

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran penting dalam perekonomian karena dapat meningkatkan ekspor. Namun, kontribusi yang diberikan masih minim karena terdapat sedikitnya lima hambatan bagi para pelaku UMKM dalam menembus pasar ekspor. Salah satu hambatan tersebut adalah minimnya pendampingan UMKM dalam meningkatkan kualitas serta daya saing produk (dilansir dalam katadata.co.id, 2021). Maka dari itu berbagai kementerian dan lembaga tengah berupaya membantu program pendampingan tersebut, salah satunya Kementerian Perdagangan Republik Indonesia (Kemendagri).

Kemendagri mendirikan pusat pengembangan desain nasional yang dikenal dengan nama Indonesia Design Development Center (IDDC), dimana terdapat beberapa program kerja untuk menunjang pendampingan tersebut. Menjangkau target audiens IDDC yang tersebar di seluruh penjuru negeri merupakan sebuah tantangan. Hal ini dibuktikan dari jumlah UMKM yang berhasil dikembangkan melalui salah satu program yang dimiliki IDDC yaitu konsultasi Klinik Desain yang belum mencapai target. Target yang ingin dicapai yaitu sebanyak 60 UMKM per tahun, dimana tercatat dari tahun 2017-2021 UMKM yang berhasil mendapatkan bantuan baru mencapai angka kurang lebih 47 setiap tahunnya. Pencapaian program Klinik Desain juga terbilang sedikit bila dibandingkan dengan jumlah UMKM yang ada di Indonesia yaitu sebanyak 64,2 juta, berdasarkan data dari Kementerian Koperasi dan UKM (2021).

Salah satu upaya yang dilakukan oleh IDDC untuk menjembatani instansi dengan target audiensnya yaitu melalui *platform* digital berupa media sosial dan *website*. *Website* IDDC berfungsi sebagai wadah untuk mengintegrasikan kebutuhan pengguna, seperti kemudahan dalam

mengakses informasi terkait instansi, serta media pendaftaran *online* untuk para pelaku usaha dan desainer yang ingin bergabung dalam program IDDC. Namun, berdasarkan basis data pada *website* IDDC, tersimpan belum ada yang pernah melakukan pendaftaran melalui *website* tersebut. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa permasalahan yang dialami pengguna (*usability issues*). Berdasarkan pengalaman *user* yang pernah mengakses *website* IDDC, dinilai bahwa *website* yang telah dirancang memiliki beberapa kekurangan sehingga tujuan *user* tidak tercapai. Kekurangan tersebut di antara lain tombol registrasi yang sulit ditemukan, dimana seharusnya hal ini perlu dipertimbangkan untuk menarik perhatian *user*. Keterbacaan juga menjadi permasalahan pada *website* ini dikarenakan terdapat beberapa teks berukuran kecil, sehingga menyulitkan *user* untuk membaca informasi. Selain perihal pengalaman yang dialami oleh *user*, kekurangan lain yang terdapat pada *website* IDDC adalah dari segi tampilan visual *website* yang tidak representatif dengan identitas IDDC sebagai pusat pengembangan desain nasional. Hal ini dapat dilihat dari pengayaan desain dan pemilihan warna pada *website* yang tidak konsisten dan tidak berdasarkan *identity guidelines* yang dimiliki instansi.

Berangkat dari permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka diperlukan perancangan ulang UI/UX pada *website* IDDC sehingga dapat memenuhi kebutuhan *user* serta meningkatkan fungsi *website* dalam mendukung program kerja yang dimiliki IDDC.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. UMKM yang mendapatkan bantuan belum mencapai target yang ditetapkan oleh IDDC.

2. *Website* belum fungsional sebagai salah satu media pendaftaran program-program yang dimiliki IDDC.
3. *Website* IDDC belum memenuhi kebutuhan *user*.
4. Tampilan visual *website* tidak representatif dengan identitas IDDC.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang UI/UX pada *website* IDDC sehingga dapat memenuhi kebutuhan *user* dan menjadi fungsional dalam mendukung program kerja yang dimiliki IDDC?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup masalah perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Apa (*what*)
Perancangan prototipe UI/UX berupa *website* sebagai media yang menjembatani instansi dengan target audiens.
2. Siapa (*who*)
Indonesia Design Development Center (IDDC).
3. Dimana (*where*)
Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta.
4. Kapan (*when*)
Dilakukan sejak bulan September 2021.
5. Kenapa (*why*)
Sebagai solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan *website* IDDC.
6. Bagaimana (*how*)
Merancang prototipe UI/UX *website* IDDC berdasarkan kebutuhan *user* dan identitas instansi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang UI/UX pada *website* IDDC berdasarkan kebutuhan *user* dan menjadi fungsional dalam mendukung program kerja yang dimiliki IDDC.

1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi perbandingan visual terhadap *website* IDDC dan beberapa *website* pengembangan desain di dalam dan luar negeri dilakukan sebagai acuan perancangan *website* IDDC. Soewardikoen (2019:49) berpendapat bahwa gambar harus diamati secara teliti dan mencatat unsur-unsur visual yang ada pada gambar tersebut.

2. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam adalah wawancara yang dilakukan tanpa terstruktur yaitu pertanyaan yang diajukan tergantung pada situasi saat mewawancarai agar bersifat fleksibel dan bebas mengikuti proses pemikiran narasumber, tetapi juga memiliki target kemana arah pembicaraan (Soewardikoen, 2019:57). Narasumber yang diwawancarai berkaitan dengan topik perancangan ini, yakni ahli UI/UX sebagai narasumber perancangan, dan para desainer serta pelaku usaha baik yang terlibat langsung dengan IDDC maupun tidak sebagai narasumber pengumpulan data. Wawancara dilakukan secara langsung dan *virtual*.

3. *Purposive Sampling*

Metode untuk memperoleh informasi mendalam dengan melakukan penarikan sampel bergantung pada kriteria yang telah ditentukan oleh

tujuan penelitian (Soewardikoen, 2019:48). Penelitian ini mengambil sampel dari *end user website* IDDC, yaitu desainer dan pelaku usaha di Indonesia untuk mengetahui keluhan, kebutuhan, dan perilaku mereka ketika berinteraksi dengan *website* IDDC dan produk *digital*.

4. Studi Pustaka

Riset-riset yang dikaji berkaitan dengan perancangan UI/UX dan *website* yang telah dilakukan sebelumnya. Informasi yang dibutuhkan mengambil referensi dari buku, laporan Tugas Akhir, jurnal, dan artikel yang relevan dengan perancangan UI/UX *website*.

1.5.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Konten

Analisis konten adalah teknik mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus terhadap isi suatu informasi. Analisis ini biasanya digunakan pada penelitian yang bersifat kualitatif (Asfar, 2019:2).

2. Analisis Visual

Analisis visual merupakan tahap menguraikan dan menginterpretasi makna dari signifikasi atau tanda yang paling menonjol dari suatu gambar atau karya. Diperlukan pengamatan yang berbeda dari proses melihat biasanya. (Soewardikoen, 2019:88).

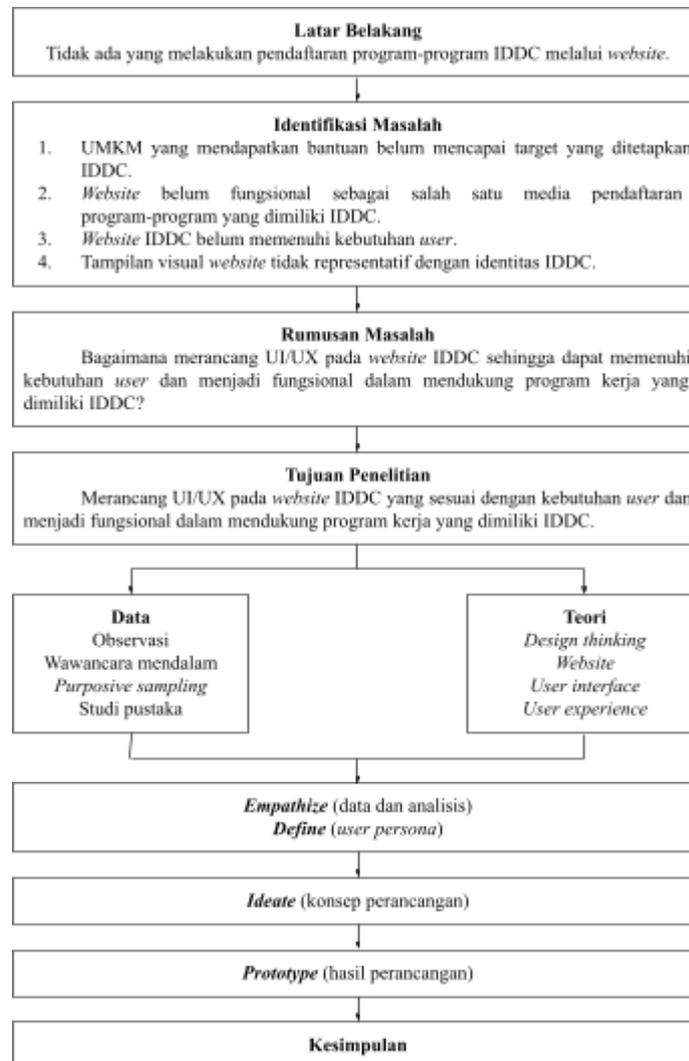
3. Analisis Matriks

Menurut Soewardikoen (2019:104), analisis matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda dan berguna untuk membandingkan seperangkat data serta menarik kesimpulan. Matriks membantu identifikasi informasi menjadi lebih seimbang karena dengan menyejajarkan informasi baik berupa gambar atau tulisan.

4. *Design Thinking*

Menurut Kelley dan Brown (dalam Lazuardi dan Sukoco, 2019:3-4), *design thinking* merupakan pendekatan yang berorientasi pada manusia terhadap inovasi produk yang mengintegrasikan kebutuhan pengguna dengan kemampuan teknologi, serta persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Perancangan ulang UI/UX pada *website* IDDC ini menggunakan metode *design thinking* untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dialami *user*.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Memaparkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, metode pengumpulan dan analisis data, kerangka penelitian, serta pembabakan dalam menyusun laporan ini.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Membahas teori-teori yang relevan dengan topik untuk dijadikan landasan perancangan UI/UX pada *website* IDDC.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Berisikan hasil data yang diperoleh dari narasumber, hasil analisis data, dan kesimpulan untuk perancangan UI/UX pada *website* IDDC.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Memuat konsep hingga hasil perancangan karya Penulis sendiri.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Tertulis kesimpulan akhir dan saran mengenai penulisan dan perancangan.