

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seni lukis adalah bentuk ekspresi seni rupa di mana seorang seniman menuangkan ekspresi batinnya melalui karya lukisan. Pada masa sekarang, bidang seni lukis telah mengalami perkembangan menjadi industri yang populer karena permintaan pesanan yang tidak hanya terbatas pada fungsi dekoratif atau sebagai hiasan semata[1].

Khususnya dalam era sekarang, mural telah menjadi salah satu bentuk ekspresi yang digunakan untuk mengungkapkan pendapat dan mengkritisi permasalahan sosial melalui gambar dan tulisan yang dipampangkan di dinding jalan atau trotoar. Fenomena ini telah mengubah mural menjadi bisnis yang sangat diminati dalam industri seni lukis. Saat ini, mural telah menjadi pilihan utama untuk menghiasi interior dengan keindahannya. Bukanlah hal yang langka melihat mural dijadikan sebagai titik fokus untuk mengambil foto yang menarik. Tidak mengherankan bahwa semakin banyak cafe, restoran, hotel, apartemen, dan rumah yang memilih mural sebagai elemen penting yang mencerminkan karakteristik suatu ruangan.[2].

Tidak mengherankan jika bisnis mural sedang booming di Indonesia. Setiap penyedia jasa mural kini tak bisa lepas dari strategi pemasaran yang bertujuan untuk mempromosikan layanan mural mereka. Di masa lalu, memasarkan jasa mural memerlukan biaya besar, terutama melalui media cetak. Namun, di era digital ini, berfokus pada promosi online atau digital menjadi pilihan yang lebih efektif dan hemat biaya.[3].

Muralin.id merupakan jasa lukis mural di Jogja yang menerima mural di berbagai media untuk seluruh Indonesia. Muralin.id mengandalkan pemasaran produknya melalui media sosial Instagram dan Youtube sejak dulu dibuat 6 Juni 2019 hingga sekarang. Sehingga cakupannya tidak terlalu luas dan kurangnya informasi yang jelas mengenai jasa mural ini.

Dalam era globalisasi dan persaingan yang tinggi, UMKM perlu menghadapi tantangan global dengan cara meningkatkan inovasi produk dan jasa, memberikan informasi yang jelas, dan memperluas wilayah pemasaran. Ini sangat penting untuk meningkatkan nilai jual UMKM dan memungkinkan mereka bersaing dengan usaha lain dan produk asing yang semakin meluas di sektor industri di Indonesia. UMKM merupakan sektor ekonomi yang memiliki peran penting dalam menyerap tenaga kerja terbesar di Indonesia.[4].

Menarik untuk diketahui bahwa UMKM memanfaatkan Sistem Informasi (SI) dan Teknologi Informasi (TI) sebagai penggerak utama dalam pembangunan. Sistem dan teknologi tersebut memiliki peran penting dalam pertumbuhan berkelanjutan suatu bisnis dan organisasi.[4].

Pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk website memiliki keunggulan yang signifikan bagi UMKM dalam menjangkau konsumen secara global. Dengan menggunakan website, UMKM dapat memperluas area pemasaran produk mereka, memberikan akses yang mudah bagi konsumen di mana pun tanpa batasan wilayah, meningkatkan reputasi perusahaan, dan memiliki biaya yang lebih terjangkau dibandingkan dengan pengembangan aplikasi *smartphone*. Oleh karena itu, pemahaman tentang teknologi informasi menjadi penting bagi pelaku UMKM agar dapat bertahan dan bersaing dengan bisnis lainnya. Jika pelaku bisnis tidak mengadopsi strategi pemasaran digital melalui *website*, mereka akan kesulitan bersaing dengan pesaing yang telah memanfaatkan teknologi digital secara optimal[5].

Dalam penelitian ini, dilakukan perancangan *front end website* UMKM Muralin.id yang berbentuk profil perusahaan dengan menggunakan pendekatan metode *design thinking*. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan sebuah website yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Metode *design thinking* digunakan tidak hanya untuk memperhatikan tampilan *visual* dan impresi yang dirasakan oleh pengguna, tetapi juga memberikan fokus pada pengalaman pengguna (*user experience*)[5].

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan metode Design Thinking dalam perancangan UI dan UX website Muralin.id untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan bisnis dan calon pengguna?

## 1.3 Batasan Masalah

1. Perancangan desain prototype dilakukan dengan menggunakan Figma.
2. Dalam perancangan, digunakan metode Design Thinking yang melibatkan serangkaian langkah, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.
3. Hasil rancangan hanya sampai pada tahap frontend menggunakan *HTML*, *CSS* dan *Javascript*.
4. Pengujian yang digunakan dalam penelitian ini ialah UEQ (User Experience Question).

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang *prototype website* Muralin.id yang memperlihatkan aspek *UI* maupun *UX*.
2. Mengetahui hasil perancangan UI dan UX *website* Muralin.id apakah dapat diterima dengan baik oleh calon pengguna sebelum dilakukan perancangan *website* sebenarnya oleh Muralin.id.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat berikut ini:

1. Dalam segi teoritis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti maupun pihak lain yang tertarik dalam merancang dengan fokus pada aspek *UI* dan *UX*.

2. Dari segi metodologi, penelitian ini memiliki potensi untuk mengembangkan aspek *UI* dan *UX* yang dapat diterapkan dalam penulisan skripsi, terutama bagi mahasiswa program studi Informatika Amikom Yogyakarta.
3. Dalam praktiknya, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi pihak terkait, terutama Muralin.id, dalam merencanakan pembuatan website di masa depan.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini sistematika penulisan terdiri dari lima bab, dengan susunan sebagai berikut:

##### **BAB I Pendahuluan**

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

##### **BAB II Tinjauan Pustaka**

Berisikan tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, ...

##### **BAB III Metode Penelitian,**

Berisi tentang perancangan *website* Muralin.id dan membahas kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam perancangannya.

##### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Berisi tentang hasil penelitian serta pembahasannya.

##### **BAB V Penutup**

Berisi tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis.