

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa saat ini, dunia teknologi sangat bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi, terutama penggunaan website dan aplikasi. Dengan ini, berita atau informasi yang akan disampaikan menjadi lebih luas dan detail. Tersedianya internet yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun memberikan peluang untuk dapat menyampaikan berita ataupun informasi secara efektif.

Di Indonesia sendiri, khususnya Lembaga maupun Instansi negara di tingkat Kalurahan masih mengandalkan penyebaran informasi dan berita hanya melalui kepala desa di setiap kalurahan tersebut. Sehingga informasi yang disampaikan terkadang tidak menyebar secara merata.

Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo terletak di Yogyakarta lebih tepatnya di Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Karang Taruna ini masih bergantung pada cara lama yaitu dengan menunjuk salah satu dari perwakilan tiap desa untuk memberikan berita maupun informasi dari kalurahan.

Akibatnya, untuk mencakup seluruh warga Kalurahan Sinduharjo, Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo menghadapi kesulitan dalam penyebaran berita maupun informasi. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain berbasis website yang dapat digunakan sebagai media informasi yang dapat diakses seluruh masyarakat khususnya warga Kalurahan Sinduharjo.

Untuk langkah awal dalam mendukung website Karang Taruna tersebut, maka perlu adanya perancangan desain User Interface (UI) dan proses penelitiannya menggunakan metode Design Thinking. Design Thinking adalah metode yang berfokus untuk menyelesaikan masalah dengan melalui 5 tahapan yaitu, Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Dimana metode Design Thinking ini memiliki sifat yang mengulang yang memungkinkan terjadinya pengulangan pada tahap perancangan yang telah dilakukan jika hasil yang didapatkan ditemukan suatu

kesalahan atau suatu masalah. Berdasarkan hal diatas, sehingga penulis memiliki tujuan mengajukan judul skripsi yaitu "Perancangan User Interface Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Website".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada implementasi akan hal ini adalah bagaimana cara merancang atau membangun User Interface website Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo menggunakan metode Design Thinking agar sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Batasan penelitian pada website Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo tidak mencakup perancangan fitur diluar aspek penyampaian informasi
2. Penelitian ini tidak membahas coding secara mendetail pada bagian frontend

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin diraih dari peneliti adalah untuk merancang desain User Interface website Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo dengan metode Design Thinking.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Sebagai panduan bagi pengembang UI dalam menghadirkan desain yang sederhana namun tetap efektif.
- b. Menjadi sarana penyampaian informasi kedepanya

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, membahas penelitian terdahulu yang relevan serta teori-teori dasar yang mendukung penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN, menjelaskan objek penelitian, alur penelitian, serta alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi hasil penelitian serta analisis terhadap hasil tersebut.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dari penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

