

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, kebutuhan akan media digital yang informatif dan mudah diakses semakin mendesak. dan perkembangannya teknologi sekarang ini sangat bermanfaat bagi kita dalam mendapatkan suatu informasi yang begitu akurat, cepat, dan tepat. Beraneka macam kemudahan beraktifitas melalui internet tentunya tidak terlepas dari peranan penting website yang ada didalamnya. Namun untuk itu tidak semua media digital yang fokus utamanya memberi berita dan informasi terkini memiliki sebuah website, karena sebuah media digital ketika hanya mengandalkan platform media sosial memiliki keterbatasan dalam penyampain informasi karena adanya batasan caption, dengan adanya website pada media digital dapat meningkatkan penyebaran informasi secara lengkap dan jelas tanpanya ada batasan

Salah satu media digital yang cukup dikenal oleh masyarakat Yogyakarta adalah akun media sosial bernama JogjaVibes. JogjaVibes merupakan media digital yang berfokus pada berita dan informasi seputar Yogyakarta. Hingga saat ini, akun JogjaVibes telah memiliki lebih dari 82,1 ribu pengikut di platform Instagram, Konten yang diunggah meliputi informasi event, rekomendasi tempat wisata, kuliner khas, hingga berita lokal yang relevan dengan masyarakat Yogyakarta.

JogjaVibes dipilih sebagai objek penelitian ini karena potensinya yang besar sebagai salah satu media digital lokal yang berpengaruh di Yogyakarta. Dengan jumlah pengikut yang signifikan serta keberagaman konten yang diunggah, JogjaVibes memiliki peluang untuk lebih meningkatkan daya jangkau dan kualitas penyampaian informasinya melalui sebuah website. Selain itu, JogjaVibes juga menjadi representasi media digital lokal yang membutuhkan inovasi dalam mengatasi keterbatasan platform media sosial agar dapat lebih kompetitif dan memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna.

tapi untuk saat ini media digital JogjaVibes masih menggunakan sarana media sosial untuk melakukan penyebaran informasinya pada setiap konten-konten JogjaVibes masih memiliki keterbatasan pada kontennya karena setiap postingannya di media sosial ada batasan caption dan konten yang tidak dapat ditampilkan pada media sosial karena ada peraturan khusus. Oleh karena itu perlu memberikan pengalaman setiap konten-konten dan penyebaran informasi tanpa ada batasan, agar pengguna media sosial dapat menerima konten JogjaVibes dengan jelas tanpa ada batasan dan juga meningkatkan daya saing dan kepuasan pengguna. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang efektif dan efisien.

Perancangan desain antarmuka website dapat dilakukan menggunakan pendekatan Metode User-Centered Design (UCD) merupakan pendekatan yang tepat dalam perancangan UI/UX, karena menempatkan kebutuhan dan preferensi pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahap pengembangan. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap elemen desain dikembangkan berdasarkan pemahaman mendalam mengenai pengguna, termasuk perilaku, kebiasaan, dan preferensi mereka. Dengan demikian, JogjaVibes dapat menghadirkan pengalaman yang lebih personal dan relevan bagi penggunanya.

Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji perancangan UI/UX dan front end website JogjaVibes dengan menggunakan metode User-Centered Design. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan panduan praktis dan strategis dalam mengembangkan media digital yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan user-friendly, sehingga dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah di jabarkan sebelumnya. "Bagaimana merancang UI/UX serta front end website JogjaVibes dengan menggunakan metode User-Centered Design fitur-fitur yang diharapkan dapat membantu mempermudah pengguna"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis jelaskan, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari solusi serta tujuan yang telah direncanakan.

1. Penelitian ini pada perancangan UI/UX dan front end untuk platform website JogjaVibes.
2. Penelitian akan difokuskan pada pengguna utama JogjaVibes yang berada di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya, dengan mempertimbangkan referensi mereka.
3. Proses perancangan menggunakan metode UserCentered Design.
4. Pembahasan teknologi yang digunakan akan dibatasi pada teknologi front end seperti HTML dan CSS
5. Proyek hanya samapai coding frontend
6. Perancangan prototipe UI/UX website media digital JogjaVibes menggunakan aplikasi figma

1.4 Tujuan Penelitian

Perancangan UI/UX dan front end website media digital JogjaVibes diharapkan dapat mempermudah penyebaran informasi berita secara lengkap sehingga memudahkan pengguna untuk mengaksesnya, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna dan interaksi dengan konten JogjaVibes. Penelitian ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna dalam mengakses berita digital, serta mengidentifikasi hambatan yang mungkin mereka hadapi. Selain itu, penelitian ini bertujuan

untuk meningkatkan kepuasan pengguna dengan menyediakan antarmuka yang lebih ramah pengguna dan navigasi yang lebih efisien

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. **Peneliti:** Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dengan pendekatan Metode User-Centered Design (UCD) dan pemahaman frontend
2. **Objek:** Penelitian ini akan membantu JogjaVibes dalam merancang dan mengembangkan website yang lebih efektif dan efisien. Dengan implementasi desain yang berpusat pada pengguna, JogjaVibes dapat mengoptimalkan penyampaian informasi tanpa batasan yang ada di platform media sosial
3. **Pengguna:** Bagi pengguna, hasil penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman yang lebih baik saat mengakses konten JogjaVibes. Website yang dirancang dengan metode UCD akan lebih intuitif, mudah digunakan, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.
4. Perancangan UI/UX pada website JogjaVibes meningkatkan efektivitas dalam penyampaian informasi sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses dan memahami informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi hasil penelitian, sistematis penulisan terdiri dari lima bab, rincian penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab bagian paling awal dalam penyusunan skripsi, berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hingga sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua menjelaskan tentang studi literatur dan menjelaskan Dasaran teori yang berkaitan dengan "Perancangan UI/UX dan Frontend Website Media Digital JogjaVibes Menggunakan Metode User Centered Design".

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum, objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan, data penelitian, dan alat penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil dari penelitian seperti perancangan design Prototype, implementasi frontend, dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini memaparkan kesimpulan merangkum keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, sementara saran berisi pendapat penulis untuk memperbaiki kekurangan dan melakukan hal-hal yang belum dilakukan dalam penelitian ini