasarkan penyelesaian masalah yang terjadi.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan beserta rekomendasi perbaikan yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait