BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan sistem informasi di era globalisasi saat ini berlangsung dengan sangat cepat dan menjadi faktor penting dalam mendukung berbagai aspek kebutuhan dan kehidupan [1]. *Website* merupakan salah satu media promosi yang paling populer saat ini. *Website* memiliki jangkauan yang luas baik dari segi waktu maupun lokasi. Agar *website* efektif sebagai media untuk menyampaikan informasi, dibutuhkan penerapan strategi tertentu agar kegiatan promosi *website* yang dilakukan dapat mencapai hasil optimal [2].

Pentingnya perancangan UI/UX kini semakin terasa dalam mendukung keberhasilan sebuah *website*. Akses internet yang mempermudah pencarian informasi mendorong perusahaan untuk memiliki desain UI/UX yang mampu merepresentasikan *website* portofolio dengan baik. Desain ini harus mencakup informasi penting yang dapat mendukung peningkatan kinerja perusahaan. Dengan adanya *website* portofolio yang dirancang berdasarkan prinsip UI/UX, pengguna dapat dengan mudah melihat informasi dan hasil kerja dari perusahaan tersebut [3].

Saat ini permasalahan yang kerap muncul dalam proses perancangan UI/UX pada sebuah *website* meliputi tampilan antarmuka yang kurang menarik, penyajian informasi tambahan yang tidak memadai, serta penggunaan ukuran dan warna teks yang kurang tepat. Masalah-masalah ini sering kali menyebabkan kesulitan bagi pengguna dalam memahami atau membaca konten yang disediakan. Hal ini tidak hanya memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan, tetapi juga dapat menurunkan efektivitas *website* dalam menyampaikan informasi dan mencapai tujuannya [4].

Sementara itu, pada proyek perancangan Website RuteX, tantangan yang dihadapi adalah belum adanya platform perencanaan perjalanan wisata yang terintegrasi khususnya untuk wilayah Kota Cirebon. Oleh karena itu, Website RuteX dirancang dari awal sebagai solusi digital yang memungkinkan pengguna untuk menyusun rencana perjalanan wisata secara interaktif, berdasarkan waktu, lokasi kunjungan, serta moda transportasi yang dipilih.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah merancang dan mengembangkan UI/UX website yang lebih responsif, menarik secara visual, serta mudah digunakan. Pendekatan ini mencakup pengoptimalan navigasi, penyusunan ulang konten secara terstruktur, pemilihan elemen visual yang tepat, serta integrasi fitur-fitur fungsional yang menunjang kebutuhan

pengguna. Dengan perancangan yang matang, website diharapkan dapat menjadi sarana komunikasi dan informasi yang efektif, serta mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah dan Solusi

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

a) Bagaimana merancang tampilan antarmuka (UI) yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna dalam merencanakan perjalanan wisata?
b) Bagaimana merancang sistem navigasi yang intuitif dan mudah dipahami untuk memastikan pengguna tidak mengalami kebingungan saat menggunakan *website* RuteX?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperoleh solusi berikut, yaitu:

a) Merancang antarmuka yang sederhana dengan pendekatan *Design Thinking* agar sesuai dengan ekspektasi pengguna saat merencanakan perjalanan wisata.
b) Menyusun navigasi yang sederhana dan intuitif, serta melakukan pengujian untuk memastikan pengguna mudah memahami alur penggunaan *website* RuteX.

1.3 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai sebagai solusi untuk menjawab rumusan masalah adalah sebagai berikut:

a) Menghasilkan rancangan antarmuka (UI) yang dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam merencanakan perjalanan wisata secara digital.
b) Meningkatkan kemudahan akses dan pemahaman pengguna terhadap alur penggunaan *website* RuteX melalui sistem navigasi yang jelas dan terstruktur.

