

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang, penggunaan Internet di seluruh penjuru dunia sangat berkembang dengan pesat. Seluruh aktivitas, dan berbagai sarana pasti tidak akan terlepas dari pengaruh internet. Pemanfaatan internet dalam berbagai lini kehidupan sangat berperan penting demi terciptanya aspek yang saling terhubung satu dengan yang lainnya. Terhubungnya berbagai aspek ini demi memudahkan penyebaran segala bentuk layanan informasi dan komunikasi baik dalam lingkup kecil maupun lingkup besar. Penyebaran berbagai informasi dan komunikasi sangat mudah diakses oleh berbagai kalangan karena telah munculnya berbagai macam *platform* yang dimana merupakan sebagai alat *digital* untuk mewadahi seluruh aspek dalam penyebaran layanan informasi dan komunikasi [1].

Wadah daring atau *platform online* dalam dunia internet memiliki ragam macam jenis yang hampir semua telah kita akses di zaman sekarang ini. Wadah ini sangat berperan penting untuk penyebaran informasi dan komunikasi. Wadah ini memiliki tipe-tipe yang sangat beragam dalam penyebarannya. Aplikasi jejaring sosial pada zaman ini seperti Facebook, Twitter, Instagram, serta akhir-akhir ini yang sedang *trend* yaitu Tiktok dan masih banyak yang lainnya, merupakan jenis-jenis aplikasi jejaring sosial yang masuk dalam kategori wadah digital [2]. Selain aplikasi jejaring sosial, ada juga media *online* massa dalam bentuk *world wide web (web)* yang memiliki banyak jenis dalam penyampaian informasi, seperti portal layanan berita maupun komunikasi, dan masih banyak lainnya. *World wide web (web)* atau biasanya dikenal istilah *website* juga masuk ke dalam kategori wadah digital. Semua jenis wadah digital ini merupakan media massa dalam penyebaran dan pertukaran informasi dan komunikasi yang dapat diakses oleh semua pihak dan kalangan [3].

Seperti yang diketahui sebelumnya, *website* merupakan salah satu sistem *online* yang termasuk dalam kategori wadah digital. *Website* memiliki peran penting dalam penyebaran informasi dalam lini massa secara *online*. *Website* berisi berbagai macam informasi tertentu yang dapat diakses siapapun, kapanpun, dan dimanapun melalui internet. Cara mengakses *website* sangat mudah, hanya mencari di mesin pencarian atau *browser* kemudian menuliskan alamat URL (*Uniform Resource Locators*) dari *website* yang akan dicari. *Website* memiliki banyak tipe yang lebih spesifik, mulai *website* pribadi yang hanya dimiliki oleh perorangan atau individu, kemudian *website* toko *online/e-commerce* untuk berdagang secara *online*, selanjutnya *website company profile* untuk menunjukkan eksistensi perusahaan maupun lembaga, berikutnya ada *website* komunitas sebagai wadah forum para komunitas, ada juga *website gallery* untuk menampilkan tampilan konten seperti foto maupun video, selanjutnya *website* berita untuk menyebarkan berita terkini, dan yang terakhir yaitu blog untuk memuat berbagi konten artikel [3]. Selain jenis-jenis *website*, terdapat pula unsur-unsur penting yang harus dimiliki dalam setiap pembuatan *website*, mulai dari domain, *hosting*, konten, bahasa pemrograman (kode), serta yang terakhir yaitu tampilan desain *website* [4].

