

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Instansi Unit Pelaksana Peralatan Provinsi DIY memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik di era Industri 4.0. Perubahan digital telah mengubah dinamika interaksi antara instansi pemerintah dan masyarakat. Namun, hingga saat ini, instansi ini belum memiliki website landing page, memaksa masyarakat untuk mendapatkan informasi secara manual dengan datang langsung ke kantor. Keterbatasan ini dapat menghambat efisiensi dan kenyamanan bagi masyarakat, mengingat persyaratan untuk datang langsung ke kantor.

Salah satu kendala lainnya adalah absennya sarana pengaduan masalah secara online. Hal ini dapat menyulitkan masyarakat dalam menyampaikan keluhan dan memperlambat respons terhadap permasalahan yang muncul. Selain itu, situs instansi hanya dapat diakses melalui platform Gmaps, mengakibatkan keterbatasan akses bagi masyarakat yang tidak terbiasa atau tidak memiliki akses ke platform tersebut.

Dalam merespons tantangan ini, perancangan website landing page menjadi solusi yang strategis. Dengan adanya website ini, masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi, menyampaikan pengaduan secara online, dan menghindari kendala datang langsung ke kantor. Website landing page yang dirancang dengan baik akan memastikan transparansi informasi, mempercepat penanganan masalah, dan memberikan kemudahan akses bagi seluruh lapisan masyarakat.

Dalam perancangan website landing page ini, aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi fokus utama. Desain yang baik akan memastikan tata letak yang mudah dipahami, navigasi yang lancar, dan pengalaman pengguna yang memuaskan. Dengan demikian, masyarakat tidak hanya mendapatkan informasi dengan mudah, tetapi juga merasa terlibat dalam proses komunikasi dua arah dengan instansi. Melalui langkah ini, diharapkan website landing page dapat menjadi jembatan yang kuat antara instansi dan masyarakat, mendukung

transparansi, dan memperkuat pelayanan publik di tengah era digital yang terus berkembang.

Dalam pengembangan produk ini, terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan, meliputi :

1. Lokasi di wilayah Provinsi DIY.
2. Metode pembuatan menggunakan Design Thinking.
3. Pengembangan menggunakan tools Figma dan Whimsical sebagai alat membuat rancangan analisis
4. Tools yang digunakan untuk desain UI adalah figma dan whimsical
5. Data yang digunakan adalah data admin pengelola website, daftar data kegiatan Instansi, data berita update
6. Fokus pengembangan pada penyediaan informasi terkait program pemerintah, kebijakan, peraturan, dan berita yang relevan.
7. Penelitian ini menghasilkan sebuah website landing page yang berisikan informasi dari Instansi PPK Peralatan DIY.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Website landing page yang digunakan oleh instansi PPK Peralatan DIY memiliki peran krusial dalam meningkatkan akses informasi dan transparansi kepada masyarakat. Beberapa alasan mengapa instansi tersebut perlu memiliki website landing page, diantaranya adalah Website landing page memberikan akses informasi yang lebih cepat, mengarahkan pengguna langsung kepada informasi yang dibutuhkan. Selain itu, keberadaan website ini meningkatkan transparansi instansi dengan menyajikan informasi terkini secara terbuka, membangun kepercayaan dari masyarakat. Desain UI/UX yang baik pada landing page tidak hanya meningkatkan interaksi pengguna, tetapi juga menciptakan pengalaman positif. Komunikasi instansi dapat dioptimalkan melalui landing page yang dirancang efektif, menyampaikan pesan dengan jelas dan menarik. Secara keseluruhan, website landing page yang menarik dapat meningkatkan minat pengunjung, membuka peluang untuk menyampaikan pesan-pesan lebih mendalam kepada masyarakat.

Manfaat dari Pengembangan produk pada penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan praktis, sebagai berikut:

A. Manfaat secara teoritis, sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat, dengan penjelasan sebagai berikut:
 - a. Teknis: Pengenalan program pemerintah dan perkembangan infrastruktur melalui platform informasi akan memperluas cakupan pengetahuan masyarakat.
 - b. Non-Teknis: Kesadaran yang ditingkatkan akan menciptakan keterlibatan yang lebih besar, memperkuat ikatan antara pemerintah dan masyarakat.
2. Membuka Saluran Komunikasi Efektif, sebagai berikut:
 - a. Teknis: Implementasi fitur komunikasi online akan mengoptimalkan interaksi antara pemerintah dan masyarakat, menciptakan saluran pengaduan dan informasi yang efektif.
 - b. Non-Teknis: Transparansi yang lebih baik dan penyampaian informasi yang lebih terbuka akan meningkatkan pemahaman dan kepercayaan, antara instansi dan masyarakat.

B. Manfaat secara Praktis, sebagai berikut:

1. Akses Mudah bagi Masyarakat:
 - a. Manfaat Teknis : Antarmuka pengguna yang ramah pengguna memastikan aksesibilitas maksimal bagi semua kalangan masyarakat.
 - b. Manfaat Non-Teknis: Kemudahan akses informasi akan memberikan manfaat langsung kepada masyarakat, memfasilitasi partisipasi aktif dalam program-program pemerintah.
2. Pemahaman yang lebih baik tentang layanan publik:
 - a. Manfaat Teknis: Penyajian informasi dengan jelas dan struktural akan meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap layanan publik yang tersedia.

- b. Manfaat non teknis: Pemahaman yang ditingkatkan akan memberikan masyarakat kepercayaan diri dalam memanfaatkan layanan publik.
3. Meningkatkan Efisiensi Penyampaian Informasi:
- a. Manfaat Teknis: Platform online akan memungkinkan penyampaian informasi yang lebih cepat dan akurat kepada masyarakat.
 - b. Manfaat Non-Teknis: Peningkatan efisiensi dalam penyampaian informasi akan menciptakan lingkungan pelayanan publik yang lebih responsif dan efektif.

1.2 Profil

Program Studi Independen "Rapid UI/UX Development" merupakan bagian dari kerjasama antara Maxy Academy dan Kampus Merdeka yang bertujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang User Interface (UI) dan User Experience (UX) design melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Program ini didukung oleh teknologi AI dan teknologi blockchain, dengan fokus pada pengembangan hardskill dan softskill bagi peserta didik. Tujuan dari program ini adalah untuk mempersiapkan mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan UI/UX yang sangat diperlukan dalam dunia kerja saat ini. Mahasiswa akan belajar untuk merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik, serta meningkatkan pengalaman pengguna melalui penerapan prinsip-prinsip UI/UX.

Program Studi Independen "Rapid UI/UX Development" bekerjasama dengan Maxy Academy, sebuah lembaga pendidikan yang mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) dan teknologi blockchain dalam memberikan pelatihan UI/UX. Maxy Academy didirikan oleh CEO Isaac Munandar dan CTO Andy Febrico Bintoro.

Peserta program akan mendapatkan akses fasilitas pelatihan daring seperti modul pembelajaran dan akun aplikasi e-learning yang disediakan oleh Maxy Academy. Program ini memiliki durasi selama satu semester, dengan kredit sebanyak 20 SKS.

Program ini terstruktur dengan baik, menggabungkan pertemuan sinkron (synchronous) dan asinkron (asynchronous) dalam pembelajaran. Terdapat beberapa modul pembelajaran, termasuk Materi Desain Thinking, dan Manajemen Proyek Modern. Mahasiswa akan diberikan panduan oleh mentor yang berkompeten dan berpengalaman.

Program ini akan ditutup dengan (Final Project), di mana setiap kelompok mahasiswa akan dikirimkan kepada perusahaan mitra Maxy Academy yang sudah ditentukan. Mahasiswa akan menjalani masa internship (Magang) selama 3 bulan. Dengan membuah project UI/UX yang sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh perusahaan tersebut. ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menemukan solusi terbaik untuk permasalahan yang relevan dalam konteks UI/UX. Setelah masa magang selesai project tersebut akan digunakan sebagai presentasi dan sekaligus menjadi Final Project pada masa studi independen Maxy Academy.

Program Studi Independen "Rapid UI/UX Development" di Maxy Academy dan Kampus Merdeka merupakan bagian integral dalam mempersiapkan mahasiswa untuk berkembang dan berkontribusi dalam industri yang semakin menuntut keterampilan UI/UX yang unggul. Program yang dibuat diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi mahasiswa dan membantu mereka dalam memasuki dunia kerja dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam era teknologi.

