

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kampung Wisata Batik Kauman Solo merupakan pusat batik tertua di Kota Solo yang menyajikan motif batik klasik yang didasarkan pada pakem atau standar keraton. Terdapat lebih dari 30 industri batik di Kampung Batik Kauman sehingga pengunjung memiliki banyak pilihan untuk membeli batik Solo di tempat ini. Dalam proses pengembangannya sendiri paguyuban Kampung Wisata Batik Kauman ini masi terkendala dalam menyampaikan informasi spesifik dan personal branding yang tepat terutama diranah rancangan *Website Company Profile*. Paguyuban pengelola media sosial saat ini hanya melakukan pendekatan melalui Instagram. Salah satu indikasi gagalnya pengguna (*user*) tidak mendapatkan sebuah informasi yang tersampaikan secara menyeluruh.

Maka dari itu pihak pengelola memerlukan sebuah metode yang informatif dan efektif dalam merancang sebuah *User Interface Website*. *User interface* (UI) adalah suatu sistem yang bekerja saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan yang lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data. Tampilan *user interface* pada sebuah website di era ini juga sangat berpengaruh, karena yang pertama kali dilihat saat membuka website dan menarik perhatian ialah tampilan depan seperti tata letak, warna dari website, dan juga seberapa bagus website tersebut dalam menyampaikan informasi secara *simple* kepada *user*. Dalam proses perancangannya melibatkan *user* agar bisa memenuhi kebutuhannya dari pihak pengelola maupun pengunjung website secara umum. Dengan adanya website dapat memudahkan *user* untuk memperoleh informasi dari Kampung Wisata Batik Kauman.

Peneliti telah melakukan studi literatur jurnal dan beberapa artikel serta metode yang berguna untuk mendapati solusi permasalahan tersebut, salah satu metode yang dianggap relevan adalah metode *User Centered Design* (UCD) yang merupakan sebuah konsep perancangan dari sistem atau website dimana setiap tahapannya mendasari pengalaman dari user atau yang biasa disebut *user experience*. Penerapan metode ini diharapkan mampu menjadi acuan perancangan tampilan website bagi pengelola serta memenuhi kebutuhan *user experience* yang tinggi. Pada metode *User Centered Design* (UCD) ini melibatkan user dalam penerapannya, maka dari itu untuk final validasi data dari penelitian ini dilakukan sebuah pengujian yang terdiri dari pengukuran kuantitatif dan kualitatif dimana parameter yang cocok digunakan yaitu berada dalam metode pengujian *System Usability Scale* (SUS). *System Usability Scale* (SUS) yang hasilnya didapatkan dari jawaban 10 pernyataan yang akan diisi oleh tester untuk menilai kegunaan dari suatu produk atau layanan dengan metode.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah yang dideskripsikan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Bagaimana membuat rancangan UI dan membuat *front end* website informatif pada Kampung Wisata Batik Kauman Solo dengan menggunakan metode *User Centered Design*?"

### 1.3 Batasan Masalah

Sejalan dengan apa yang sudah dipaparkan peneliti pada latar belakang masalah maka dapat ditentukan batasan masalah yang akan dilakukan pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang User Interface dan front end pada website Kampung Wisata Batik Kauman Solo.
2. Mengimplementasikan metode *User Centered Design* pada proses perancangan.

3. Melakukan pengujian usability testing menggunakan metode *System Usability Scale* terhadap rancangan website, dengan melakukan penyebaran kuisioner kepada *user*.
4. Responden pada penelitian ini menggunakan 50 responden dari masyarakat umum dengan beberapa kriteria.
5. Melakukan pengujian prototype menggunakan tools *maze*.
6. Hasil penelitian ini adalah rekomendasi *user interface* berupa website informatif dengan menggunakan Figma sebagai *tools* merancang UI dan *Prototype*, dan *Maze* digunakan sebagai *tools* untuk *usability testing* hasil rekomendasi website yang sudah dibuat.
7. Menggunakan bahasa pemrograman HTML dan tailwind CSS yang dirancang menggunakan Visual Studio Code.
8. Lokasi penelitian ini dilakukan di Kampung Wisata Batik Kauman Solo yang terletak di Jl. Cakra No. 21, Kauman, Pasar Kliwon, Surakarta.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancangan *user interface* dan *front end* pada website Kampung Wisata Batik Kauman Solo untuk memberikan informasi lengkap mengenai kampung wisata tersebut dengan mengimplementasikan metode "*User Centered Design*" sebagai acuan analisis, melakukan validasi data pengujian dengan "*System Usability Scale*", agar mendapatkan hasil *user experience* atau UX yang baik.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adanya penelitian perancangan *user interface* dan *front end* berbasis website pada Kampung Wisata Batik Kauman Solo menggunakan metode *user centered design* ini diharapkan:

1. Memaksimalkan interaksi pengguna terhadap website agar dapat dipahami dengan mudah.

2. Pengunjung bisa mendapatkan informasi tentang Kampung Wisata Batik Kauman dengan mudah dan akurat

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan bermanfaat sebagai gambaran garis besar untuk memudahkan dalam memahami permasalahan dan pembahasan pada penelitian yang akan dilakukan sebagai pedoman dalam penulisan skripsi. Adapun penulisan sistematika dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada BAB I di jelaskan bagaimana latar belakang dibuatnya skripsi ini. disini juga membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan juga sistematika penulisan penelitian.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada BAB II ini memuat tentang teori – teori dan beberapa elemen unsur yang diperlukan untuk mendukung berjalannya penelitian ini.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada BAB III ini berisi tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan, serta penjelasan tentang metode *user centered design* yang digunakan pada penelitian ini.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada BAB IV memuat hasil penelitian seperti perancangan *wireframe*, implementasi desain *interface*, dan juga pengujian desain *interface* dengan metode *system usability scale*.

## **BAB V PENUTUP**

Pada BAB V berisi kesimpulan dari penelitian dan juga saran ataupun masukan terkait barbagai hal dari penelitian yang dilakukan, implementasi metode *user centered design* sampai dengan hasil pengujian yang berguna untuk menambah referensi pembaca.

