

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital, *website* memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan bisnis. *Website* adalah sebuah metode dalam memperlihatkan informasi pada internet dengan menggunakan teks, gambar, bunyi, dan video dengan menghubungkan sebuah dokumen dengan dokumen lainnya dengan menggunakan mesin pencari [1]. *Website* menjadi salah satu media untuk menjangkau dan membangun hubungan dengan target pengguna atau konsumen. Oleh karena itu, desain *website* harus memiliki desain yang baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Untuk memenuhi kebutuhan pengguna, maka kita harus membahas dari sisi *User Interface* dan *User Experience*. *User Interface* (UI) adalah tampilan visual pada *website*, aplikasi *mobile*, *software*, atau *hardware* yang menjembatani antara pengguna dengan sistem. Sementara, *User Experience* (UX) adalah pengalaman yang dialami oleh pengguna saat berinteraksi, mengakses, atau menggunakan sebuah *website* atau aplikasi [2].

Secara umum, *lean UX* merupakan sebuah metode yang menggabungkan dua metode yaitu *agile* dan *design thinking* dalam perancangan sebuah UI/UX. *Agile* pada metode ini digunakan untuk melakukan *sprint* dari tiap *task* yang ada, dan *design thinking* digunakan untuk memberikan sebuah solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [3]. Umumnya, *website* digunakan oleh bisnis dalam mempromosikan produk dan jasa.

Visualspheres Studio adalah sebuah perusahaan agensi kreatif berfokus pada pelayanan jasa *Branding & Performance Digital Marketing*, namun belum memiliki *website* untuk melakukan promosi. Sehingga, ada peluang untuk mengetahui efektivitas dalam pembuatan *website* dengan menggunakan metode *Lean UX* pada Visualspheres Studio. Hal ini penting untuk memastikan bahwa desain *UI/UX website* memenuhi standar dan memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan hasil *usability testing*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana menerapkan metode *Lean UX* dalam proses pengembangan *UI/UX website* pada Visualspheres Studio?
2. Bagaimana memastikan *usability* produk dapat diterima dengan mudah oleh pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Dalam menerapkan metode *Lean UX* pada rancang bangun *UI/UX Website* ini dibutuhkan batasan masalah agar dalam mengimplementasikan dapat lebih terarah dan fokus pada tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalah tersebut yaitu:

1. Fokus pada penerapan metode *Lean UX* dalam proses pengembangan *UI/UX website* pada Visualspheres Studio.
2. Kajian hanya dilakukan pada produk *website* yang dikembangkan oleh Visualspheres Studio.

3. Analisis dilakukan hanya pada aspek *UI/UX*, bukan pada aspek teknis pengembangan *website*.
4. Metode penelitian yang dilakukan adalah menggunakan *qualitative user acceptance test* sebanyak 5 orang dengan metode *usability testing*.
5. Output akhirnya berupa prototipe *website* Visualspheres Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam menyelesaikan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kebutuhan terhadap *website* Visualspheres Studio.
2. Menerapkan metode *Lean UX* untuk meningkatkan kualitas *UI/UX* pada *website* Visualspheres Studio.
3. Mengetahui tingkat ketercapaian dari hasil rancang bangun *UI/UX website* menggunakan metode *Lean UX* pada Visualspheres Studio.
4. Menganalisis perbandingan antara metode *Lean UX* dan metode desain *UX* lainnya terhadap kualitas *UI/UX* pada *website* Visualspheres Studio.
5. Menyediakan rekomendasi untuk pengembangan *website* Visualspheres Studio agar memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi terhadap pemahaman dan pengembangan ilmu mengenai *UI/UX design* dan metode *Lean UX*.

2. Memberikan hasil yang bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi Visualspheres Studio dalam membuat desain *UI/UX website* yang lebih baik dan efektif.
3. Membantu dalam pengembangan industri web design dan memperkenalkan metode *Lean UX* sebagai alternatif metode lain dalam membuat desain *UI/UX website*.
4. Dapat dijadikan referensi bagi penelitian sejenis, khususnya mengenai perancangan *UI/UX website* dan penerapan metode *Lean UX*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar proses penelitian bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian. Uraian bab-bab tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini dilakukan penjabaran terhadap atas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik analisis tentang *UI/UX Website* dan *Lean UX* serta hal-hal berguna dalam proses penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Dalam bab ini memberikan penjelasan terhadap metode yang digunakan di dalam melakukan analisis pembuatan *UI/UX website* pada Visualspheres Studio.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab tersebut akan memberikan penjelasan terhadap proses implementasi metode *Lean UX* yang dilakukan dalam pembuatan *UI/UX website* pada Visualspheres Studio dan penjelasan hasil dari analisis yang telah dilakukan dalam pengujian sebanyak 5 orang.

BAB V: PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir dari penelitian yang dilakukan, yang didalamnya berisikan kesimpulan dan saran yang berasal dari seluruh isi laporan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang buku dan jurnal yang menjadi sumber dalam melakukan dan menjadi referensi penelitian.