1.2.1 Sejarah Singkat Maxy Academy

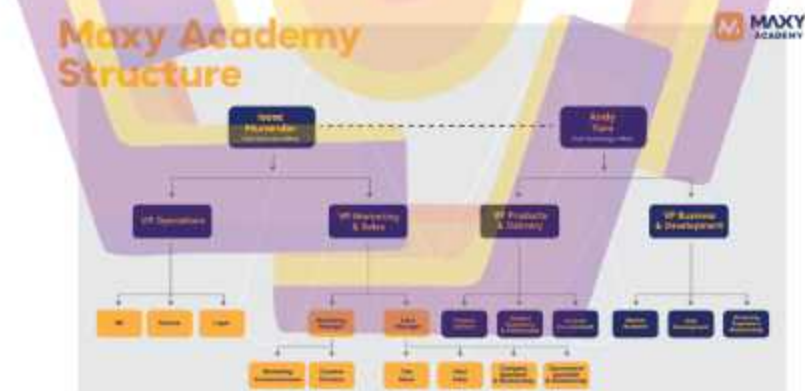
Maxy Academy, yang didirikan pada bulan September 2022 oleh CEO Isaac Munandar dan CTO Andy Febrico Bintoro, merupakan sebuah lembaga pendidikan yang revolusioner. Lembaga ini memadukan teknologi kecerdasan buatan (AI) dan teknologi blockchain untuk memberikan para mahasiswa dan pencari kerja keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan yang sangat penting dalam memajukan karier mereka. Program "Talent Advancement" Maxy Academy, yang memanfaatkan teknologi AI dan blockchain, bertujuan untuk mempercepat pengembangan bakat di berbagai bidang, seperti pembuatan konten, pemasaran

digital, pengembangan back-end, dan desain UI/UX Pada Batch 4 MSIB (Magang dan Studi Independen Bersertifikat).

Maxy Academy mendapatkan respon yang luar biasa, dengan menerima lebih dari 2.118 pendaftar, meskipun kuota yang tersedia hanya untuk 100 mahasiswa. Permintaan yang begitu besar ini menjadi bukti akan pengaruh Maxy Academy dalam pengembangan keterampilan dan potensi untuk membentuk karier para profesional masa depan. Maxy Academy juga telah berperan penting dalam pengembangan proyek AI Interview dengan berkolaborasi bersama Kedaireka. Hal ini menunjukkan komitmen lembaga ini dalam mendorong batas-batas inovasi teknologi dalam sektor pendidikan tim dari perusahaan yang terdiri dari 17 karyawan saat ini, Maxy Academy terus menjadi kekuatan pendorong dalam memberikan peluang transformasional bagi mahasiswa dan pencari kerja, yang pada akhirnya akan membentuk masa depan pendidikan dan kemajuan karier.

1.2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi maxy academy, terdapat pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Struktur organisasi Maxy Academy

1.2.3 Lingkup Pekerjaan

Maxy Academy secara teratur merancang, mengembangkan, dan memperbarui kurikulum mereka sesuai dengan kebutuhan pasar kerja dan perkembangan teknologi terkini. Proses ini didukung oleh penelitian mendalam untuk memahami tren industri, memungkinkan integrasi keterampilan yang paling diminati dalam pelatihan Mahasiswa. Dengan pendekatan ini, Maxy Academy berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang relevan dan mempersiapkan Mahasiswa untuk tuntutan dunia kerja yang dinamis.

Maxy Academy telah merancang serangkaian program pelatihan yang menarik dan informatif, melibatkan instruktur berpengalaman di bidang desain UI/UX, pemasaran digital, dan pengembangan back-end. Setiap program pelatihan disusun dengan cermat, mencakup modul pelajaran komprehensif, sesi praktik yang mendalam, tugas proyek berbasis kekinian, dan pengujian untuk mengukur pemahaman peserta.

Maxy Academy memiliki tujuan mendasar untuk merangsang dan mempercepat pengembangan bakat individu dalam berbagai bidang keterampilan yang sangat diperlukan dalam dunia kerja. Mereka berkomitmen untuk memberikan pengetahuan dan keahlian yang luas, mencakup pembuatan konten, pemasaran digital, pengembangan back-end, hingga desain UI/UX. Academy memahami bahwa pengembangan bakat adalah kunci kesuksesan, dan oleh karena itu, mereka fokus pada memberikan pembelajaran yang terstruktur dan relevan dengan tuntutan industri saat ini.

