

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini telah berkembang dengan pesat terutama dalam penyampaian sebuah informasi atau sering di sebut Teknologi Informasi. Semakin berkembang nya penyampaian informasi membuat informasi dapat di sampaikan dengan sangat cepat dan mudah. Teknologi informasi yang sangat populer pada saat ini adalah *website*[1]. Terdapat beberapa aspek yang di dalam sebuah *website* yang dapat membuat pengguna merasa nyaman dalam menggunakan *website* tersebut, beberapa aspek tersebut adalah *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Dalam melakukan pembuatan pengembangan dalam sebuah Interface website diperlukan sebuah analisis menggunakan sebuah metode agar dapat membuat pengguna lebih nyaman dalam menggunakan *website* tersebut [2]. Dalam sebuah perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* terdapat banyak metode yang dapat digunakan antara lain *Human Centered Design (HCD)*, *Activity Centered Design (ACD)*, *Keep It Simple Stupid* dan *Double Diamond*.

Double Diamond adalah salah satu metode desain, dengan pendekatan *Design Thinking* yang dikembangkan oleh *British Design Council* pada tahun 2005 dengan orientasi penyelesaian masalah dan mengedepankan proses desain sebagai poin utama[3]. Metode *Double Diamond* ini dirasa sangat cocok dalam perancangan dikarenakan metode ini memiliki empat tahap, pertama tahap *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Metode ini dirasa sangat efisien dikarenakan metode ini akan menemukan sebuah solusi dengan melihat masalah lebih luas dan mendalam (*divergen*) dan selanjutnya akan fokus mengambil sebuah solusi terbaik secara spesifik (*konvergen*) dan memiliki alur yang *fleksibel*. Setelah dilakukan perancangan dengan metode *Double Diamond* lalu selanjutnya akan dilakukan pengujian prototipe, melalui tahap *usability testing*. Permasalahan yang di ambil unuk melaukan Analisis dan perancangan menggunakan metode *Double diamond* ini adalah pada *Website SIMPEK PTK*.

Website SIMPEK PTK merupakan sebuah media penyampaian informasi milik Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Balai Besar Guru Penggerak Provinsi Jawa Barat untuk tenaga pengajar yang berada di Jawa Barat dalam menyampaikan hal terkait dengan kegiatan workshop, pelatihan, seminar dalam lain nya. Selain itu juga website ini digunakan sebagai sistem management kegiatan, dimana salah satu fitur nya adalah menerbitkan sertifikat ke pesertaaan kegiatan secara online. Namun sayang nya dalam penggunaan nya banyak sekali keluhan dari pengguna, baik itu dari rumit nya pengguna dalam mengakses beberapa halaman, *user interface* yang di nilai kurang menarik dan membuat pengguna merasa jenuh dan bosan dalam menggunakan website tersebut. Dari data keluhan yang telah di terdapat 1670 data keluhan yang masuk ke website.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut maka di perlukan analisis *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* untuk mengetahui bagian mana saja yang di rasa kurang baik pada website dan dilakukan pengembangan pada *website* tersebut menggunakan metode *Double Diamond*. Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah agar *website* dapat berkembang dengan baik terutama pada bagian interface dan teruji sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang sudah dirumuskan di atas, dapat di ambil pokok permasalahan yaitu bagaimana membuat dan memperbaiki sebuah *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *Double Diamond*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam proses analisis dan perancangan *user interface (UI)* dan *user experience (UX)*, penulis membuat beberapa batasan penelitian agar pada saat proses pembuatan penulis bisa terarah dan tidak keluar konteks penelitian, batasan penelitian sebagai berikut:

1. Data – data yang digunakan dalam analisis dan perancangan *user interface* dan *user experience* ini adalah data yang ada di Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Balai Besa Guru Penggerak.
2. Hasil akhir dari penelitian ini hanya *prototype* dan *fronted end*.
3. Prototipe akan di testing oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Balai Besa Guru Penggerak dan beberapa perwakilan guru di Jawa Barat.

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang di sebutkan, maka diambil kesimpulan untuk tujuan dari penelitian ini adalah dapat mengetahui *apakah User Interface (UI) dan User Experience (UX)* yang telah dibuat dan diperbaiki menggunakan metode *Double Diamond* telah dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah agar

1. Dapat memahami bagaimana cara merancang sebuah aplikasi dengan sebuah metode yang memiliki landasan kuat yang dapat di gunakan oleh developer sebagai acuan terkait *UI/UX*.
2. Dapat dijadikan sebagai rekomendasi interface yang baru dari website SIMPEK PTK yang nantinya akan digunakan oleh lembaga Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Balai Besar Guru Penggerak Provinsi Jawa Barat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam mengikuti alur yang ada dalam laporan skripsi ini. Sistematika ini sendiri antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan mendeskripsikan Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis memaparkan metode yang di gunakan dalam penelitian yang akan di gunakan dalam perancangan dan implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari tahap penelitian, mulai dari analisis, design, hasil dan testing

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian,