

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi di era globalisasi, pola interaksi manusia dengan sistem digital turut berubah mengikuti perkembangan zaman, yang melahirkan standar baru dalam kenyamanan dan kemudahan akses. Kemajuan ini menuntut agar setiap produk digital tidak hanya sekadar berfungsi secara teknis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang intuitif dan efisien bagi penggunanya baik antarmuka *User Interface* dan pengalaman pengguna *User Experience* yang ditawarkan.

*User interface* dan *user experience* berperan penting dalam menciptakan pengalaman yang efektif dan mudah digunakan oleh pengguna akhir [1]. Antarmuka yang dirancang dengan baik dapat membantu pengguna memproses informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana melalui desain yang intuitif, yang mampu mengurangi beban berpikir, mempermudah penggunaan, dan meminimalkan kesalahan interaksi. UI berfungsi sebagai representasi visual dari sebuah sistem digital, sementara UX memastikan interaksi antara pengguna dan sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna, dengan mempertimbangkan faktor kegunaan, kenyamanan, dan aksesibilitas, sehingga sistem dapat diakses oleh berbagai kalangan pengguna tanpa memerlukan pemahaman teknis yang mendalam.

PT Vinix 7 merupakan perusahaan edukasi teknologi yang menjadi mitra Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB), yang menyediakan 20 pilihan divisi magang yang masing-masing memiliki fokus kegiatan dan kebutuhan kompetensi yang berbeda. Keberagaman pilihan tersebut memberikan peluang yang luas bagi peserta untuk mengembangkan minat dan keterampilan di berbagai bidang teknologi. Namun, di sisi lain banyaknya pilihan divisi juga menimbulkan tantangan bagi sebagian calon peserta dalam menentukan divisi yang paling sesuai dengan minat dan kemampuan awal yang mereka miliki. Sebagian dari calon peserta mengalami kebingungan dalam proses pemilihan divisi karena informasi yang tersedia masih bersifat deskriptif dan belum sepenuhnya memberikan gambaran yang jelas mengenai aktivitas, fokus pembelajaran, dan kompetensi yang dibutuhkan pada setiap divisi. Kondisi tersebut dapat menyebabkan terjadinya ketidaksesuaian antara ekspektasi peserta dengan karakteristik divisi yang dipilih. Apabila divisi yang dipilih tidak sejalan dengan minat atau kemampuan awal peserta, hal ini berpotensi menimbulkan kesulitan dalam proses adaptasi serta menurunkan efektivitas pembelajaran selama pelaksanaan program magang. Selain itu, saat ini belum tersedia sistem yang dapat membantu calon peserta dalam mengidentifikasi kecenderungan minat dan kompetensi dasar mereka secara lebih objektif yang menghubungkannya dengan karakteristik masing-masing divisi. Proses pemilihan divisi masih mengandalkan informasi dalam bentuk dokumen deskriptif tanpa adanya mekanisme yang dapat mendukung proses pengambilan keputusan secara lebih terarah menunjukkan bahwa proses pemilihan divisi di PT Vinix 7 masih memiliki peluang untuk

dikembangkan dengan pendekatan yang lebih berpusat pada pengguna (*user-centered*), khususnya dalam membantu calon peserta menentukan divisi magang.

Berdasarkan permasalahan tersebut Maka diperlukan perancangan UI/UX untuk *website* “Pandu Divisi”, yang berfungsi sebagai *website* pendukung pengambilan keputusan dalam pemilihan divisi. Maka dari itu, penulis mengajukan judul penelitian **“PERANCANGAN UI/UX WEBSITE REKOMENDASI DIVISI MAGANG MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: PT VINIX 7)”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *website* “Pandu Divisi”?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Perancangan UI/UX *website* Pandu Divisi ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Rancangan UI/UX tidak mengukur tingkat ketepatan atau validitas algoritma rekomendasi divisi, melainkan kemudahan penggunaan dan kejelasan alur interaksi pada fitur asesmen rekomendasi divisi.
2. Penelitian ini dibatasi pada tahap perancangan UI/UX, meliputi kebutuhan pengguna, perancangan *user flow*, *mid-fidelity wireframe*, dan *high-fidelity prototype*, tanpa melibatkan implementasi *coding*.

3. Proses perancangan UI/UX ini menggunakan metode *design thinking* yang mencakup lima tahapan proses yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.
4. Hasil desain hanya mencakup *prototype* UI/UX sebagai gambaran visual untuk pengembangan lebih lanjut.
5. Fitur pendaftaran di rancang sebagai fitur pendukung, dan hanya di uji dari sisi kemudahan penggunaan, tanpa menjadi fokus utama perancangan.
6. Pengujian dilakukan terbatas pada evaluasi penggunaan untuk mengukur seberapa mudah dan bagaimana pengalaman pengguna saat menjalankan *task* pada *prototype*.
7. Subjek yang diteliti adalah peserta aktif program MSIB PT Vinix 7 *batch* 3, sebagai representasi calon peserta magang yang menjadi target pengguna *website*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin diberikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan antarmuka pengguna (UI) yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami untuk mendukung proses asesmen minat dan kompetensi dasar secara mandiri, termasuk melalui eksplorasi informasi divisi serta menciptakan pengalaman pengguna (UX) yang terstruktur dan nyaman dalam pengambilan keputusan pemilihan divisi magang.

2. Membangun rancangan *prototype* produk digital yang dapat meningkatkan kualitas layanan dengan menyediakan pengalaman interaksi yang lebih efisien dan terarah bagi pengguna.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin diberikan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Calon peserta, mempermudah proses pengambilan keputusan dalam memilih divisi berdasarkan minat dan kompetensi melalui asesmen, serta penyajian informasi divisi yang lebih jelas dan sistematis.
2. Bagi PT Vinix 7, memberikan gambaran rancangan sistem rekomendasi divisi magang yang terstruktur dan berpusat pada pengguna, serta memperkuat citra perusahaan di bidang pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan digital.
3. Bagi penulis, memberikan pengalaman dalam menerapkan prinsip-prinsip UI/UX secara langsung pada studi kasus nyata, sehingga dapat memperkuat pemahaman konseptual dan keterampilan perancangan antarmuka sesuai kebutuhan industri.

### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah dari penelitian, batasan masalah yang ditetapkan, tujuan dan manfaat yang diharapkan serta sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi acuan dalam merancang UI/UX.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan dalam proses perancangan, metode-metode yang digunakan dan alat bantu (*tools*) yang digunakan untuk menghasilkan UI/UX sesuai dengan kebutuhan.

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang analisis kebutuhan seperti user persona, *user journey*, perancangan alur pengguna (*user flow*), rancangan *wireframe* (mid-fi), serta *design system*.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini berisi tentang hasil implementasi *prototype* (hi-fi) UI/UX yang telah dirancang dan proses pengujian terhadap *prototype* yang telah dibangun, serta analisis hasil yang dicapai dari rancangan UI/UX tersebut.

## **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran penulis yang berhubungan dengan hasil penelitian.