BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat saat ini membawa perubahan besar dalam berbagai sektor, termasuk sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Agar mampu bertahan dan bersaing di tengah persaingan pasar yang semakin ketat, pelaku UMKM dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi digital tidak hanya membantu UMKM dalam memperluas jangkauan pemasaran, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan efisiensi operasional, pengelolaan data usaha, serta kualitas pelayanan kepada pelanggan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kesiapan teknologi UMKM di Indonesia masih tergolong rendah dan belum merata. Meskipun digitalisasi semakin penting, sebagian besar UMKM belum siap untuk mengadopsi teknologi digital. Hal ini terlihat dari masih sedikitnya UMKM yang telah memanfaatkan platform digital serta masih banyaknya pelaku UMKM di berbagai daerah yang menjalankan usahanya secara manual. Selain itu, tingkat kesiapan digital yang masih berada pada kategori menengah juga menunjukkan adanya kesenjangan dalam penerapan teknologi. Kondisi tersebut menjadi permasalahan karena rendahnya kesiapan teknologi dapat menghambat UMKM dalam memanfaatkan peluang digital secara optimal.

Meskipun demikian, pada kenyataannya tidak semua UMKM memiliki tingkat kesiapan digital yang sama. Sebagian pelaku UMKM masih mengalami kesulitan dalam mengadopsi teknologi digital, baik karena keterbatasan pengetahuan, sumber daya, maupun kurangnya pemahaman terhadap kebutuhan digital usahanya. Kondisi ini menunjukkan bahwa UMKM memerlukan suatu alat bantu yang mampu memberikan gambaran mengenai tingkat kesiapan digital mereka secara jelas dan mudah dipahami.

Digital Readiness Assessment merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana kesiapan UMKM dalam mengadopsi teknologi digital. Melalui proses asesmen ini, pelaku UMKM dapat mengetahui posisi tingkat kematangan digital usahanya serta memperoleh rekomendasi pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan. Namun, dalam penerapannya, masih ditemukan kendala di mana sebagian pelaku UMKM merasa kesulitan saat menggunakan platform asesmen digital. Kendala tersebut umumnya disebabkan oleh tampilan antarmuka yang kurang intuitif, alur penggunaan yang tidak jelas, serta penyajian informasi yang belum sepenuhnya mudah dipahami oleh pengguna.

VINIX D-READY merupakan sebuah website *Digital Readiness Assessment* yang dirancang untuk membantu UMKM dalam mengukur tingkat kesiapan digital mereka. Meskipun memiliki tujuan yang relevan dan bermanfaat, efektivitas penggunaan website ini sangat dipengaruhi oleh kualitas desain antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*). Desain *UI/UX* yang kurang optimal dapat menyebabkan pengguna mengalami kebingungan dalam

mengikuti proses asesmen, menurunkan minat untuk menggunakan sistem, serta mengurangi manfaat yang seharusnya dapat diperoleh dari website tersebut.

Oleh karena itu, proses perancangan *UI/UX* tidak hanya perlu memperhatikan tampilan visual, tetapi juga harus memastikan bahwa sistem mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memastikan hal tersebut adalah melalui *usability testing*. Metode ini memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana pengguna berinteraksi dengan website *VINIX D-READY*, mulai dari memahami alur penggunaan hingga menyelesaikan proses asesmen digital.

Melalui penerapan *usability testing*, berbagai kendala yang dialami pengguna dapat diidentifikasi berdasarkan pengalaman nyata mereka saat menggunakan website. Hasil dari pengujian ini dapat dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan desain secara lebih tepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, website *VINIX D-READY* diharapkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih nyaman, mudah, dan efektif, serta membantu pelaku UMKM dalam memperoleh hasil asesmen dan rekomendasi digital yang relevan dengan kondisi usahanya.

Berdasarkan Pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait "**PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE *DIGITAL READINESS ASSESSMENT* UMKM *VINIX D-READY***".

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang antarmuka pengguna *(UI)* dan pengalaman pengguna *(UX)* pada website *VINIX D-READY* agar mudah digunakan dan dipahami oleh pelaku UMKM?
2. Bagaimana perancangan *UI/UX* website *Digital Readiness Assessment* UMKM *VINIX D-READY* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelaku UMKM?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terfokus dan sistematis, batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan *UI* dan *UX* website *Digital Readiness Assessment* UMKM *VINIX D-READY.*
2. Metode yang digunakan dalam perancangan *UI/UX* Adalah pendekatan *Design Thinking*, yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan implementasi desain.
3. Penelitian ini tidak membahas proses pengembangan system secara teknis (coding dan backend).
4. Objek penelitian adalah pelaku UMKM sebagai pengguna utama website *VINIX D-READY*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang antarmuka pengguna (*UI*) website *VINIX D-READY* yang sederhana, informatif, dan mudah digunakan oleh pelaku UMKM.
2. Menghasilkan desain pengalaman pengguna (*UX*) yang mampu memandu UMKM dalam melakukan *Digital Readiness Assessment* secara jelas dan terstruktur.
3. Menghasilkan *prototype* desain *UI/UX* website *VINIX D-READY* yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan system di masa mendatang.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan rancangan *UI/UX* yang dapat meningkatkan kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan website *VINIX D-READY*.
2. Membantu pelaku UMKM dalam memahami dan melaksanakan asesmen kesiapan digital secara lebih efektif.
3. Menjadi referensi bagi pengembang atau peneliti selanjutnya dalam merancang website *Digitak Readiness Assessment* berbasis *UI/UX*.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan penelitian ini maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas teori-teori dan konsep yang mendukung penelitian, seperti UI/UX, Digital Readiness Assessment, UMKM, metode Design Thinking, metode Usability Testing, dan literatur terkait lainnya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan metode penelitian, tahapan perancangan UI/UX, serta tools yang digunakan dalam proses penelitian baik software maupun hardware.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan hasil analisis kebutuhan pengguna serta proses perancangan UI/UX website VINIX D-READY.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas hasil perancangan UI/UX serta analisis terhadap desain yang dihasilkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang diperlukan untuk pengembangan selanjutnya.