

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun, salah satunya pada bidang internet, tidak hanya mengubah cara berpikir masyarakat, tetapi juga mengubah cara hidup yang dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi. mulai dari cara berinteraksi, media sosial hingga belanja. UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa tersebut.

Indonesia merupakan Negara yang dengan dikelilingi oleh *Ring of Fire* dalam 1 tahun terdapat berbagai potensi bencana alam yang dapat terjadi di Indonesia, seperti gempa bumi, tanah longsor, dan tsunami. Belum lagi terdapat bencana alam lainnya seperti banjir, kekeringan, limbah sungai, dan lain-lain yang mengakibatkan kerugian baik materil maupun imateril. Karna itu dibuat solusi desain dalam bentuk rancangan aplikasi dengan desain UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam hal Penanggulangan Bencana.

Antisiban adalah aplikasi mobile yang menyediakan informasi tentang bencana di sekitar melaporkan bencana, serta memberi dan membuka donasi untuk bencana yang terjadi, pengguna juga bisa berpartisipasi dalam kegiatan sosial berdasarkan ketertarikan user. Antisiban dibuat pada saat studi independent di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi atau Skilvul yang bermitra dengan BNPB. Namun karna terbatas nya penggunaan app store untuk menampilkan informasi yang di butuhkan user.

Antisiban belum memiliki website sendiri. Untuk merancang sebuah website maka harus memiliki User Interface dan User Experience pengguna yang baik sehingga pengguna tidak kesulitan dalam mengoperasikan

produk yang telah dirancang dan mendapatkan pengalaman yang mengesankan oleh pengguna setelah menggunakan prototype tersebut.

Maka dari itu tujuan penelitian ini bermaksud untuk membuat model perancangan User Interface dan User Experience dan membuat Front end dalam bentuk website yang responsif dengan menggunakan metode Design Thinking. Dengan adanya metode Design Thinking, dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik.

1.2 Profil

Program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact terdiri atas pembelajaran individu dan capstone project yang dilakukan dalam tim multidisiplin. Para mahasiswa memilih satu (1) dari lima (5) learning paths yang ditawarkan dalam program Studi Independent Skilvul #Tech4Impact yaitu Game Development, 3D Animation, UI/UX Design Mastery, Front-End Web Development atau Back-End Web Development. Secara soft-skills, Kurikulum pembelajaran Studi Independen Skilvul #Tech4Impact mengacu pada UNICEF 12 Core Life Skills, yaitu mencakup 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan di Abad 21 (21st Century Skills) – empathy, participation, respect for diversity, communication, resilience, self-management, decision making, negotiation, cooperation, problem solving, critical thinking, and creativity.

Terkait hard-skills, mahasiswa pada learning Track UI/UX Design Mastery akan mempelajari beberapa materi yang mencakup Introduction to UI/UX, Design Thinking, User Experience Design, User Interface Designing and Prototyping, dan Research and Usability Testing. Di akhir pembelajaran, mahasiswa akan membuat proyek akhir berdasarkan tantangan yang sudah dipilih secara berkelompok.

Skilvul atau PT. Impactbye Teknologi Edukasi memiliki tim yang diisi oleh berbagai SDM yang unik dan spesialis di bidangnya masing-masing. Skilvul juga menerima talenta dengan latar belakang yang berbeda dan tentunya hal tersebut

dapat menjadikan tiap individu dan talenta muda berkembang serta saling belajar. Adapun struktur organisasi dari Skilvul sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi

PT. Impactbye Teknologi Edukasi memiliki tim yang diisi oleh berbagai SDM yang unik dan spesialis di bidangnya masing-masing. Berikut Key People dari Skilvul.



Gambar 1. 2 SDM Organisasi Skilvul

1.3 Landasan Teori

1.3.1. Design Thinking



Gambar 1. 3 Design Thinking

Sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Berikut langkah –Langkah dari metode Design Thinking[1]:

1. **Emphatize**

Empati adalah bagaimana cara kita memahami emosi yang sama dengan emosi yang dirasakan orang lain, Melalui empati kita dapat merasakan perasaan mereka tentang masalah, situasi, dan keadaan[1].

