

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di era 4.0 yang semakin cepat dan maju menuntut semua agar terus dapat berinovasi dalam membuat sebuah produk teknologi, baik teknologi berbasis aplikasi *mobile* ataupun *website* [1]. *Website* merupakan salah satu teknologi yang sangat berkembang saat ini, beberapa bidang seperti kesehatan, pemerintahan, pendidikan, dan banyak aspek lainnya yang menggunakan teknologi *website* ini [2]. Sektor pemeliharaan lingkungan sudah ada beberapa aplikasi yang memberikan solusi atas permasalahan-permasalahan pemeliharaan lingkungan yang ada saat ini, salah satunya *website* Donasi Sampah. *website* Donasi Sampah memberikan solusi tentang permasalahan lingkungan dengan membuat sebuah aplikasi berbasis *website* yang mana dapat menghubungkan pengepul sampah dengan masyarakat melalui beberapa fitur yang terdapat pada *website* Donasi Sampah. Pada *website* ini masyarakat dapat di mudah kan dalam membuang sampah hanya dengan memilah sampah plastik dan sampah organik yang akan di jemput oleh pengepul melalui *website* tersebut dengan imbalan botol plastik yang sudah dipisahkan sebelumnya, pada sisi pengepul sampah juga diberikan kemudahan dalam mengumpulkan sampah plastik sehingga dapat meningkatkan penghasilan dari penjualan atau pengelolaan sampah plastik.

Alasan penting untuk melakukan *redesign* pada *User Interface* (UI) adalah untuk memperbaiki kualitas pengalaman pengguna dan meningkatkan keterlibatan pengguna dengan *website* atau aplikasi. Dengan melakukan *redesign*, tampilan dan interaksi pada UI dapat disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan pengguna, sehingga pengguna merasa lebih nyaman, mudah, dan cepat dalam melakukan navigasi dan tindakan pada *website* atau aplikasi. Hal ini dapat meningkatkan loyalitas dan kepuasan pengguna, serta dapat mempengaruhi kinerja bisnis atau organisasi yang mengelola *website* atau

aplikasi tersebut, UI yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penggunaan aplikasi [3].

Terdapat beberapa penelitian di Indonesia yang membahas pengaruh *User Interface* (UI) pada kinerja *website*. Pada penelitian Mustika dan Widyadana tahun 2017 yang berjudul "Pengaruh *User Interface* terhadap Minat Beli Online pada Konsumen di Kota Semarang" penelitian ini menunjukkan bahwa UI yang baik memiliki pengaruh positif terhadap minat beli *online* konsumen di Kota Semarang [4], pada penelitian Fithriani dan Nugroho tahun 2018 berjudul "Pengaruh *User Interface* terhadap Minat Beli dan Kepercayaan Konsumen pada Toko Online" penelitian ini menunjukkan bahwa UI yang baik dapat meningkatkan minat beli dan kepercayaan konsumen pada toko *online* [5], pada penelitian R. Kusumadewi dkk, tahun 2019 dengan judul "Pengaruh *User Interface* dan Konten *Website* terhadap Kepercayaan dan Minat Beli Konsumen *Online* pada Situs *E-commerce* di Indonesia," Penelitian ini menunjukkan bahwa UI dan konten *website* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kepercayaan dan minat beli konsumen *online* pada situs *e-commerce* di Indonesia [6]. Dari penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa UI yang baik dapat memberikan pengaruh positif pada kinerja *website*, terutama dalam hal meningkatkan minat beli dan kepercayaan konsumen, serta meningkatkan kepuasan pengguna.

Dari hasil wawancara pihak *developer website* Donasi Sampah pada tanggal 12 september 2021, *website* Donasi Sampah dalam implementasinya masih memiliki kekurangan, antara lain belum adanya evaluasi UI dan pengujian *usability*. Maka dari itu untuk meningkatkan kepuasan pengguna pada *website* Donasi Sampah diperlukan *redesign* UI. Hasil *redesign* UI yang akan dibuat berupa *prototype* berbentuk *Graphic User Interface* (GUI), hasil *redesign* akan diuji *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan teknik pengumpulan data kuesioner. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi dan *redesign* UI pada *website* Donasi Sampah

dengan teknik *Flat design*. Hasil dari penelitian ini akan berdampak untuk meningkatkan kepuasan pengguna terhadap desain UI pada *website* Donasi Sampah dari sebelumnya agar memberikan alternatif desain UI bagi *website* Donasi Sampah.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, *website* Donasi Sampah perlu dilakukan *redesign User Interface* (UI) untuk meningkatkan kepuasan pengguna dari sebelumnya. Untuk menguji tingkat kepuasan pengguna pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji *System Usability Scale* (SUS).

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Meningkatkan kepuasan *user* terhadap desain *user interface* dari sebelumnya.
2. Membuat *prototype User Interface* (UI) dengan teknik *flat design* berupa *GUI* (*Graphic User interface*).

## 1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan *redesign* yang dibuat untuk menghasilkan rancangan UI *website* Donasi Sampah dengan jenis *GUI* (*Graphic User interface*) yang mana *user* berinteraksi dengan sistem operasi melalui gambar – gambar grafik, *icon*, menu dan simbol menggunakan teknik *Flat design*, diuji dengan *System Usability Scale* (SUS).
2. Penelitian ini hanya berfokus meningkatkan kepuasan *user* pada desain UI *website* Donasi Sampah dari sebelumnya.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat pada penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif desain *User Interface* (UI) bagi pemilik *website*.
2. Menerapkan ilmu yang di dapat selama kuliah.

## 1.6 Pertanyaan Penelitian

Pada penelitian ini merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan kepuasan pengguna dengan melakukan *redesign* dengan teknik *flat design*?