

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap bisnis secara global dan nasional, mendorong pelaku usaha untuk beradaptasi agar tetap kompetitif dan bertahan. Di Indonesia, transformasi digital bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan strategis. Kementerian Usaha Kecil dan Menengah (UKM) mencatat, sekitar 25,5 juta UMKM telah terhubung ke ekosistem digital [1], meningkat signifikan dibandingkan tahun sebelumnya, yang menunjukkan arah transformasi digital yang semakin kuat di sektor usaha kecil dan menengah. Namun, tingkat adopsi teknologi digital secara menyeluruh termasuk penggunaan *website* masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan pengetahuan teknologi dan akses infrastruktur digital.

*Website* merupakan media digital strategis yang memungkinkan penyampaian informasi secara luas tanpa batasan ruang dan waktu. *Website* memungkinkan pelaku usaha untuk menampilkan profil usaha, katalog produk, mekanisme layanan, serta informasi penting lainnya secara terstruktur dan profesional, sehingga mempermudah calon pelanggan menemukan dan memahami penawaran usaha [2]. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *website* memberikan dampak positif terhadap pengembangan UMKM, khususnya dalam peningkatan interaksi pelanggan dan akses pasar [3].

Menyadari kebutuhan tersebut, dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) di PT Vinix Seven Aurum, penulis dan rekan tim berinisiatif menghadirkan sebuah inovasi berupa layanan jasa pembuatan *website* bernama “Vinix7 WebSpire”. Dalam konteks penelitian ini, penulis berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) dari Vinix7 WebSpire sebagai upaya menghadirkan tampilan yang profesional, informatif, dan mudah diakses. Perancangan UI/UX ini ditujukan untuk membantu UMKM maupun individu dalam memanfaatkan *website* sebagai media promosi dan interaksi digital, sekaligus menjawab keterbatasan mereka dalam menjangkau konsumen melalui kanal digital mandiri.

Seiring meningkatnya pemanfaatan *website* sebagai media digital, perhatian terhadap kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi aspek yang tidak terpisahkan dalam proses pengembangannya. UI berperan dalam mengatur tampilan visual dan elemen interaksi, sedangkan UX berkaitan dengan tingkat kenyamanan, kemudahan, serta kepuasan pengguna selama berinteraksi dengan *website*. Penelitian yang dilakukan oleh Olivia et al., menjelaskan bahwa perancangan UI/UX yang baik dapat meningkatkan efektivitas penggunaan sistem, memperbaiki struktur navigasi, serta mengurangi kesalahan pengguna dalam mengakses informasi, sehingga *website* mampu berfungsi secara optimal sesuai tujuan pengembangannya [4].

Salah satu metode yang banyak digunakan dalam perancangan UI/UX adalah *Design Thinking*. Metode ini menekankan pendekatan pemecahan masalah yang

sistematis dan kreatif dengan menjadikan pengguna sebagai pusat perancangan. *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang memungkinkan perancang untuk memahami kebutuhan pengguna, merumuskan masalah secara jelas, serta menguji solusi desain secara berulang. Penerapan *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX *website* mampu menghasilkan desain yang lebih intuitif, mudah digunakan, serta sesuai dengan ekspektasi pengguna [5].

Berdasarkan permasalahan dan potensi solusi yang telah diidentifikasi, penelitian ini dirancang untuk menghasilkan platform digital yang efektif dalam membantu pelaku usaha atau UMKM dalam memanfaatkan *website* sebagai sarana promosi dan interaksi digital yang mudah digunakan. Judul penelitian ini adalah “Perancangan UI/UX pada *Website Vinix7 WebSpire*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian ini, didapatkan pernyataan rumusan permasalahan adalah “Bagaimana merancang UI/UX pada *website Vinix7 WebSpire*?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam proses perancangan UI/UX pada *website Vinix7 WebSpire* penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar tetap fokus dan tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada proses perancangan UI/UX untuk *website* Vinix7 Webspire dan tidak mencakup implementasi teknis atau pengembangan sistem secara keseluruhan.
2. Fokus penelitian mencakup identifikasi dan pemilihan fitur utama yang akan dirancang untuk mendukung kebutuhan pengguna.
3. Perancangan alur pengguna (*user flow*) dilakukan untuk memastikan pengalaman pengguna yang efisien dan intuitif.
4. Penyusunan desain hanya mencakup wireframe tingkat rendah (*low fidelity*) dan tingkat tinggi (*high fidelity*), serta prototipe UI/UX sebagai acuan visual.
5. Desain yang dirancang difokuskan pada tampilan *website* untuk perangkat desktop, tanpa mempertimbangkan tampilan pada perangkat lain.
6. Terdapat *prototype* yang akan digunakan untuk melakukan Usability Testing.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang dibahas diatas, maka tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah :

##### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pengguna, khususnya pelaku usaha atau UMKM sebagai calon klien, terhadap *website* layanan jasa pembuatan *website* Vinix7 WebSpire sebagai media informasi dan promosi layanan digital.

2. Merancang *User Interface* (UI) *website* Vinix7 WebSpire yang informatif, konsisten, dan mudah dipahami, sehingga mampu menyajikan informasi layanan, alur pemesanan, serta portofolio secara jelas kepada pengguna.
3. Merancang *User Experience* (UX) *website* Vinix7 WebSpire dengan alur navigasi yang sederhana dan efisien, guna meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi dan berinteraksi dengan *website*.
4. Menyusun desain *high-fidelity* dan prototipe UI/UX *website* Vinix7 WebSpire sebagai visualisasi rancangan akhir yang merepresentasikan kebutuhan pengguna dan tujuan layanan digital.
5. Menerapkan pendekatan *Design Thinking* dalam proses perancangan UI/UX *website* Vinix7 WebSpire hingga tahap perancangan dan evaluasi desain, untuk memastikan desain yang dihasilkan berorientasi pada kebutuhan dan kemudahan pengguna.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

1. Membantu pelaku usaha atau UMKM dalam memperoleh rancangan antarmuka *website* layanan pembuatan *website* yang profesional, informatif, dan mudah dipahami, sehingga memudahkan mereka mengenal layanan Vinix7 WebSpire sebagai solusi digital bagi kebutuhan bisnis.
2. Mempermudah calon klien dalam mengakses informasi terkait jenis layanan, alur kerja, portofolio, dan kontak Vinix7 WebSpire melalui desain UI/UX *website* yang terstruktur, intuitif, dan user-friendly, sehingga meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan pengguna.

3. Menyediakan rancangan UI/UX *website* Vinix7 WebSpire yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan dan peningkatan kualitas layanan jasa pembuatan *website*, khususnya dalam menciptakan pengalaman pengguna yang efektif dan efisien.
4. Mendukung penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX *website* layanan digital, sehingga menghasilkan desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna, memperjelas alur interaksi pengguna, serta meningkatkan efektivitas *website* sebagai media promosi dan komunikasi layanan.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Agar dapat memberikan pemahaman menyeluruh tentang isi penulisan dalam proyek penelitian ini, berikut disajikan sistematika penulisan yang mencakup :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini, penulis akan menguraikan berbagai pendapat dari para ahli yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Teori-teori yang dijadikan dasar meliputi konsep perancangan, UI/UX, serta metode *Design Thinking* yang digunakan pada penelitian ini.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan Design Thinking, yang mencakup tahapan-tahapan seperti *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Selain itu, akan dijelaskan metode pengumpulan data, alat bantu penelitian, dan kerangka kerja yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX**

Bab ini berisi analisis permasalahan yang dihadapi oleh pelaku usaha/UMKM serta solusi yang dirancang. Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum dari permasalahan, analisis kebutuhan pengguna, melalui tahap *empathize*, perancangan alur pengguna (*user flow*) dan fitur *website* menggunakan *diagram* seperti *use case diagram*, *flowchart* dan *wireframe*, serta pembuatan *prototype website* Vinix7 WebSpire.

### **BAB V : IMPLEMENTASI, TESTING DAN HASIL**

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dari *prototype website* Vinix7 WebSpire. Selain itu, bab ini memuat hasil *usability testing* melalui tahap *test* dalam metode *design thinking*. Hasil pengujian akan dianalisis untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan desain UI/UX dan memberikan rekomendasi perbaikan.

**BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya, dan saran-saran yang berguna bagi perkembangan dengan hasil penelitian tersebut.