Sebuah tampilan desain *website* yang dimaksud yaitu tampilan antarmuka atau istilah dalam dunia Teknologi biasa disebut dengan antarmuka merupakan salah satu bagian penting dalam penyebaran informasi di media *website* dengan memuat sebagai tampilan visual. Tampilan Antarmuka merupakan struktur yang sangat diperlukan dalam merancang sebuah *website*. Tanpa adanya tampilan antarmuka, maka *website* tidak bisa berjalan, karena bagian ini sangat mendukung dalam penampilan berbagai macam fitur serta berbagai macam konten yang ingin ditujukan kepada para pengguna. Masalah mengenai antarmuka sering kali ditemukan di setiap *website*, mulai dari penempatan fitur-fitur yang tidak relevan pada posisinya, menumpuknya tampilan fitur yang sebenarnya tidak diperlukan, warna-warna yang ditampilkan tidak sesuai atau tidak korelatif dengan tema dari *website*

tersebut, kemudian tampilan *website* terlihat rumit sehingga membuat bingung para pengguna, dan masih banyak lainnya [5]. Semua hal mengenai masalah *antarmuka* sangat perlu diperhatikan, karena menjadi acuan awal dalam menilai sebuah *website*. Mengenai *antarmuka*, penulis mendapat studi kasus pada sistem Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya Yogyakarta (KKN UAJY).

Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya Yogyakarta (KKN UAJY) merupakan salah satu program yang diselenggarakan oleh pihak kampus terkhusus Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Atma Jaya Yogyakarta (LPPM UAJY) guna pengabdian mahasiswa/mahasiswi pada proses menerapkan ilmu kepada masyarakat [6]. Guna mendukung teknis pelaksanaan dan penyebaran informasi mengenai KKN UAJY terhadap peserta (mahasiswa/mahasiswi) KKN, yang dimana KKN UAJY telah mempunyai sistem *website* untuk mendukung hal tersebut. Sistem *website* ini telah berjalan sampai saat ini dengan tampilan yang tersedia, tetapi memiliki banyak kekurangan pada bagian *antarmuka* di sistem *website* KKN UAJY. Singkatnya, pengalaman penulis dan teman-teman penulis sebagai asisten pendamping KKN serta peserta dari KKN UAJY menginginkan desain ulang untuk *antarmuka* pada *website* dengan tampilan yang lebih baik dan lebih menarik lagi agar dapat diakses dengan mudah tetapi dengan mengutamakan standar yang dimiliki. Penelitian nantinya akan berfokus pada *design*, *layout*, dan *navigation*. Penelitian ini diharapkan mampu menampilkan tampilan terbaru *antarmuka* yang lebih baik sehingga *meningkatkan user experience* maupun *usability* pada sistem *website* KKN UAJY.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat diketahui identifikasi masalah bahwa *website* dari KKN UAJY memiliki *antarmuka* yang terlihat monoton serta kurang menarik jika diakses oleh para pengguna. Maka dibutuhkan rancangan ulang pada desain *antarmuka* pada

website KKN UAJY agar terlihat menarik, praktis, serta *user-friendly* agar sesuai dengan kebutuhan dan kepuasan para pengguna.

C. Batasan Penelitian

Pada penelitian ini, ditetapkan pembatasan masalah yang menjadi fokus pada penelitian ini:

1. Rancangan ulang antarmuka hanya berfokus pada desain tampilan antarmuka *website* KKN UAJY.
2. Rancangan *website* akan sesuai dengan kebutuhan para pengguna terkhusus peserta KKN UAJY.
3. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu menggunakan metode *design thinking*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu merancang ulang desain antarmuka yang dimiliki *website* dari KKN UAJY.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode *design thinking*. Metode ini dikategorikan dalam tiga tahapan secara sistematis agar dapat mencapai hasil perancangan yang diinginkan.

1. Tahap Awal

Bagian awal pada tahap ini yaitu melakukan studi literatur dari berbagai referensi seperti jurnal maupun yang lainnya agar dapat mengetahui masalah yang diketahui dalam penelitian ini sebagai acuan dalam membahas penelitian.

