

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sudah membuka babak baru di lingkungan masyarakat, juga di dunia bisnis, saat ini para *entrepreneur* memanfaatkannya untuk kemajuan bisnisnya sendiri [1]. Growpreneur ialah sebuah platform komunitas yang berfungsi sebagai tempat di mana para anggota UMKM BRI bisa berinteraksi. Komunitas ini bertindak sebagai wadah kolaborasi, tempat berkonsultasi mengenai pendanaan modal, serta saling berbagi pengalaman dalam mengembangkan usaha guna mendukung pertumbuhan ekonomi negara.

Growpreneur adalah produk dari kerjasama antara BRI dengan Ruang&. Ruang& yang berdiri pada tahun 2022, adalah sebuah upaya untuk memperkuat konsep ruang di luar batas fisiknya dengan menggabungkan program-program, keanggotaan, pengelolaan ruangan, dan prospek mitra. Ruang& sendiri adalah sebuah perusahaan yang menghadirkan layanan ruang bersama (*coworking space*) sebagai inti bisnisnya. Bertambahnya para pengusaha di bidang industri kreatif, *startup*, sampai keterlibatan UMKM membutuhkan fasilitas seperti kantor/ruang kerja yang bisa membantu mereka mengembangkan bisnisnya [2].

Coworking space suatu sarana ruang sewaan yang mengakomodasi seluruh wujud kegiatan kerja. *Coworking space* menjadi opsi alternatif untuk pelakon bisnis yang mau melaksanakan pekerjaan dengan bayaran sewa, tempat ataupun waktu yang lebih fleksibel [3]. Growpreneur memanfaatkan *website* sebagai wadah informasi seputar komunitas UMKM. Saat ini *Growpreneur* sudah memiliki *website* yang sudah bisa diakses. Namun setelah dilakukan wawancara yang telah dilakukan dengan pemilik *website*

Growpreneur yang sudah terlampir pada Lampiran 2 dan wawancara pengguna pada Lampiran 3 terdapat beberapa masalah yaitu antara lain tampilan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) terasa kurang menarik dan belum mengalami perbaikan yang signifikan, dan *website* Growpreneur kurang memiliki unsur *usability* seperti kenyamanan dan kepuasan pengguna.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh bersama pemilik *website* Growpreneur dan pengguna, penulis akan melakukan penelitian untuk memperbaiki tampilan dari *website* dengan menggunakan metode *Design Thinking* sebagai salah satu solusi dalam menyelesaikan masalah tersebut. *Design Thinking* yang fokus kepada pengguna atau *human centric* yang membuat fokus masalah dan solusinya menjadi lebih jelas[4]. Berdasarkan penelitian yang menggunakan metode *Design Thinking* yang dilakukan oleh Hananda Ilham dkk hasil penelitian berupa menggunakan metode *Design Thinking* yang mampu menolong dalam memahami kebutuhan pengguna [5].

Design thinking merupakan metode perancangan sistem dengan melakukan proses berpikir dalam menciptakan suatu ide atau inovasi dari suatu permasalahan melalui pendekatan yang berorientasi pada pengguna yang mengarah pada inovasi yang didapat berdasarkan kebutuhan setiap penggunanya. Terdapat 5 tahapan *Design thinking* yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test* [6]. Metode ini berfokus pada pemahaman kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga dapat membantu dalam menemukan solusi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan untuk mengevaluasi *website* Growpreneur adalah *System Usability Scale* (SUS) yang diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Alasan penulis menggunakan metode (SUS) karena masih dapat diandalkan untuk mengevaluasi *usability* suatu sistem berdasarkan standar industry, metode SUS telah digunakan dan diuji selama lebih dari 30 tahun[7]. Hasil dari rangkuman masalah yang sudah dihimpun, penelitian ini ditujukan untuk memperbaiki UI/UX *website* Growpreneur dengan menerapkan metode

perancangan dan pengembangan *Design thinking*. Hasil dari penelitian dievaluasi dengan metode SUS. Sehingga penelitian ini diusulkan dengan judul **“Evaluasi dan Perbaikan UI/UX Pada Website Growpreneur by BRI Menggunakan Metode *Design Thinking*”**

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah adanya isu terkait dengan daya tarik tampilan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) di mana tampilannya tergolong kurang menarik, serta kurang memiliki unsur *usability* seperti kenyamanan dan kepuasan pengguna.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa pertanyaan yang dipikirkan penulis sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memperbaiki UI/UX *website* Growpreneur sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana hasil dari evaluasi dan perbaikan *website* Growpreneur menggunakan *System Usability Scale* (SUS)?

1.4. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai, tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengevaluasi rancangan *User Interface* dan *User Experience* menggunakan *System Usability Scale* (SUS).
2. Memperbaiki UI/UX *website* dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.5. Batasan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat batasan masalah yang akan diterapkan oleh penulis adalah melakukan perbaikan *website* hanya sampai pada *front end* yaitu pada sisi pengguna.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Bagi *Entrepreneur*

1. Memberikan efektivitas dan kenyamanan bagi *entrepreneur* dalam menggunakan *User Interface* pada sebuah *website*.
2. Memberikan kemudahan bagi *entrepreneur* untuk mencari informasi seputar *coworking space*.

1.6.2. Manfaat Bagi Pendidikan

1. Memberikan gambaran mengenai ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.
2. Menjadi literatur penelitian dalam program studi Teknik Informatika fakultas Informatika dan Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

1.6.3. Manfaat Bagi Peneliti

1. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti di bidang UI/UX.
2. Menambah pengetahuan dan pemahaman tentang *design thinking* dan *System Usability Scale* (SUS).