

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era perkembangan teknologi saat ini, kebutuhan informasi semakin kompleks dan beragam dalam mendapatkan informasi. Hal ini mengakibatkan masyarakat sedikit kebingungan dalam mendapatkan informasi, sehingga masyarakat memerlukan akses yang cepat dan mudah untuk mendapatkan informasi [1]. Dengan semakin berkembangnya teknologi, sebagian besar masyarakat telah memanfaatkan teknologi untuk memperoleh informasi. Perkembangan teknologi selalu diikuti dengan kebutuhan akan mobilitas yang tinggi. Penunjang mobilitas dalam kehidupan sehari-hari salah satunya adalah kehadiran internet [2]. Oleh karena itu sudah menjadi hal yang wajar bila sekarang bermunculan *platform-platform* baru yang dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi dengan mudah.

Salah satu penunjang *platform* aplikasi adalah *User Interface (UI)* dan *User experience (UX)* [3]. Di Tabanan sendiri belum mempunyai aplikasi maupun website penyedia informasi tentang usaha mikro kecil menengah (UMKM) sehingga masyarakat melakukan browsing di internet yang masih dianggap kurang optimal karena kurang praktis. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah teknologi berbasis informasi yang dapat membantu pengguna dalam mencari dan memberikan informasi UMKM yaitu dengan dirancangnya *User Interface (UI)* sebagai tahapan awal dalam membuat *website* secara utuh untuk media promosi UMKM menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. Konsep dari *UCD* adalah *user* sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna [4].

Pada penelitian ini mengambil studi kasus pada Rumah BUMN (badan usaha milik negara) Tabanan. Rumah BUMN Tabanan sebagai wadah untuk dapat membantu usaha mikro kecil menengah (UMKM) agar mendapatkan akses pembinaan, permodalan sekaligus promosi sehingga UMKM bisa berkembang. Namun pada penyajian informasi dan promosi untuk anggota UMKM masih kurang maksimal, sehingga promosi sering kali tidak efektif serta membutuhkan waktu yang sangat lama karena hanya mengandalkan cara biasa dengan

mempromosikan UMKM melalui kegiatan pameran, bazar, serta kunjungan tamu di kantor.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis melakukan penelitian pembuatan desain yang mengarah pada *user interface* dan *user experience* untuk media promosi UMKM pada Rumah BUMN Tabanan. Harapan dari rancangan *prototype* tersebut dapat membantu pihak *programer* atau *developer* untuk membuat *website* yang dibutuhkan Rumah BUMN Tabanan yaitu penyajian informasi dan data UMKM yang berdana di Tabanan, UMKM dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas, meningkatkan sistem promosi yang lebih efektif dan efisien serta memperluas penjualan produk melalui media promosi *website* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang terdapat pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana metode *UCD* dapat mempengaruhi efektifitas perancangan *UI/UX* ?
2. Desain *prototype* aplikasi berbasis *website* apa yang cocok untuk mempromosikan produk UMKM?
3. Bagaimana memaksimalkan menyajikan data UMKM yang menarik untuk membantu pengembangan digitalisasi promosi UMKM?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

1. Menghasilkan rancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dengan metode *User Centered Design (UCD)* pada aplikasi berbasis *website* sesuai kebutuhan dari calon pengguna.
2. Memaksimalkan data UMKM agar dapat lebih berguna dalam mempromosikan UMKM ke masyarakat luas.
3. Membantu mempromosikan produk UMKM dengan menggunakan *website* agar lebih terdigitalisasi.

1.3.2 Manfaat

1. Dengan adanya *website* ini maka dapat membantu pengelolaan informasi dan data yang terdapat pada Rumah BUMN Tabanan.
2. UMKM dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas dan dapat mempromosikan produk-produknya, meningkatkan sistem promosi yang lebih efektif dan efisien serta memperluas penjualan produk dengan melalui media promosi *website* tersebut.
3. Memaksimalkan interaksi pengguna terhadap web agar dapat digunakan dengan memberikan *User Experience* yang mudah dipahami.
4. Memudahkan *developer* atau *programmer* untuk merealisasikan desain *prototype* tampilan *web* Rumah BUMN Tabanan menjadi *website* yang bisa berjalan dan digunakan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang ada pada latar belakang maka batasan masalah untuk *website* ini sebagai berikut :

1. Desain *prototype* media promosi ini hanya diperuntukan kepada Rumah BUMN Tabanan.
2. Mendesain *User Interface* dan *User Experience* sesuai dengan kebutuhan pada Rumah BUMN Tabanan.
3. *Output* berupa *prototype* desain tampilan *website*. *Prototype* tersebut berisi tentang profil Rumah BUMN Tabanan serta informasi berita dan agenda kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak Rumah BUMN Tabanan, Data UMKM serta produk UMKM.
4. Pengguna pada *website* ini merupakan pegawai Rumah BUMN Tabanan, dan masyarakat sebagai pengunjung *website*