2. Tahap Kedua (*Design Thinking*)

Pada bagian ini merupakan tahapan pada *design thinking* yang didalamnya terdiri atas beberapa tahapan yaitu:

a. *Emphatize*

Dalam *design thinking* secara mendalam, *emphatize* merupakan bagian awal pada penelitian ini. Bagian *emphatize* terkhusus pada *website* Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan tujuan melakukan rangkaian didalamnya. Rangkaian yang dimaksud yang pertama melakukan observasi dengan pengamatan secara langsung pada situs *website* dengan berperan sebagai pengguna *website*. Pada bagian kedua melakukan penyebaran kuesioner dengan sejumlah pertanyaan dengan teknik mengumpulkan data. Penyebaran kuesioner ini ditujukan kepada para pengguna situs *website* yaitu peserta Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan tujuan mendapatkan informasi dan data mengenai permasalahan yang dirasakan.

b. *Define*

Data dan informasi yang telah diperoleh dari permasalahan yang didapatkan pada bagian observasi serta wawancara. Bagian permasalahan ini nantinya akan tersimpulkan secara mengerucut dengan mengategorikan bagian. Kategori ini dari sudut pandang para pengguna *website* Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang menghasilkan *point of view* agar bagian-bagian berjalan dengan baik ke tahap berikutnya.

c. *Ideate*

Setelah mengategorikan masalah dengan menentukan *point of view* dari tahap sebelumnya, akan ditemukan *solution idea*. Cara tersebut dengan melakukan *brainstorming* dengan pemikiran rancangan komponen maupun fitur-fitur yang akan dipakai dalam *website* Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya Yogyakarta

dengan tujuan memudahkan dalam perancangan antarmuka nantinya.

d. *Prototype*

Bagian ini merupakan tahap dengan melakukan perancangan antarmuka sesuai dengan hasil pemikiran hasil solusi dari tahap sebelumnya. Proses pada rancangan ini menggunakan *software* Figma dengan beberapa tahap yaitu:

1) *Wireframe (low fidelity)*

Bagian dengan rancangan awalan sebagai gambaran rangka dalam rancangan antarmuka situs *website* tersebut.

2) Rancangan antarmuka (*high fidelity*)

Bagian ini yaitu tahap sesuai dengan hasil gambaran rangka dengan pelengkap menyesuaikan bagian komponen seperti *font*, warna, bentuk, dan lainnya.

3) *Prototype*

Bagian ini merupakan pengembangan hasil rancangan antarmuka dengan tujuan menghasilkan simulasi dari perancangan untuk para pengguna yang simulasinya terkoneksi di *testing* nantinya.

e. *Testing*

Bagian ini merupakan tahapan pengujian atau *testing* dari keseluruhan hasil perancangan yang telah dilakukan dengan tujuan mendapatkan kelayakan sesuai dengan kebutuhan para pengguna. Pengujian ini ditujukan kepada para pengguna yaitu peserta Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan pengujian dua metode yaitu metode *system usability scale (SUS)*.

3. Tahap Ketiga (Akhir)

Bagian ini merupakan tahapan akhir dari tujuan penelitian yang hasilnya berupa hasil desain antarmuka dari *website* KKN UAJY.

F. Sistematika Penelitian

Penelitian ini akan memakai sistematika yang terstruktur di dalam Tugas akhir dengan judul “Perancangan Ulang Desain Antarmuka Pada *Website* Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya Yogyakarta Menggunakan Metode *Design Thinking*” dimana sebagai berikut.

BAB I : Pendahuluan

Dalam Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta yang paling akhir yaitu sistematika penelitian.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas referensi dari penelitian sebelumnya yang sesuai sebagai acuan dengan penelitian tugas akhir yang dilakukan saat ini serta tabel perbandingan penelitian yang dahulu dengan yang sekarang dilakukan.

BAB III : Landasan Teori

Bab ini membahas segala teori yang sesuai dengan topik pada penelitian ini.

BAB IV : Analisis dan Perancangan Eksperimen

Bab ini membahas semua analisis serta penjelasan perancangan antarmuka secara spesifik dalam topik penelitian.

BAB V : Hasil Eksperimen dan Pembahasan

Bab ini membahas bukti hasil akhir dalam perancangan antarmuka yang telah dikerjakan dalam penelitian ini.

BAB VI : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran sebagai penutup dalam penelitian ini.