

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi sudah semakin berkembang, bahkan dalam kurun waktu yang cukup singkat. Teknologi informasi yang terus berkembang diharapkan semakin memudahkan penggunaanya dalam menerima dan juga menyampaikan informasi. Data menunjukan bahwa tidak hanya teknologi informasinya saja yang mengalami perkembangan, dari segi penggunaanya juga turut mengalami perkembangan, terutama dari segi jumlah. Perkembangan teknologi komunikasi dan teknologi informasi sukses melahirkan teknologi baru yang sekarang dikenal dengan sebutan teknologi internet. Mengutip dari statista.com pengguna internet di Indonesia akan terus bertambah seiring bertambahnya tahun, hal ini membuktikan bahwa Indonesia sudah berkembang dalam bidang teknologi informasinya.



Gambar 1.1 Pengguna Internet di Indonesia [1]

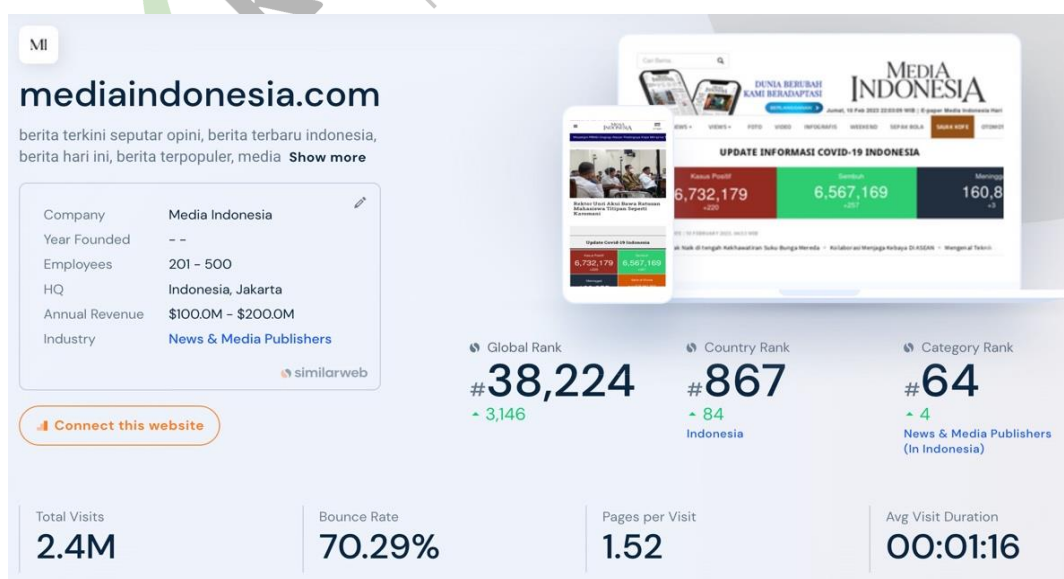
Diera yang serba digital ini membuat para media surat kabar beralih dari surat kabar fisik menjadi surat kabar elektronik. Banyak sekali media yang sudah beralih ke surat kabar elektronik salah satu contohnya seperti Media Indonesia.

Media Indonesia adalah surat kabar nasional yang terbit sejak 19 Januari 1970, yang mana surat kabar ini dapat ditemukan di 33 provinsi yang tersebar di 429 kabupaten atau kotamadya di seluruh Indonesia. Media Indonesia sendiri sudah memiliki *website* resmi yang dapat diakses bagi seluruh pengguna internet. Situs *website* Media Indonesia dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.2 Situs Website Media Indonesia [2]

Berdasarkan data yang peneliti kutip dari Similarweb, data menunjukkan total yang mengakses situs *website* Media Indonesia pada bulan Januari 2023 mencapai 2,4 juta. Tetapi, untuk rata-rata durasi akses terhitung cukup rendah dan *bounce rate* terhitung tinggi. Data dapat dilihat pada gambar 1.3 dan 1.4.



Gambar 1.3 Data Media Indonesia Similarweb [3]



Gambar 1.4 Grafik Media Indonesia Similarweb [3]

Sangat disayangkan walaupun total yang mengakses situs *website* Media Indonesia pada bulan Januari 2023 mencapai 2,4 juta tetapi tidak diiringi dengan *interface* menarik yang membuat rata-rata durasi akses menjadi rendah dan *bounce rate* menjadi besar. Permasalahan yang ada pada situs *website* Media Indonesia ini adalah masih menumpuknya untuk beberapa menu dan di beberapa menu desainnya masih dapat diperbarui lagi.

Dengan adanya permasalahan di dalam situs *website* Media Indonesia, dikhawatirkan kenyamanan dari para pengguna situs *website* Media Indonesia menjadi terganggu. Sehingga dalam hal ini peneliti akan menggunakan metode *design thinking* untuk menghasilkan suatu rancangan *prototype* yang terlihat lebih rapi dan presisi, berdasarkan analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul *Analisis User Interface User Experience Situs Website Media Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana menganalisis dan merancang desain *user interface user experience* situs *website* Media Indonesia menggunakan metode *design thinking*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, untuk mencapai tujuan perancangan ulang desain *user interface user experience* situs *website* Media Indonesia berdasarkan analisis, adalah sebagai berikut :

1. Hanya membuat rekomendasi rancangan desain *user interface user experience* berdasarkan analisis.
2. Tidak membangun sebuah sistem.
3. Rancangan *user interface* berbasis *website*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menganalisis *user interface* pada situs *website* Media Indonesia menggunakan metode *design thinking*.
2. Merancang desain *user interface* dan *user experience* pada situs *website* Media Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yakni praktis dan akademik, adalah sebagai berikut :

A. Manfaat Praktis

1. Mempermudah pengguna situs *website* Media Indonesia dalam mendapatkan informasi dan rekomendasi informasi tentang berita yang sedang ramai, baik dalam negeri maupun luar negeri.
2. Memberi rekomendasi rancangan desain *prototype* situs *website* Media Indonesia yang baru.

B. Manfaat Akademik

1. Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi teori dan informasi terhadap penelitian selanjutnya.
2. Pengetahuan akan *user interface* dan *user experience* bertambah bagi pembaca dan peneliti.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disajikan dalam bentuk susunan bab, yang terdiri dari lima bab. Uraian mengenai sistematika penulisan penelitian ini, adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang berkaitan dengan tema penelitian, yang terdiri dari teori, paradigma, cara pandang, dan tinjauan literatur dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mencakup pembahasan yang terdiri dari jenis penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, objek penelitian, dan kerangka pemikiran.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian mengenai hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan metode penelitian yang diterapkan.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Simpulan yang merupakan intisari hasil penelitian yang dilihat keterkaitannya dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Saran berisikan rekomendasi untuk penelitian lanjutan.