

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digitalisasi saat ini, website bukan hanya berfungsi sebagai sumber informasi, melainkan juga sebagai alat utama untuk melakukan pemesanan berbagai layanan. Kota Pangkalan Bun, yang mengalami peningkatan minat masyarakat terhadap olahraga futsal, membuka peluang besar untuk pengembangan platform yang mempermudah proses pemesanan lapangan futsal secara online. Pengembangan desain **UI/UX** dan **front end website** yang efisien, intuitif, dan ramah pengguna menjadi hal yang mendesak untuk memenuhi kebutuhan ini.

Saat ini, pemesanan lapangan futsal di Pangkalan Bun masih dilakukan secara konvensional, yang menyulitkan pengguna yang ingin memesan dengan cepat dan praktis. Selain itu, kurangnya informasi yang jelas mengenai lapangan, seperti fasilitas, harga, dan lokasi, menimbulkan kebingungan bagi calon pengguna. Pengalaman pengguna yang tidak optimal, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi, memperburuk situasi dan menghambat pemanfaatan layanan secara efektif. Hal ini menimbulkan tantangan yang harus diatasi melalui perancangan **UI/UX** yang tepat.

Masalah **UI/UX** yang perlu diselesaikan meliputi beberapa aspek utama. Pengguna sering kesulitan memesan lapangan futsal secara online karena antarmuka yang rumit dan proses pemesanan yang tidak efisien, sehingga dibutuhkan perancangan antarmuka yang lebih intuitif dan ramah pengguna, terutama bagi mereka yang kurang paham teknologi. Selain itu, informasi terkait lapangan futsal seperti fasilitas, harga, ulasan, dan ketersediaan seringkali tidak lengkap atau sulit diakses, menimbulkan keraguan bagi pengguna dalam membuat keputusan. Oleh karena itu, UI yang lebih terstruktur dan UX yang berfokus pada penyajian informasi yang jelas dan lengkap sangat diperlukan. Pengguna juga membutuhkan sistem pembayaran yang mudah dan aman, dengan integrasi pembayaran otomatis dan konfirmasi real-time agar transaksi lebih nyaman. Di sisi lain, banyak website pemesanan lapangan futsal sebelumnya tidak memperhatikan

pengalaman pengguna, menyebabkan frustrasi karena tata letak yang tidak responsif, navigasi yang membingungkan, dan desain yang kurang optimal. Penerapan metode **User-Centered Design** diperlukan untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik, sesuai dengan harapan dan tingkat pemahaman teknologi yang berbeda.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan platform pemesanan lapangan futsal yang dirancang dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan aksesibilitas bagi semua kalangan, baik yang berpengalaman maupun yang kurang terbiasa dengan teknologi. Penyajian informasi yang lengkap dan transparan terkait lapangan futsal, termasuk gambar, ulasan, harga, dan ketersediaan, menjadi prioritas utama untuk membangun kepercayaan pengguna. Integrasi sistem pembayaran yang aman dan cepat juga sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

Proses perancangan melibatkan penelitian literatur terkait tren terbaru dalam perancangan UI/UX dan pengembangan front end website. Wawancara dan survei terhadap pengguna, pemilik lapangan futsal, dan calon pengguna dilakukan untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka. Prototipe UI/UX dibuat dan diuji dengan kelompok pengguna representatif untuk memastikan desain yang dihasilkan efektif. Pengembangan front end responsif yang sesuai dengan prinsip **User-Centered Design** diterapkan, dan pembaruan dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan metode UCD dalam perancangan design ui/ux dan front end website pemesanan lapangan futsal pada Kabupaten Kotawaringin Barat untuk menghasilkan tampilan website yang user friendly?
2. Bagaimana mengukur tingkat keberhasilan dari rancangan UI/UX dan frontend yang telah di kembangkan untuk memastikan ke efektifan dan

kemudahan penggunaannya?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah pada penelitian ini.

1. Fokus pada metode perancangan User Centered Design (UCD) untuk memastikan bahwa desain UI/UX dan frontend website sepenuhnya berorientasi pada kebutuhan pengguna lapangan.
2. Penelitian ini fokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) serta pengembangan front end dari website.
3. Website yang dirancang hanya untuk pemesanan lapangan futsal. Jenis lapangan olahraga lainnya, seperti lapangan basket atau tenis, tidak termasuk dalam cakupan penelitian ini.
4. Pengguna yang menjadi fokus utama adalah pengguna lapangan futsal, termasuk pemain, dan Pengelola Lapangan di Kabupaten Kotawaringin Barat.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keterjangkauan dan kemudahan pemesanan lapangan futsal, khususnya untuk berbagai kalangan masyarakat, termasuk mereka yang kurang terbiasa dengan teknologi. Selanjutnya, penelitian fokus pada optimalisasi pengalaman pengguna (UX) dengan merancang desain yang intuitif, efisien, dan memuaskan untuk proses pemesanan. Efisiensi proses pemesanan juga menjadi tujuan dengan merancang UI yang mudah dimengerti, memastikan setiap langkah dapat diselesaikan tanpa hambatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian dari perancangan design UI/UX dan Frontend pada Kota Pangkalan Bun yaitu :

1. Memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada jurusan Sistem Informasi.

2. Menjadi pengalaman dalam dunia pemrograman yang bekerja sama pada sebuah mitra atau objek penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini mempunyai sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 berisi Latar belakang masalah pada lapangan Samari Futsal, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang landasan teori yang dari analisis perancangan UI/UX, menguraikan teori teori yang mendasari tulisan atau laporan, metode penelitian, dan pembahasan secara detail.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran objek penelitian yang disertai data data yang digunakan untuk memecahkan masalah yang di hadapi, berisi tentang uraian analisis terhadap masalah yang di teliti.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang mendeskripsikan, menganalisis perancangan desain, desain pada sistem, implementas dan pembahasan terkait sistem yang dirancang.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dihasilkan serta saran yang akan diberikan berdasarkan hasil yang telah dicapai sehingga digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak yang berkepentingan serta perkembangan untuk penelitian selanjutnya.