

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengalaman pengguna menjadi sangat penting dalam menentukan keberhasilan suatu produk ataupun layanan didalam era digital saat ini. Perancangan user interface yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan membuatnya lebih nyaman saat menggunakan produk ataupun layanannya.

Komunitas Multimedia Amikom atau KOMA adalah salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang berfokus pada bidang multimedia. Komunitas ini telah menghasilkan berbagai karya seperti film, ilustrasi, 3D, desain grafis, dan desain UI/UX.

Sebagai Komunitas Multimedia, KOMA memiliki website yang berfungsi sebagai galeri pameran bagi para anggotanya dan juga sebagai media utama untuk mempromosikan karya anggota komunitas. Oleh karena itu, perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang baik pada website karya KOMA sangat penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan memperkuat brand image KOMA.

Disamping itu dalam tahap pengembangan website ditemukannya beberapa masalah. Salah satunya masalah terdapat dalam tampilan antarmuka desain seperti kurangnya informasi pada fitur, navigasi yang rumit hingga layout yang berantakan sehingga user kesulitan dalam menjelajahi website.

Perancangan UI/UX pada website karya KOMA dengan pendekatan Design Thinking bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal dan memaksimalkan interaksi antara pengguna dengan website karya KOMA.

Pendekatan Design Thinking adalah metode yang difokuskan pada pengguna, yang memprioritaskan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan masalah pengguna sebagai tahap awal dalam proses perancangan. Dengan pendekatan ini, perancangan UI/UX pada website karya KOMA diharapkan dapat lebih efektif dan efisien dalam memberikan solusi yang tepat bagi pengguna.

Dengan menggunakan pendekatan Design Thinking dalam perancangan UI/UX pada website karya KOMA, diharapkan dapat menghasilkan desain yang lebih inovatif, responsif, dan intuitif bagi pengguna. Selain itu, dapat membantu KOMA dalam memahami kebutuhan dan masalah pengguna sehingga dapat mengembangkan website karya KOMA lebih baik lagi.

1.2 Perumusan Masalah

1. Langkah-langkah apa saja yang dilalui dalam pendekatan design Thinking?
2. Metode apa yang digunakan untuk menggali informasi dari calon pengguna dalam merancang UI/UX dan apa hasilnya?
3. Apa hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap prototype UI yang telah dilakukan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Identifikasi desain awal tampilan muka pengguna website karya KOMA berdasarkan metode pendekatan design thinking.
2. Menghasilkan prototype atau mock up dari hasil rancangan antar muka website karya KOMA.
3. Mendapatkan hasil evaluasi dari desain UI yang telah dilakukan menggunakan Usability Testing.

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian dengan menggunakan metode Design Thinking.
2. Objek Penelitian adalah Website Karya Komunitas Multimedia AMIKOM. Penelitian dilakukan dari sudut pandang pengguna yaitu anggota Komunitas Multimedia AMIKOM.
3. Evaluasi dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada tahap evaluasi desain awal website karya KOMA dan evaluasi desain solusi pada Website KOMA.
4. Desain prototype yang dibuat hanya dalam bentuk website dan dibuat menggunakan aplikasi Figma.
5. Rekomendasi perbaikan didasarkan pada temuan permasalahan pada hasil evaluasi design awal dan bentuk high-fidelity prototype.

1.5 Manfaat Penelitian

Menghasilkan desain tampilan pengguna yang lebih inovatif, responsif, dan intuitif bagi pengguna sehingga dapat menjadi solusi bagi KOMA untuk acuan dalam mengembangkan maupun pembuatan website Karya KOMA selanjutnya.

