

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website merupakan salah satu metode alternatif untuk mendapatkan informasi dan promosi, yang dapat digunakan untuk mencari informasi dan memasarkan bisnis secara global [1]. *Website* dapat juga menjadi media yang dapat diakses dari mana saja, kapan saja oleh Masyarakat [2]. Dengan adanya *website*, pengguna dapat diberikan kemudahan untuk mengakses informasi secara cepat dan akurat berdasarkan kebutuhan pengguna [3]. Oleh sebab itu *website* yang adalah tempat informasi dan dihubungkan melalui jaringan internet dapat menjadi media yang tepat sebagai publikasi karena memiliki biaya yang murah dalam pembuatannya [4].

Di dalam *website* terdapat *user interface* dan *user experience* yang merupakan faktor penting dalam produk digital salah satunya *website* [5]. *User interface* dan *user experience* yang baik membuat pengguna tidak kesulitan dan mendapatkan pengalaman yang mengesankan dalam menggunakan produk yang sudah dibuat [6]. *User interface* atau antarmuka pengguna merupakan salah satu bagian dari *website* yang berfungsi sebagai tampilan visual dari sistem yang menghubungkan pengguna ke sistem. Selain itu, *user interface* berfungsi sebagai memperindah tampilan sehingga kepuasan pengguna dapat meningkat. Bagian-bagaian yang termasuk *user interface* yaitu tombol, tema, layout, animasi, dan visual lainnya [7]. Selain *user interface* terdapat juga *user experience* yang lebih utama kepada kepuasan pengguna dari *website* berdasarkan kegunaan dan kesenangan saat berinteraksi antara pengguna dengan produk atau sistem. *User experience* dapat membuat pengguna *website* menjadi mudah digunakan dan tidak bingung saat menggunakan *website* [8].

Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMSI) merupakan organisasi mahasiswa yang ada di Prodi Sistem Informasi. Saat ini HIMSI belum memiliki *website* yang dikelola oleh anggota HIMSI sehingga menimbulkan masalah, salah satunya terdapat sesama anggota HIMSI yang tidak tahu jika mereka anggota

HIMSI. Padahal dalam mencari dan mendapatkan informasi lengkap, diperlukan sebuah *website* yang sesuai kebutuhan pengguna. Dengan adanya *website*, membuat pengguna menjadi lebih mudah dan cepat dalam mencari informasi. Kemudian bagi yang belum bergabung dengan HIMSI akan mendapatkan informasi rekrutmen atau acara kepanitian yang tentunya akan berguna dalam poin SPAMA. Maka dari itu, HIMSI memerlukan *website*, sehingga informasi dapat dengan mudah dan cepat dicari, serta membantu mahasiswa Sistem Informasi dalam mendapatkan poin SPAMA. Akan tetapi sebelum membuat *website* diperlukan perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* HIMSI, sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mencari informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi belum memiliki *website* yang dikelola oleh anggota HIMSI sehingga memerlukan perancangan *UI/UX* sebagai dasar dalam pembuatan *website*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka pertanyaan penelitian ini adalah “Bagaimana merancang dan menghasilkan tampilan *user interface* dan *user experience website* yang sesuai kebutuhan pengguna *website*?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu, merancang *user interface* dan *user experience website* HIMSI yang menarik dan memenuhi kebutuhan informasi pengguna.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah yaitu,

1. Penelitian ini terbatas pada mahasiswa Prodi Sistem Informasi dan organisasi Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi.

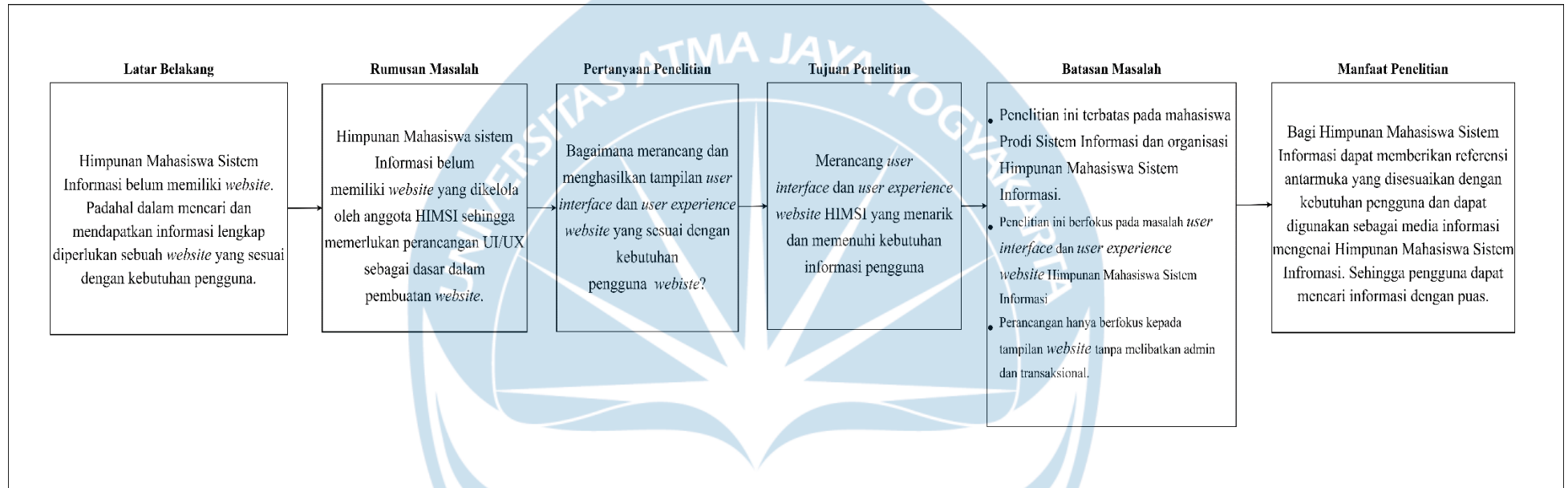
2. Penelitian ini berfokus pada masalah *user interface* dan *user experience website* Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi.
3. Perancangan hanya berfokus kepada desain tampilan *website* tanpa melibatkan admin dan transaksional.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah, bagi Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi dapat memberikan referensi antarmuka yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan dapat digunakan sebagai media informasi mengenai Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi. Sehingga pengguna dapat mencari informasi dengan puas.



1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan Penelitian