

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

User Interface dan *User Experience* (UI/UX) memiliki peran yang penting dalam perancangan dan pembangunan website yang menarik, efektif dan mudah digunakan. UI berperan dalam memberikan tampilan yang menarik, sedangkan UX lebih berfokus pada kenyamanan pengguna. Dengan begitu, UI/UX dirancang untuk memastikan pengguna dengan mudah mengakses dan mengenali penempatan desain visual pada produk.

Game Online sangatlah digemari pada era ini. Biasanya *game online* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan. Dimana pemain bisa saling berinteraksi dan bertukar informasi dengan satu sama lain Di dalam mendapatkan informasi mengenai *game online*, media platform penyedia informasi mengenai *game online* di Indonesia yang berupa website atau aplikasi juga cenderung tidak valid. Sehingga dapat menyebabkan menyebarnya informasi yang salah dan fatal jika disebar luaskan.

Oleh karena itu, perancangan UI/UX website ini dilakukan dengan bertujuan memberi wadah akan informasi yang dapat terpercaya sumbernya dan memfasilitaskan pengguna untuk bisa berkomunikasi dan membangun komunitas yang membahas seperti *guide*, *event*, *update* terbaru, informasi seputar game online dan sebagainya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam Proyek Akhir ini adalah kurangnya wadah bagi pengguna *game online* untuk bertukar informasi dan berinteraksi satu sama lain. Sehingga menyebabkan informasi yang salah dan fatal jika disebar luaskan.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang UI/UX website dengan fitur utama seperti news, browse, profile dan forum.
2. Merancang UI/UX website interaktif yang sederhana dan navigasi yang memudahkan sesuai kebutuhan pengguna

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah dijelaskan di atas, terdapat batasan masalah pada Proyek Akhir yang dikerjakan sebagai berikut:

1. Proyek Akhir ini hanyalah berupa rancangan dan tidak akan diimplementasikan.
2. Lingkup Proyek Akhir ini terbatas pada desain *wireframe* dan *prototype* saja.

1.5 Definisi Operasional

Dalam penulisan laporan proyek akhir, terdapat kata kunci yang dicantumkan pada bagian abstrak yaitu Website, Figma dan Canva. Definisi Operasional bertujuan untuk menjelaskan istilah pada kata kunci yang dimaksud pada bagian abstrak. Berikut kata kunci yang digunakan pada proyek akhir

1. Website

Website adalah platform digital yang dapat diakses melalui internet, yang berfungsi sebagai tempat di mana individu, bisnis, atau organisasi dapat hadir secara online. Website memungkinkan bisnis untuk membagikan informasi, menawarkan berbagai produk atau layanan, dan terhubung secara global.

2. Figma

Figma adalah salah satu tools atau aplikasi desain yang dapat digunakan pada windows dan Mac OS untuk membuat aplikasi serta berbagai desain lainnya. Aplikasi ini berbasis vektor, sehingga memang sangat cocok digunakan untuk membuat user interface aplikasi atau website.

3. Canva

Canva adalah salah satu aplikasi yang bisa kamu gunakan untuk membuat berbagai desain konten visual untuk website atau blogmu secara gratis. Canva menawarkan berbagai fitur, seperti untuk mengedit gambar dan mengatur layout, template untuk banner atau sampul buku, serta segudang stok foto. Lebih jauh, Canva juga memiliki user interface yang ramah sehingga pengguna bisa mempelajari dengan cepat.

4. UI/UX

UI/UX merupakan istilah yang merujuk pada tampilan dan pengalaman berinteraksi dari sebuah produk desain antarmuka. User Interface merancang sebuah tampilan antarmuka (warna, tipografi, ilustrasi, tombol dan layout). Sedangkan User Experience mengacu pada bagaimana agar produk yang dirancang dapat dengan mudah dipahami dan nyaman untuk dilihat.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada pengerjaan proyek ini menggunakan metodologi Design Thinking, Metode pada penelitian ini terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Penjelasan dari masing-masing tahapan Metode design thinking yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Empathize

Empathize merupakan tahapan pertama dari metode design thinking. Tahapan ini dilakukan dengan mendekati pengguna dan melakukan observasi atau bertanya secara langsung guna mendapatkan problem yang dialami.

2. Define

Define merupakan tahapan kedua dari metode design thinking. Tahapan design thinking ini berupa proses menganalisis data dan mengidentifikasi masalah akan pengguna. Pada tahap ini juga penulis akan menetapkan masalah utama pada proyek akhir ini.

3. Ideate

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan ide sebanyak mungkin untuk perancangan sebuah desain, serta dapat menghasilkan pendapat, saran dan masukan pada pembuatan UI/UX ini

4. Prototype

Pada tahapan ini desainer akan mengimplementasikan ide dan masukan yang didapatkan dari tahapan sebelumnya

5. Test

Proses Test merupakan uji coba pada desain yang sudah dirancang sesuai solusi yang telah dibuat. Berdasarkan pengetesan pengguna akan didapatkan masukan untuk melakukan perbaikan pada produk yang ada

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4	m 1	m 2	m 3	m 4
1	Research																
2	Penentuan Solusi																
3	Perancangan Ide																
4	Pembuatan UI/UX																
5	Pembuatan Dokumen PA																