

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam sebuah perancangan website yang akan dibuat tentunya ada proses perancangan desain *interface* yang dapat digunakan sebagai landasan dalam menentukan alur dan cara kerja website yang akan dibuat untuk pengguna. Rancangan *user interface* sendiri merupakan proses yang dikerjakan oleh para desainer ketika membuat suatu tampilan yang akan diterapkan di suatu perangkat lunak yang memfokuskan pada gaya dari tampilan. Tujuan dari pembuatan desain *user interface* sendiri yakni merancang antarmuka yang dapat memudahkan para pengguna dalam mengakses[1]. *User Interface* merupakan hal penting dalam pembuatan sebuah website. *User Interface* sendiri berguna untuk menghubungkan antara pengguna dan website tersebut dan berinteraksi di dalamnya [2].

User Interface sendiri berfokuskan pada tampilan dan juga mencakup interaksi dari para pengguna. Setiap halaman dan elemen visual dapat dilihat oleh para pengguna saat mengakses laman website tersebut. *User Interface* sendiri menjadi salah satu faktor yang akan menentukan seberapa meningkat atau penurunan terhadap *user* yang mengakses laman website tersebut. Tujuan dari sebuah perusahaan sendiri bagi perusahaan meningkatkan penjualan produk dan menaikkan skala bisnis, dalam hal ini *User Interface* tergolong memiliki peran yang penting dalam mencapai suatu tujuan tersebut karena dengan desain *user interface* yang mudah dipahami dan memiliki tampilan menarik pengguna dapat dengan mudah mengakses website tersebut dan menggunakan website tersebut dengan mudah dan informatif. Dalam *user interface* sendiri *Interaction Design* merupakan aspek yang penting karena tujuan dari *Interaction Design* yaitu membuat sebuah desain konseptual supaya pengguna dapat berinteraksi dengan

website yang diakses. Interaksi ini mencakup berbagai macam gambar, warna, font, dan lain-lain [3].

Website sendiri merupakan sebuah halaman web yang saling berkaitan dibawah sebuah domain, biasanya website berisikan seperti teks, video , gambar dan lain sebagainya. Website sendiri memiliki satu halaman utama yang disebut dengan homepage. Homepage sendiri merupakan halaman beranda yang akan terbuka pertama kali saat mengakses nama domain website yang dikunjungi. Website sendiri biasanya ditujukan untuk menawarkan produk atau jasa yang ditujukan untuk menarik minat pengguna [4]. *Website* sendiri pertama kali ditemukan oleh Tim Berners-Lee pada akhir tahun 1980 an dalam project *World Wide Web* (W3). Situs web diterbitkan secara online pada 6 Agustus 1991. Pada 30 April 1993, website dikenal pada masyarakat dan digunakan secara gratis oleh siapapun baik itu organisasi, individu, maupun suatu perusahaan. Dari sanalah terciptanya situs website yang berevolusi hingga saat ini [5].

Naruna Ceramic Studio merupakan sebuah perusahaan keramik yang bergerak dibidang *Tableware* yang berlokasi di Jalan. Sawosari No. 2, Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2019, dan saat ini Naruna sedang merintis untuk menjadi perusahaan di industri keramik yang bisa bersaing dikancah internasional. Naruna Ceramic Studio juga memanfaatkan Media Sosial dan *E-Commerce* dalam pemasaran produknya. Akun yang ada pun antara lain akun media sosial nya seperti Instagram, Facebook dan Website. Dan untuk akun *e-commerce* nya sendiri ada Shopee, Tokopedia dan Tiktok *Shop*. Hal ini dibuat agar *Customer* dapat melakukan pemesanan produk dengan mudah kapanpun dan dimanapun.

Dalam perancangan sebuah proses desain, proses desain merupakan proses perencanaan tahapan untuk menciptakan suatu karya melalui penguasaan dan kemampuan yang dimiliki. Proses desain biasa digunakan

untuk membuat sebuah tampilan dalam situs web dan media pembelajaran lainnya. Dalam fungsinya proses desain sendiri membutuhkan proses penggabungan yang berupa wawasan dan kreativitas dalam membuat suatu mahakarya [6].