Maxy Academy telah menjalin kemitraan strategis dengan sejumlah perusahaan terkemuka, membuka pintu bagi mahasiswa untuk mengakses pengalaman dunia nyata melalui program magang. Proses ini mencakup tahap-tahap yang ketat, mulai dari seleksi yang cermat hingga pemantauan dan evaluasi berkelanjutan terhadap mahasiswa selama masa magang mereka di perusahaan mitra. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis dari lingkungan akademis, tetapi juga dapat mengaplikasikan dan mengembangkan

keterampilan praktis mereka di dunia industri sebelum melangkah ke tahap berikutnya dalam karier mereka.

Maxy Academy menjamin bahwa mahasiswanya menerima sertifikat yang diakui secara industri setelah menyelesaikan program mereka. Upaya evaluasi terhadap mahasiswa menjadi bagian integral dari pendekatan kami, memastikan pemahaman dan penerapan keterampilan yang telah diajarkan. Kami menyelenggarakan proses evaluasi yang komprehensif untuk memastikan bahwa setiap mahasiswa mencapai standar yang diharapkan.

Lembaga ini terus menerus mengikuti perkembangan terkini dalam dunia teknologi, khususnya dalam pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dan teknologi blockchain. Dengan konsistensi ini, mereka berkomitmen untuk memperkuat program-program yang ada, memberikan sentuhan inovatif pada kurikulum, dan menciptakan pengalaman belajar yang unggul bagi para mahasiswa. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan, lembaga ini berusaha meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan solusi-solusi pintar.

Maxy Academy memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam proyek-proyek penelitian dan pengembangan, termasuk proyek Capstone, dengan memberikan dukungan dan bimbingan yang berharga. Mereka mendorong kolaborasi di antara mahasiswa untuk mengembangkan solusi inovatif yang dapat memberikan dampak positif terhadap tantangan yang dihadapi di Indonesia. Melalui pendekatan ini, Maxy Academy berkomitmen untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan intelektual dan kreativitas mahasiswa, memungkinkan mereka untuk merancang solusi berkelanjutan dan relevan untuk permasalahan lokal.

1.2.4 Jadwal Kerja

Program Studi Independen MSIB Batch 4 dijadwalkan untuk berlangsung selama 20 minggu, dimulai pada tanggal 16 Februari 2023, dan akan berakhir pada tanggal 30 Juni 2023. Kegiatan ini berlangsung dari hari Senin hingga Jumat setiap minggunya, mencakup aktivitas belajar dan praktik yang memadukan pembelajaran sinkron dan asinkron. Selama proses ini, peserta juga akan mengikuti Hackathon

yang dijadwalkan pada minggu kedua bulan Maret. Setelah selesai tahap Hackathon, peserta akan melanjutkan ke tahap magang (internship) yang berlangsung dari bulan April hingga Juni.

Jadwal kerja yang padat ini didesain untuk memberikan peserta MSIB Batch 4 pengalaman pembelajaran yang komprehensif dan peluang untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka di bawah bimbingan mentor dan pengajar yang berpengalaman. Program ini dirancang untuk memberikan manfaat yang optimal bagi perkembangan peserta, sehingga mereka siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang terus berubah.

1.3 Landasan Teori

1.3.1 Design Thinking

Design Thinking adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, Design Thinking menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung. Design Thinking berputar di sekitar minat yang mendalam dalam mengembangkan pemahaman dari orang-orang yang menjadi tujuan perancangan produk atau layanan.

Hal ini membantu kita mengamati dan mengembangkan empati dengan target pengguna. Design Thinking membantu kita dalam proses bertanya untuk mempertanyakan masalah, mempertanyakan asumsi, dan mempertanyakan keterkaitannya. Design Thinking sangat berguna dalam mengatasi masalah-masalah yang tidak jelas atau tidak dikenal, dengan melakukan reframing masalah dengan cara-cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam [1]brainstorming, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan prototype dan testing.

Design Thinking juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan membuat sketsa, membuat prototype, testing, dan mencoba berbagai konsep dan ide. Design Thinking merupakan suatu proses berulang yang bertujuan untuk memahami

pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan ulang masalah. Fokus utamanya adalah mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak terlihat pada tingkat awal pemahaman.[2] Selain itu, Design Thinking menyediakan pendekatan berbasis solusi guna menyelesaikan masalah, menjadi cara berpikir dan bekerja yang melibatkan beragam metode langsung. Berikut adalah tahapan pada design thinking:[3]

a. Empathize

Empathize (Empati) adalah melibatkan upaya untuk memahami pengguna secara mendalam, merasakan pengalaman mereka, dan mengidentifikasi kebutuhan serta tantangan yang mereka hadapi. Melalui observasi, wawancara, dan penyelidikan, desainer menciptakan pemahaman yang kuat tentang perspektif pengguna.

