

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia menunjukkan tren yang semakin positif dari tahun ke tahun. Berdasarkan data Indeks Pembangunan TIK tahun 2024 yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik, tercatat bahwa dalam enam tahun terakhir, indeks ini mengalami peningkatan yang konsisten. Indeks Pembangunan TIK memiliki skala penilaian 1 hingga 10. Pada tahun 2018, nilai Indeks Pembangunan TIK berada pada angka 5,07 dan terus meningkat hingga mencapai 5,90 pada tahun 2023 [1]. Peningkatan ini mencerminkan kemajuan signifikan dalam infrastruktur, akses, dan pemanfaatan TIK di Indonesia.

PT Komuri Indonesia Geekgarden adalah perusahaan konsultan teknologi informasi yang berbasis di Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta [2]. Perusahaan ini berupaya memaksimalkan ekosistemnya dengan memperluas jangkauan dalam merekrut talenta-talenta baru yang sesuai dengan kebutuhan. Untuk mencapai tujuan tersebut, perusahaan mengembangkan JoinGeek, sebuah situs web yang dirancang sebagai platform pencarian dan pengembangan talenta di bidang teknologi informasi.

JoinGeek memiliki beberapa fitur. Pertama, JoinGeek Find Job merupakan platform pencarian kerja yang membantu pengguna menemukan berbagai lowongan pekerjaan yang tersedia di GeekGarden. JoinGeek Webinar berfungsi sebagai sarana bagi pengguna untuk mencari serta mengakses webinar. Sementara itu, JoinGeek Community dirancang sebagai sebuah forum interaktif yang memberikan ruang bagi pengguna untuk bersosialisasi, berbagi informasi seputar peluang kerja, serta mendiskusikan berbagai topik yang berkaitan dengan industri teknologi informasi.

Dalam proses perancangan situs web, penulis sebagai *UI/UX Designer* menerapkan metode *design thinking*. Metode ini digunakan untuk

mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan yang dialami oleh pengguna, sekaligus mengembangkan solusi yang efektif dan inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan situs web.

Metode *design thinking* meliputi lima tahapan proses desain [5]. Pertama, *empathize* merupakan tahapan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh pengguna. *Define* merupakan tahapan untuk mendefinisikan permasalahan pengguna yang telah diidentifikasi dan harus diselesaikan. *Ideate* adalah tahapan menentukan solusi inovatif untuk permasalahan yang telah diidentifikasi. *Prototype* merupakan tahapan mengembangkan solusi menjadi bentuk model awal interaktif.

Tahapan terakhir dalam proses *design thinking* adalah *testing*. *Testing* adalah tahapan pengujian untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) dari suatu produk digital. Penulis mengimplementasikan pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk JoinGeek Webinar dan JoinGeek Community. Sedangkan untuk JoinGeek Find Job menggunakan *A/B testing* karena kebutuhannya adalah desain ulang untuk dua halaman.

Perancangan yang dilakukan oleh penulis menghasilkan desain UI/UX yang meliputi JoinGeek Find Job, JoinGeek Webinar, dan JoinGeek Community. Sistem yang didesain pada JoinGeek Find Job meliputi halaman beranda dan detail pekerjaan. Sedangkan pada JoinGeek Webinar meliputi halaman beranda hingga proses pembayaran. Terakhir, pada JoinGeek Community meliputi halaman beranda hingga detail komunitas.

Hasil desain yang penulis rancang diharapkan dapat membantu PT Komuri Indonesia Geekgarden dalam mengoptimalkan ekosistem situs web JoinGeek dengan memperluas jangkauan dalam merekrut talenta-talenta baru yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Selain itu, diharapkan juga untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi yang ada di JoinGeek.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan metode *design thinking* dalam

pengembangan situs web JoinGeek?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, diperlukan batasan masalah guna memastikan ruang lingkup penelitian tetap sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Dengan adanya batasan ini, penelitian dapat difokuskan pada aspek-aspek yang relevan sehingga tujuan utama dapat dicapai secara optimal. Oleh karena itu, laporan ini dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Penelitian berfokus pada perancangan UI/UX situs web JoinGeek Find Job, JoinGeek Webinar, dan JoinGeek Community menggunakan aplikasi Figma.
2. Menghasilkan *mockup* dan prototipe sebagai hasil akhir dari perancangan desain situs web JoinGeek.
3. Sistem pengujian pada JoinGeek Find Job menggunakan metode *A/B testing* karena kebutuhannya adalah untuk mendesain ulang tampilan antarmuka situs web sebanyak dua halaman;
4. Sistem pengujian pada JoinGeek Webinar dan Community menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) karena kebutuhannya adalah merancang situs web baru;
5. Desain fitur JoinGeek Find Job berfokus pada desain halaman beranda dan detail pekerjaan;
6. Desain fitur JoinGeek Webinar berfokus pada desain halaman beranda dan proses pembayaran *webinar*;
7. Desain fitur JoinGeek Community berfokus pada desain halaman beranda, komunitas, postingan saya, *bookmark*, dan detail kategori.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa tujuan yang diantaranya adalah:

1. Mengembangkan desain UI/UX untuk situs web JoinGeek, khususnya pada fitur JoinGeek Find Job, JoinGeek Webinar, dan JoinGeek Community;
2. Merancang desain UI/UX yang dapat diimplementasikan ke dalam bentuk situs web fungsional;
3. Meningkatkan konsistensi tampilan antarmuka guna menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik;
4. Menghasilkan desain UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna untuk meningkatkan kenyamanan serta kemudahan dalam penggunaan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini menambah khazanah pengetahuan dalam bidang perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), khususnya dalam penerapan metode *Design Thinking* dan pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) serta *A/B Testing*. Temuan dan implementasi dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan desain berbasis pengguna di bidang teknologi informasi, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji tema serupa.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi PT Komuri Indonesia Geekgarden dalam meningkatkan kualitas desain dan pengalaman pengguna pada platform JoinGeek, yang mencakup fitur Find Job, Webinar, dan Community. Dengan penerapan metode perancangan yang

sistematis dan terstruktur, platform ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dalam proses rekrutmen, penyelenggaraan webinar, dan pengembangan komunitas IT secara daring. Selain itu, pengguna juga memperoleh manfaat berupa kemudahan navigasi, konsistensi antarmuka, serta kenyamanan dalam mengakses informasi dan berinteraksi di dalam platform.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan tugas akhir skripsi ini menggunakan susunan bab sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TEORI DAN ANALISIS

Berisi dasar-dasar teori yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tahapan yang penulis lakukan dalam merancang desain tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna hingga *testing* pada situs web JoinGeek.

BAB IV KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.