Peneliti melakukan studi awal terlebih dahulu terhadap Tampilan antarmuka situs web yang dimiliki oleh Naruna Ceramic & Studio saat ini menggunakan kuesioner untuk mendapatkan hasil evaluasi dari situs web yang dimiliki oleh Naruna Ceramic Studio saat ini, berdasarkan dari hasil dengan para responden saat ini situs web yang dimiliki Naruna saat ini memiliki desain yang masih kurang dalam segi visual, informasi dan juga layout nya sehingga peneliti merencanakan untuk melakukan diskusi dengan pemilik terkait dengan permasalahan yang ada dalam situs web yang dimiliki Naruna saat ini untuk melakukan perombakan ulang desain situs web Naruna saat ini agar informasi yang disampaikan dapat dapat menjangkau pasar yang lebih luas. Situs web Naruna Ceramic Studio dapat diakses pada link narunaceramic.com. Dalam mendesain *user interface* terdapat beberapa metode yang dapat digunakan seperti *Design Sprint*, *User Centered Design* dan *Five Planes*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Design Thinking* pada tahapan *redesign* dikarenakan metode ini digunakan untuk menemukan kebutuhan dan permasalahan pengguna dan *client* dari sisi *internal* dan *external* perusahaan dan memiliki 4 elemen penting antara lain : *People Centered*, *Highly Creative*, *Hands On*, *Iterative*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah yaitu berdasarkan hasil studi awal dengan para responden dan pemilik terkait dengan website Naruna Ceramic Studio yang ada saat ini dibutuhkannya perancangan ulang design *user interface* pada *website* Naruna Ceramic Studio menggunakan metode *Design Thinking* yang mencakup perubahan pada *Visual, Information* dan *Layout* dari *website* sebelumnya. Sehingga pengguna dapat dengan mudah melakukan navigasi antar halaman dan memahami tentang fungsi dari setiap *navigation bar* dengan mudah.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang dapat diambil dari Rumusan Masalah diatas adalah :

1. Bagaimana menghasilkan perancangan ulang desain User Interface yang sesuai dengan kebutuhan Naruna Ceramic Studio?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibuat dengan tujuan yaitu :

1. Menghasilkan perancangan ulang desain *User Interface* pada Website Naruna Ceramic Studio.

1.5 Batasan Masalah

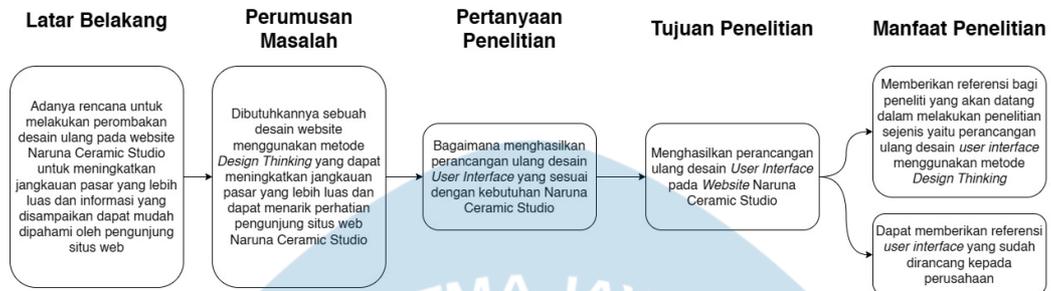
Batasan Masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu :

- a. Penelitian dilakukan dengan melakukan perancangan ulang desain *user interface* pada situs web Naruna Ceramic Studio menggunakan metode *Design Thinking*.
- b. Membuat *prototype* desain situs web Naruna Ceramic Studio.
- c. Penelitian ini berfokus pada perancangan ulang desain website Naruna Ceramic Studio menggunakan aplikasi *Figma*.

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Keilmuan atau Perkembangan Ilmu
 1. Memberikan referensi bagi peneliti yang akan datang dalam melakukan penelitian sejenis yaitu Perancangan Ulang Desain *User Interface* menggunakan metode *Design Thinking*.
- b. Bagi Perusahaan Naruna Ceramic Studio
 1. Dapat memberikan referensi *user interface* yang sudah dirancang kepada perusahaan.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan

Gambar diatas 1.1 Merupakan bagan keterkaitan yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Pertanyaan Penelitian, Tujuan Penelitian dan juga Manfaat Penelitian.