

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digitalisasi yang semakin maju, penggunaan teknologi informasi menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Terutama dalam platform-platform online, User Interface (UI) dan User Experience (UX) memiliki peran yang sangat penting. Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang baik telah terbukti dapat meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan kepuasan pengguna. Perancangan ulang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas desain agar lebih efisien, dan memuaskan bagi pengguna. Dengan menggunakan metode Design Thinking, proses perancangan ulang UI/UX dapat mengoptimalkan kesesuaian antara kebutuhan pengguna dan fitur yang disajikan oleh platform, sehingga menghasilkan solusi yang lebih efektif dan inovatif.[1]

Crowde merupakan sebuah platform yang hadir untuk mendukung petani lewat permodalan pertanian dan inovasi teknologi. Crowde hanya fokus pada pertanian dan melakukan yang terbaik. Crowde juga hadir sebagai teknologi yang menghubungkan petani dengan investor. Selain menghubungkan investor dan petani, Crowde juga mengintegrasikan seluruh ekosistem pertanian dari pemasok hingga pelanggan melalui teknologi.[2]

Meskipun Crowde telah memberikan solusi yang signifikan bagi para petani dan investor, tetap terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi, terutama terkait desain User Interface (UI) yang ada. Formulir pengajuan pinjaman dan menjadi mitra yang belum termasuk menjadi satu dalam website Crowde dinilai kurang efektif dan efisien sehingga kurang memaksimalkan website Crowde. Kurangnya akses informasi terkait platform juga menjadi salah satu masalah yang harus diatasi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang

(redesain) user interface website Crowde dengan menggunakan metode Design Thinking. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta desain antarmuka yang lebih efisien, mudah digunakan, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Metode Design Thinking akan melibatkan langkah-langkah seperti pemahaman pengguna, perumusan masalah, penghasilan ide-ide kreatif, pembuatan prototipe, dan pengujian. Dengan perancangan ulang yang baik, diharapkan kepuasan pengguna akan meningkat.[3]

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana merancang user interface (UI) website Crowde yang lebih menarik, efisien dan mudah digunakan oleh para pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk menghasilkan desain User Interface (UI) platform Crowde yang lebih efisien, mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah yang penulis dapatkan yaitu:

1. Menggunakan software Figma dalam proses mendesain tampilan UI/UX.
2. Menerapkan metode Design Thinking dalam proses perancangan dan pembuatan desain UI/UX.
3. Menggunakan website Maze untuk melakukan pengujian desain.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang penulis harapkan dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. Meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya mendesain sebuah tampilan yang efektif dan efisien dalam sebuah pengembangan aplikasi ataupun web.
2. Memberikan rekomendasi desain UI/UX yang dapat meningkatkan

pengalaman pengguna saat menggunakan platform CROWDE.

3. Menjadi referensi bagi pengembang atau perusahaan lain yang ingin meningkatkan kepuasan pengguna melalui desain UI/UX