2. **Define**

Proses define dilakukan setelah mengetahui fokus permasalahan yang dialami secara spesifik berdasarkan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada proses berempati (emphatize). Hasil pengamatan pada proses empati

kemudian dianalisis untuk menemukan/mengidentifikasi fokus permasalahan yang dihadapi oleh pengguna[2].

3. Ideate

Ideate merupakan proses suatu penggambaran suatu solusi dari berbagai ide kemudian digambarkan melalui brainstorming [1].

4. Prototype

Tahap keempat dari Design Thinking adalah membuat prototype. Tujuan pembuatan prototype adalah untuk menguji aspek tertentu dari sebuah solusi desain yang telah dihasilkan pada tahapan ideate[2].

5. Test

Test adalah suatu teknik yang digunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi, yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan atau rangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta [1].

1.3.2. User Interface

Antarmuka pengguna didefinisikan sebagai koneksi antara pengguna dan perangkat, aplikasi, atau program komputer. Saat pengguna berinteraksi dengan suatu produk, pertama-tama mereka menggunakan perangkat input seperti keyboard atau mouse, dan hasilnya kemudian disajikan pada perangkat output seperti monitor atau layar perangkat[1].

1.3.3. User Experience

User Experience secara langsung mempengaruhi carapelayanan berinteraksi dengan produk digital dan media online perusahaan. Pendekatan yang terorganisir dibutuhkan untuk mengatasi tantangan organisasi dan operasional UX dengan cara mempertimbangkan bagaimana operasi tim UX dalam mempengaruhi pengalaman pelanggan[1].

1.3.4. Desain Responsif

Responsif web design merupakan sebuah desain website yang dapat menyesuaikan ukuran pada tiap devices. Penerapan responsif design ini dikombinasikan pada *flexible grids*, javascript, CSS *media queries* dan HTML[3].

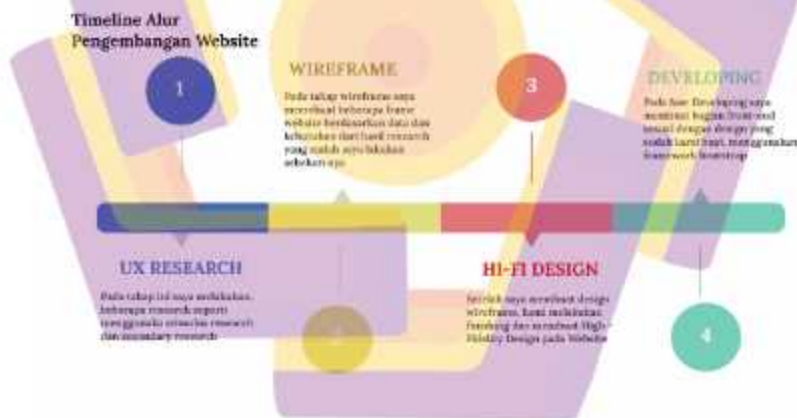
1.3.5. Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi Manusia dan Komputer (Human Computer Interaction) merupakan suatu disiplin ilmu yang mengajarkan dan mengkaji komunikasi atau interaksi antara pengguna dengan sistem. Tujuan dari Interaksi Manusia dan Komputer (Human Computer Interaction) adalah menghasilkan sebuah sistem yang berguna, aman, produktif, efektif, efisien, dan fungsional [4].

BAB II PEMBAHASAN

2.1 Alur Pengembangan Produk

Pada proses pembuatan website ini saya membagi alur pengembangan website menjadi 4 bagian :



Gambar 2. 1 Alur Pengembangan Produk

2.1.1 UX Research

Pada tahap pertama pengembangan website Antisiban, Saya selaku UI/UX Designer melakukan UX Research untuk mencari tahu pain poin dan masalah yang dimiliki calon user. Saya menggunakan metode in-depth interview dengan stimulus research yang sudah saya siapkan sebelumnya terdapat beberapa objektifitas dan