

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan salah satu pilar utama dalam perkembangan masyarakat modern, yang kian mendominasi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penyampaian informasi. Perkembangan teknologi saat ini tidak hanya meliputi peningkatan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga mencakup inovasi dalam proses, metode, dan sistem kerja yang mendukung interaksi digital. Salah satu inovasi penting tersebut adalah internet, yang telah menjadi fondasi bagi berbagai layanan dan media informasi yang berdampak luas pada masyarakat modern.

Internet sebagai jaringan global, memungkinkan pertukaran informasi secara cepat dan mudah melalui berbagai platform digital [1]. Website sebagai salah satu media informasi utama, memainkan peran vital dalam menyampaikan informasi dan memfasilitasi komunikasi antara lembaga, institusi pemerintah, maupun sektor swasta. Perancangan antarmuka pengguna (*user interface*) yang intuitif dan responsif menjadi kunci agar website dapat berfungsi optimal dalam memenuhi kebutuhan informasi dan interaksi penggunanya [2].

UNESCO telah menetapkan daerah Panggung Krapyak sampai dengan Monumen Tugu Yogyakarta sebagai “sumbu filosofi” yang mempunyai makna “sangkan paring dumadi”. Kelurahan Suryodiningratan sebagai daerah yang dilalui sumbu filosofi tersebut menjadi bagian sumber pelestari budaya, seperti adat mitoni, brokohan, tedak siten, dan lainnya. Dengan kekayaan budaya yang dimilikinya tersebut, memiliki potensi besar untuk dipromosikan melalui platform digital. Promosi kegiatan budaya saat ini dilakukan melalui media TikTok, Instagram, brosur dan pamflet. Sementara, di beberapa rintisan kelurahan budaya lainnya sudah memiliki website.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis tertarik merancang *user interface website* Rintisan Kelurahan Budaya Suryodiningratan. Dalam

perancangan *user interface website* terdapat beberapa metode, di antaranya sebagai berikut:

1. *User Centered Design*

User Centered Design (UCD) merupakan desain yang berpusat pada pengguna yang dilakukan melalui proses wawancara, sehingga lebih berfokus pada saran atau masukan yang diberikan dari beberapa user yang sudah diwawancarai.

2. *Design Thinking*

Design Thinking adalah pendekatan secara kreatif untuk inovasi dan pemecahan masalah yang mengambil perspektif dan proses desain.

Perancangan *user interface website* dalam penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. Penulis berpendapat bahwa dalam penelitian ini, metode *Design Thinking* adalah yang paling sesuai dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Rintisan Kelurahan Budaya belum memiliki *website*, penelitian ini bertujuan untuk membuat *prototype design*.
2. *Design thinking* berfokus pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan keinginan pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan lebih relevan dan efektif.
3. Dengan melibatkan pengguna sejak awal, proses pengembangan solusi menjadi lebih cepat dan efisien.
4. Perancangan *user interface website* ini, diharapkan kedepannya dapat menjadi *website* yang resmi seperti rintisan kelurahan budaya lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat mengambil rumusan masalah yaitu bagaimana merancang *user interface website* Rintisan Kelurahan Budaya Suryodiningratan dengan menggunakan metode *Design Thinking* agar dapat berfungsi sebagai media informasi digital?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini dapat fokus dan mencapai tujuan yang diharapkan, maka ada beberapa batasan masalah, yaitu:

1. Perancangan *user interface website* Rintisan Kelurahan Budaya Suryodiningratan dengan metode *Design Thinking*.
2. *Prototype website* yang dirancang hanya memuat informasi terkait kegiatan dan pengenalan budaya yang ada Kelurahan Suryodiningratan.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat *prototype design* menggunakan *figma* untuk *website* Rintisan Kelurahan Budaya Suryodiningratan.
2. Membuat media informasi untuk pelestarian dan pengenalan budaya lokal Kelurahan Suryodiningratan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti:
 - a. Memperluas wawasan pengetahuan khususnya dalam penerapan teori dan teknik desain antarmuka pengguna.
 - b. Memperoleh pengalaman praktis dan relasi kerja di bidang pengembangan teknologi berbasis budaya.
 - c. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama pendidikan ke dalam proyek dunia nyata yang berfokus pada pelestarian budaya lokal.
2. Bagi instansi:
 - a. Mendapatkan *design prototype* sebagai gambaran *website*.
 - b. Menjadi media promosi dalam upaya pelestarian dan pengenalan budaya lokal kepada publik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memudahkan pembahasan perancangan *user interface website* yang dibagi menjadi lima bab dengan pokok pikiran dari tiap-tiap bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan dan literatur yang berkaitan dengan topik penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas penggunaan metode *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tahapan yang peneliti lakukan dalam merancang *website*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.