b. Define

Setelah memperoleh wawasan dari tahap empati, langkah selanjutnya adalah merumuskan permasalahan dengan jelas. Desainer harus mendefinisikan secara spesifik masalah atau peluang yang akan dipecahkan dan menetapkan tujuan yang ingin dicapai.

c. Ideate

Pada tahap ini, tim berfokus untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide kreatif. Proses brainstorming digunakan untuk merangsang pemikiran inovatif dan mengeksplorasi berbagai solusi potensial untuk permasalahan yang telah ditentukan.

d. Prototype (Prototipe)

Setelah memilih ide yang paling menjanjikan, desainer mulai membangun prototipe kasar atau model representatif dari solusi yang diusulkan. Prototipe membantu mengkonkretkan ide dan memfasilitasi pengujian lebih lanjut.

e. Test

Prototipe yang telah dibuat diujicobakan kepada pengguna target untuk mengumpulkan umpan balik. Melalui proses ini, desainer dapat mengevaluasi keefektifan solusi, mendeteksi masalah potensial, dan melakukan perbaikan atau penyesuaian.

1.3.1 User Interface

User Interface (UI) merujuk pada segala hal yang dapat dilihat dan diinteraksikan oleh pengguna pada suatu aplikasi atau sistem. UI mencakup elemen-elemen visual seperti tombol, ikon, tata letak, warna, serta segala elemen lain yang membentuk antarmuka antara pengguna dan perangkat lunak atau produk digital.[4]

1.3.2 User Experience

User Experience (UX) mengacu pada pengalaman keseluruhan yang dirasakan oleh pengguna selama berinteraksi dengan suatu produk, layanan, atau sistem. UX mencakup berbagai aspek, termasuk emosi, persepsi, kepuasan, dan respons pengguna terhadap interaksi mereka.

1.3.3 Pemrograman HTML

Pemrograman HTML (HyperText Markup Language) adalah suatu teknik dalam pengembangan web yang menggunakan bahasa markup untuk membuat dan mengatur struktur konten pada halaman web. HTML memberikan dasar untuk mendefinisikan elemen-elemen pada halaman web, termasuk teks, gambar, tautan, dan elemen-elemen lainnya. HTML bekerja dengan menggunakan tag-tag yang ditempatkan di sekitar teks atau elemen-elemen lainnya untuk memberikan instruksi tentang bagaimana tampilan dan struktur halaman web tersebut. Setiap tag memiliki fungsi spesifik, dan kombinasi tag-tag ini membentuk kerangka dasar sebuah dokumen HTML.

1.3.4 SUS (System Usability Scale)

Metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap tingkat kegunaan atau usability suatu sistem atau produk. Metode ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986.(6 baris)

SUS terdiri dari kumpulan pertanyaan yang dirancang untuk mendapatkan tanggapan subjektif pengguna terhadap aspek-aspek tertentu dari sistem. Responden memberikan skor terhadap setiap pertanyaan pada skala Likert yang

umumnya berisi lima atau tujuh pilihan jawaban. Penggunaan SUS dapat memberikan wawasan yang berharga tentang sejauh mana pengguna menilai suatu produk atau sistem sebagai mudah digunakan. Kelebihan SUS meliputi kesederhanaan penggunaan dan kemampuannya menghasilkan skor keseluruhan kegunaan, meskipun metodenya bersifat subjektif dan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.[5]

1.3.6 Figma

Sebuah platform desain kolaboratif berbasis cloud yang memungkinkan tim desain untuk bekerja secara bersamaan dan membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Dengan Figma, tim desain dapat membuat, mengedit, dan berbagi desain mereka dalam waktu nyata, tanpa perlu saling mengirimkan file atau versi terbaru. Semua proyek dan desain disimpan di cloud, memungkinkan akses dari berbagai perangkat dan lokasi. Tidak perlu khawatir kehilangan data karena file disimpan secara otomatis.

Figma memungkinkan beberapa anggota tim bekerja secara bersamaan pada proyek yang sama. Perubahan yang dilakukan oleh satu anggota tim dapat dilihat secara langsung oleh yang lain.

Figma mendukung penggunaan komponen, memungkinkan desainer membuat elemen desain yang dapat digunakan ulang di berbagai bagian proyek. Variasi dari komponen ini juga dapat dikelola dengan mudah.[6]