

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa Wisata Kuliner Kepurun atau D'wasiq merupakan salah satu UMKM baru yang di usung oleh Pemerintahan Desa Kepurun dengan melibatkan berbagai sektor serta elemen masyarakat, dimana UMKM ini sendiri bergerak di bidang Wisata Air dan Kuliner Lokal.

Dalam proses pengembangannya sendiri UMKM ini masih terkendala dalam hal marketing dan personal branding yang tepat terutama diranah rancangan Website Company Profile. Adapun pihak pengelola sedang melakukan pendekatan branding personal dan marketing melalui jejaring internet (*Website Company Profile*) dalam hal ini fokus dari perancangannya lebih di tekankan kepada kebutuhan User atau pengguna akses website ini, seperti kemudahan interaksi dan mencari sajian informasi yang bermanfaat[1] (kontak person - booking tiket dan sebagainya). Salah satu indikasi gagalnya sebuah tampilan website itu ketika pengguna (User) tidak mendapati kemudahan dan kenyamanan saat mengakses atau bahkan tidak mampu berinteraksi dengan tampilan antarmuka yang ada di sebuah website [1].

Maka dari hal tersebut pihak pengelola memerlukan sebuah metode yang efektif dalam hal merancang sebuah *User Interface Website*, dimana juga dalam proses perancangannya melibatkan user[1] agar bisa memenuhi kebutuhan user dari pihak UMKM maupun pengunjung website secara umum.

Peneliti telah melakukan literature jurnal serta metode, guna mendapati solusi permasalahan tersebut, salah satu metode yang dinilai relevan adalah metode *User Centered Design (UCD)* adalah sebuah konsep perancangan sebuah sistem atau

aplikasi (website) yang setiap tahapannya berdasarkan pengalaman dari user atau *user experience*. Implementasi metode ini diharapkan mampu untuk menjadi rekomendasi perancangan tampilan website bagi pengelola serta memenuhi kebutuhan *user experience* yang tinggi, dikarenakan metode ini melibatkan user dalam penerapannya [2]. Untuk final validasi data dari penelitian ini dilakukan sebuah pengujian dengan metode *User Experience Quisioner* “UEQ” dimana ini mengacu pada 6 aspek penilaian variabel yang bisa di jadikan tolak ukur dan parameter dari pengalaman user “*User Experience*”[3].

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat rancangan *Website Company Profile* D’wasiq yang mampu menghasilkan *User Experience* dengan kategori penilaian baik ?

1.3 Batasan Masalah

Sejalan dengan apa yang sudah di tuliskan peneliti pada latar belakang masalah maka dapat ditentukan batasan yang akan di lakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Merancang *User Interface* atau *Front End Website* dengan menerapkan metode dan pengujian yang sudah ditetapkan oleh peneliti
2. Mengimplementasikan *Metode User Centered Design* sebagai acuan dalam merancang user interface website company profile desa wisata “D’wasiq”
3. Melakukan pengujian menggunakan metode *User Experience Quisioner* terhadap rancangan website, dengan menyebar kuisioner kepada user yang akan menggunakan atau mengunjungi website *company profile* ini

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan rekomendasi bagaimana membuat rancangan *user interface website* dengan mengimplementasikan metode “*User Centered Design*” dan melakukan validasi data pengujian dengan “*User Experience Quissioner*”, agar bisa mendapati hasil *user experience* atau *UX* baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang menjadi alasan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah bagi tempat atau objek penelitian dalam mengetahui kebutuhan rancangan desain *UI UX* dari website yang sedang di rancang.
2. Mengetahui metode dan bagaimana mengimplementasikan metode yang berkaitan agar bisa di lakukan perancangan yang baik dan optimal ,sesuai kebutuhan UMKM.
3. Mendapati hasil *User Experience* yang konkrit atas rancangan website yang sudah jadi dan dapat melakukan perbaikan melalui penelitian yang akan datang.
4. Setelah mengetahui semua hasil dari penelitian maka tempat atau objek penelitian dapat melakukan penganggaran kebutuhan apa saja yang bisa di tingkatkan dari ,mulai sajian website agar bisa memberika *user experience* yang optimal.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. dari bab I sampai bab V.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang dari pembuatan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode

penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dan beberapa element unsur yang di perlukan guna menunjang berjalannya peneltian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi objek penelitian, alur penelitian , alat dan bahan yang ada pada penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab keempat ini menjelaskan tentang bagaimana hasil dan pembahasan terkait implementasi metode user centered design beserta pengujian didalamnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berupa kesimpulan dari penelitian dan juga saran masukan terkait berbagai hal dari implementasi *metode user centered design* sampai pada hasil pengujian ,agar bisa disempurnakan oleh peneliti di masa yang akan datang.