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah pada perancangan tampilan UI/UX untuk *platform website* RuteX:

1. Penerapan desain hanya akan terbatas pada pengembangan antarmuka pengguna, dengan prioritas pada kemudahan akses dan penggunaan.
2. Proses desain akan difokuskan pada tampilan untuk perangkat *desktop* dan mobile tanpa mencakup *platform* lainnya.
3. Fokus pada perancangan UI/UX hanya pada desain antarmuka pengguna, tanpa mencakup pengembangan aspek *front-end* dan *back-end.*

1.5 Penjadwalan Kerja

Pada Tabel 1.1, 1.2, 1.3 dan 1.4 menunjukan *timeline* proyek magang dalam satuan minggu. Kegiatan magang dilaksanakan secara *Work From Office* (WFO) dengan jam kerja pukul 09.00 hingga 17.00 setiap hari kerja. Tabel-tabel ini disusun sebagai pedoman pencapaian target di setiap tahapan proyek sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Tabel 1.1 Tabel Pelaksanaan Kerja Agustus - September

No	Deskripsi Kerja	Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengenalan terkait Center of Excellence Smart Tourism & Hospitality.								
2	Mencari referensi dan membuat *wireframe.*								
3	Desain *wireframe* tampilan utama (Beranda)								
4	Desain *wireframe* tampilan utama (Tentang Kami).								
5	Desain *wireframe* tampilan utama (Anggota dan Timeline).								
6	Desain *wireframe* tampilan utama (Aktivitas dan Program).								
7	Desain *UI* tampilan Utama (Beranda).								
8	Desain *UI* tampilan Utama (Tentang Kami).								
9	Desain *UI* tampilan Utama (Aktivitas).								

Tabel 1.2 Pelaksanaan Kerja Oktober - November

No	Deskripsi Kerja	Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Desain *UI* tampilan Utama (Aktivitas).								
2	Desain *UI*tampilan Utama (Program).								
3	Membuat *prototype* tampilan utama.								

Tabel 1.3 Pelaksanaan Kerja Desember - Januari

No	Deskripsi Kerja	Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Membuat *prototype* tampilan utama.								
2	Melakukan validasi bersama tim sebagai langkah akhir sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan.								
3	Analisis kebutuhan pengguna *project* Dijkstra.								

4	Membuat *wireframe* halaman utama (Login dan Register).								
5	Membuat *wireframe* halaman utama (Beranda).								
6	Membuat *wireframe* halaman utama (Rencanakan dan Pencarian).								
7	Membuat *wireframe* halaman utama (Detail destinasi dan Rekomendasi).								

Tabel 1.4 Pelaksaan Kerja Februari - Maret

No	**Deskripsi Kerja**	**Februari**				**Maret**			
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1	Membuat *wireframe* halaman utama (Profil).								
2	Membuat *wireframe* halaman admin (Login dan Dashboard).								
3	Membuat *wireframe* halaman admin (Destinasi alam utama & Tambah destinasi alam).								
4	Membuat *wireframe* halaman admin (Destinasi budaya utama & Tambah destinasi budaya).								
5	Membuat *wireframe* halaman admin (Destinasi kuliner & Tambah destinasi kuliner).								
6	Desain *UI* halaman utama (*Login*, Register).								
7	Desain *UI* halaman utama (Beranda dan Rencanakan).								

Tabel 1.5 Pelaksanaan Kerja April - Mei

No	**Deskripsi Kerja**	**April**				**Mei**			
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1	Desain *UI* halaman utama (Rekomendasi dan Profil).								
2	Desain *UI* halaman admin (*Login*).								
3	Desain *UI* halaman admin (*Dashboard*).								
4	Desain *UI* halaman admin (Destinasi Alam dan Tambah Destinasi Alam).								
5	Desain *UI* halaman admin (Destinasi Budaya dan Tambah Destinasi Budaya).								
6	Desain *UI* halaman admin (Destinasi Kuliner dan Tambah Destinasi Kuliner).								

Tabel 1.6 Pelaksanaan Kerja Juni

No	Deskripsi Kerja	Juni				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Membuat prototype tampilan utama dan admin.								
2	Analisis kebutuhan pengguna untuk website Gunung Puntang.								
3	Membuat wireframe tampilan utama website Gunung Puntang (Beranda, Tentang Kami, dan Destinasi) .								
4	Membuat desain UI tampilan utama (Beranda, Tentang Kami, dan Destinasi).								
5	Membuat prototype website Gunung Puntang.								