

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini penggunaan internet mengalami peningkatan selama kurun waktu 2015-2019. Terbukti dari hasil survey BPS (Badan Pusat Statistik). Kini dari tahun 2019 sekitar 47,49 persen menjadi 62,10 persen pada tahun 2021 dan saat ini menjadi 77 persen penduduk Indonesia menggunakan internet [1]. Tingginya penggunaan internet ini terbentuk dari keterbukaan informasi dan penerimaan perkembangan teknologi terhadap masyarakat. Badan (APJII) atau Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia mengatakan pengguna internet tertinggi berdasarkan usia berada di kelompok usia 13-18 tahun. Hampir seluruhnya (99,16%) kelompok usia terhubung ke internet [2].

Internet terus mengalami perkembangan semakin cepat, melalui perkembangan tersebut masyarakat dituntut untuk terus dapat berinovasi dan menciptakan suatu produk baik dalam bidang teknologi *website* dengan basis *mobile* maupun *website*. Dengan keuntungannya yang dapat diakses secara global melalui jaringan yang terhubung internet, *website* dapat memberikan informasi secara online dan dapat menjawab pertanyaan masyarakat secara efisien [3]. Tidak hanya menjawab pertanyaan masyarakat secara efisien saja, *website* juga merupakan layanan informasi yang dapat menjawab permintaan pengguna [4].

Dalam Lembaga Pendidikan *website* sangat dibutuhkan, *website* digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan juga harapan publik yang membutuhkan informasi [5]. Pada dasarnya *website* itu sendiri adalah wadah untuk memberikan informasi kepada para pengguna internet, dengan adanya *website* kita dapat menuliskan berbagai hal yang selayaknya perlu untuk diinformasikan [6]. Salah satu pemanfaat *website* dibidang pendidikan yaitu sebagai alat komunikasi kepada mahasiswa serta sebagai media promosi kepada calon mahasiswa [7]. *Website* digunakan untuk *update* mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dan prestasi yang telah diraih. Hal tersebut dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi calon mahasiswa untuk memilih Instansi tersebut.

Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto adalah sebuah Program Studi yang telah menyebarkan informasi melalui *website* sejak tahun 2017. *Website* tersebut berisikan pengertian singkat, visi dan misi, pengenalan dosen, prestasi, berita terbaru, hingga informasi pendaftaran Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto. Namun beberapa tahun belakangan ini pengunjung dari *website* merasakan *user interface* yang ada pada *website* kurang baik. Melihat permasalahan ini penulis melakukan wawancara kepada dosen, beberapa mahasiswa desain komunikasi visual dari angkatan baru sampai angkatan akhir dan hasil dari wawancara tersebut mendapat data “*Website* Desain Komunikasi Visual memiliki bentuk *user interface* yang kurang menarik, isi konten yang belum menjabarkan dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, *website* yang belum mencerminkan atau menggambarkan prodi desain komunikasi visual.

Setelah dilakukannya wawancara penulis juga menyebar kuesioner untuk mengetahui seberapa penting permasalahan *website* desain komunikasi visual ini jika dilakukan sebuah redesign. Kuesioner di sebar kepada angkatan 2021, 2020, 2019 selama 3 hari mulai dari tanggal 9 November sampai 12 November 2022 mendapatkan 46 responden. Dari hasil kuesioner tersebut didapatkan data sebagai berikut, “46% mengatakan *website* desain komunikasi visual yang kurang informatif, 46,5% *website* desain komunikasi visual tidak menjawab kebutuhan mahasiswa, 44,2% mengatakan *user interface website* desain komunikasi visual yang kurang menarik dan 51,5% mengatakan perlu dilakukannya redesign terhadap *website* Desain Komunikasi Visual.

Berdasarkan data dan permasalahan tersebut diperlukannya redesign *website* Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto. Perancangan ini memiliki sebuah tujuan untuk meredesain antarmuka *website* Program Studi Desain Komunikasi Visual dengan memfokuskan kepada pendekatan atau metode *design thinking* yang berfokus pada kebutuhan *human* (manusia) serta mengevaluasi *website* Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto untuk mengidentifikasi

faktor pengaruh keinginan pengguna (*user*) untuk menggunakan *website*. Selain itu metode *design thinking* juga digunakan sebagai proses untuk menguji tingkat interaktif pada *website* ketika sedang digunakan oleh pengguna. Dengan adanya hasil perancangan ini diharapkan informasi yang kurang maksimal pada *website* sebelumnya dapat dimaksimalkan. Selain itu redesain *website* ini juga sebagai media pengenalan Program Studi kepada calon mahasiswa yang dapat mengakses profil Program Studi, prestasi, akreditasi, dosen yang mengajar, serta kegiatan yang ada.

Dalam sebuah *website* tentunya memiliki *user interface* (antar muka pengguna) mempunyai peran begitu penting [8]. *User interface* memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi atau situs. Setelah mengetahui dari arti tersebut, maka untuk mengetahui hal tersebut perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang di maksimalkan oleh *user research* untuk memahami masalah atau kebutuhan *user* serta untuk menemukan ide solusi dari pemecahan masalah tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana meredesain *user interface website* Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto menggunakan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana hasil rancangan *prototype user interface website* Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari perancangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui cara meredesain *user interface* redesain *website* Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Untuk mengetahui hasil *prototype user interface website* Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto.

#### 1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan redesain *website user interface* Desain Komunikasi Visual tertulis ada beberapa pembatasan masalah yang penulis sudah tetapkan. Beberapa Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perancangan redesain *user interface website* Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto memiliki informasi yang berkaitan mengenai program studi DKV itu sendiri seperti, mengenai informasi dosen, informasi perkuliahan, magang, seminar, *partner-ship*, komunitas terkait program studi dkv, dan informasi untuk calon mahasiswa.
2. Perancangan redesain *user interface website* Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto digunakan secara responsif menggunakan media dekstop.
3. Perancangan redesain *user interface website* Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto menggunakan *software* figma.
4. Perancangan redesain *user interface website* Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto menggunakan metode *Design Thinking*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Program Studi DKV

Dalam perancangan redesain UI/UX ini dapat menambah wawasan dan dijadikan bahan kajian atau sumber referensi dalam proses perancangan mengenai *user interface* (UI).

2. Manfaat Bagi Institusi

Pada penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dengan keunggulan pada *bidang Healthcare, Agro-industry, Tourism, dan Small-Medium Enterprise* sebagai bahan evaluasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya. Untuk perancangan desain *user interface* bagi mahasiswa dan tenaga pendidik, serta dalam pengembangan *website* yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

Dengan diaplikasikannya perancangan ke dalam bentuk *website* Desain Komunikasi Visual. Penelitian ini akan memberikan informasi mengenai,

informasi dosen, informasi perkuliahan, magang, seminar, *partner-ship*, komunitas terkait program studi dkv, informasi untuk calon mahasiswa kepada pengguna yang nantinya akan memperlancar proses perkuliahan.