

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, cara kita berkomunikasi dan berinteraksi telah mengalami perubahan besar. Salah satu perubahan yang sangat terlihat adalah dalam cara kita mengirim undangan. Dahulu, undangan konvensional dicetak dan dikirim melalui pos, tetapi saat ini, semakin banyak orang yang beralih ke penggunaan website undangan. Salah satu hal penting dalam pembuatan sebuah website adalah perancangan tampilan website agar menarik dan dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna website tersebut.

Pengembangan sebuah desain website terkadang dilakukan tanpa melalui observasi dengan pengguna, sehingga menimbulkan kesalahan sehingga banyak produk yang sudah jadi memaksakan pengguna untuk menggunakan produk dengan fitur yang terkadang tidak diperlukan oleh pengguna atau bahkan menyulitkan pengguna. [1]. Tidak hanya pengamatan, pembuatan website juga memerlukan pengelolaan atau manajemen waktu yang baik agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pembuat.

Menurut B Fachri et.al (2019) Perancangan merupakan upaya untuk mengonstuski sebuah sistem yang memberikan upaya kepuasan akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target, memenuhi kebutuhan secara implisit atau eksplisit dan segi performansi maupun pengguna sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dan segi biaya, waktu, dan perangkat [2]. Dalam pembuatan undangan pembaca akan lebih tertarik apabila tampilan dan isi pesan tertata secara rapih sehingga dapat lebih mudah mengingat isi dari pesan tersebut.

Dari hasil wawancara yang dilakuka penulis kepada tiga orang, penulis mengetahui bahwa 3 orang mengatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat dan menangkap informasi jika melihat dari sumber yang tertata rapih dengan warna. Oleh karena itu penulis berpikir untuk mengedepankan desain tampilan

yang lebih mudah dilihat oleh pengguna sehingga membuat pengguna merasa lebih tertarik untuk menjelajah website tersebut lebih lama. Desain sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan membuat Desain antarmuka (*User Interface*) *website* menggunakan figma, pembuatan tampilan dibuat dengan melihat dari tampilan – tampilan yang sudah ada membuat tampilan yang baru dengan cara memperbaiki dan menyesuaikan dengan kebutuhan [3]. Untuk mendapatkan validasi dari permasalahan tersebut perlu dilakukan pengujian yang bersifat kumulatif atau saling bersangkutan menjadi data yang bersifat kuantitatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah yang pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang *prototype* untuk website GoInvit
2. Apakah penerapan metode *User Centered Design (UCD)* menghasilkan tampilan UI/UX yang lebih baik pada website Goinvit.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus untuk merancang desain dari sebuah *website*.
2. Perancangan desain hanya difokuskan untuk tampilan *website*.
3. Perancangan hanya dari sisi tampilan *user*.
4. Penelitian menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*.
5. Hasil penelitian berupa *prototype*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah *prototype website* pembuatan undangan *digital* GoInvite untuk memesan undangan digital sesuai dengan kebutuhan pemesan.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memudahkan individu yang ingin

memesan sebuah undangan digital dengan mudah tanpa harus berbelit belit atau kesulitan dalam memesan sebuah undangan.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan pada penelitian :

BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan keaslian penelitian dengan menunjukkan parameter-parameter penelitian yang terukur.

BAB II LANDASAN TEORI

Memuat ilmu-ilmu dasar yang relevan dengan parameter-parameter penelitian yang disusun secara sistematis. Landasan teori ini akan menjadi sebuah landasan yang kuat dan akan menentukan kesahihan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi tentang uraian tahapan penelitian yang sistematis, antara lain: lokasi penelitian, prosedur penelitian, data penelitian, alat, parameter, metode analisis, dan penjabaran model/perancangan yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal-hal yang disajikan dalam hasil penelitian dapat berupa spesifikasi teknik, hasil perancangan, hasil eksperimen (model fisik, matematik atau analog), survei (kuesioner, wawancara, pengukuran atau observasi) dan pengolahan data sekunder.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dijabarkan dari analisis dan implementasi sistem di objek, berisi saran yang dapat menjadi masukan untuk pengembangan.