

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat sudah menjadi suatu kebutuhan karena dengan teknologi informasi berupa internet dapat melihat sisi lain dunia luar, tak hanya di dalam negeri bahkan sampai ke luar negeri. Adanya internet bisa menjadi salah satu solusi yang baik dalam melakukan promosi melalui internet, karena melalui internet tidak ada batasan waktu dan jangkauan pemasaran yang lebih luas. Berbagai lembaga pendidikan untuk memperkuat kehadirannya di internet melalui media berbasis *website*. *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [1]. Salah satu bentuk dari kehadiran digital adalah pembuatan *website company profile*. *Company profile* yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku atau media lain. *Company profile* menginformasikan tentang nilai-nilai positif suatu perusahaan, lembaga atau instansi baik pemerintah maupun swasta, agar mendapatkan suatu tanggapan yang positif (simpati dari masyarakat), sehingga keberadaan perusahaan bisa diterima oleh masyarakat [2].

Salah satu lembaga yang turut memanfaatkan teknologi ini adalah YASARO (Yayasan Santripreneur Haji Syukron). YASARO sebuah yayasan yang bergerak dalam bidang keagamaan, kewirausahaan, dan pemberdayaan santri. Dalam upaya memperluas jangkauan informasi, YASARO telah mengembangkan aplikasi berbasis *website* sebagai media untuk menyampaikan program-program yayasan seperti visi-misi, pelatihan santripreneur, kegiatan sosial dan informasi keagamaan. Berdasarkan observasi awal dan masukan dari beberapa pengguna, tampilan antarmuka (*user interface*) dari website YASARO dinilai masih kurang optimal di dalam hal *visual hierarchy*. *Visual hierarchy* adalah susunan elemen desain untuk mengomunikasikan kepentingan relatif setiap elemen dan membantu pengguna menavigasi desain [3].

Semua aplikasi memiliki komponen *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* sebagai bagian penting yang menarik pengguna dalam perancangannya. *User Interface (UI)* adalah cara pengguna berinteraksi dengan perangkat atau aplikasi, khususnya melalui antarmuka visual. *User Interface* mencakup elemen seperti tata letak, tipografi, warna, animasi, dan mikro interaksi untuk menciptakan pengalaman yang baik [4] [5] [6]. *User Experience (UX)* berkaitan dengan bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan produk atau layanan, memastikan kenyamanan dan kemudahan penggunaan [4] [5] [6].

Optimasi *visual hierarchy* pada desain aplikasi YASARO dapat dikembangkan menggunakan metode *Design Thinking* untuk mengetahui perilaku pengguna sesuai kebutuhan dan sebagai solusi dari permasalahan dari pengguna. *Design Thinking* adalah suatu kerangka kerja yang memungkinkan untuk merealisasikan harapan serta keinginan mengapa user ingin menggunakan aplikasi itu serta dapat diterapkan untuk menghasilkan ide dan solusi atas kebutuhan user [7]. Metode *Design Thinking* digunakan karena berfokus pada penyelesaian masalah yang berpusat pada pengguna. Proses ini mencakup *reframing* atau merumuskan ulang masalah dengan pendekatan *human-centered*, menghasilkan ide-ide melalui sesi *brainstorming*, serta menerapkan pendekatan langsung melalui pembuatan sketsa. *Brainstorming* merupakan cara untuk menghimpun berbagai argument dalam waktu yang singkat [8] [9].

Dengan melihat permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Optimasi Visual Hierarchy pada Aplikasi YASARO Berbasis Website dengan menerapkan Metode *Design Thinking*” sebagai penerapan metode *design thinking* dalam optimasi desain antarmuka aplikasi. Perancangan mock up ini bertujuan untuk merealisasikan ide ide solusi menentukan *Visual Hierarchy* sehingga dapat menjadi tampilan antarmuka yang menarik dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang rumusan masalah yang diperoleh yaitu:

1. Bagaimana mengoptimalkan *visual hierarchy* dalam aplikasi YASARO untuk meningkatkan efektivitas informasi dan navigasi?
2. Bagaimana penerapan metode *design thinking* dapat membantu dalam mengembangkan solusi desain antarmuka yang berpusat pada pengguna?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah membahas mengenai :

1. Penelitian ini difokuskan pada optimasi *visual hierarchy* pada desain aplikasi YASARO
2. Objek penelitian ini hanya sebatas ruang lingkup YASARO
3. Aplikasi dibuat berbasis *website* hanya sebatas tampilan *user interfacenya*.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan :

1. Memahami kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna aplikasi YASARO melalui pendekatan *design thinking*, sebagai dasar untuk mengoptimalkan *visual hierarchy* guna meningkatkan efektivitas informasi dan kemudahan navigasi.

2. Mengembangkan solusi desain yang dapat meningkatkan *visual hierarchy* dan fungsional dari elemen-elemen *user interface*, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami informasi dan melakukan navigasi dalam aplikasi.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sesuai teoritis :

1. Menambah wawasan dan literatur mengenai penerapan metode *design thinking* dalam optimasi *visual hierarchy* pada desain aplikasi *website*.
2. Menambah referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya yang ingin mengeksplorasi lebih lanjut tentang optimasi *visual hierarchy* pada desain aplikasi *website*.

Manfaat penelitian sesuai praktis :

1. Membantu pengguna dengan cepat menemukan informasi yang mereka butuhkan, meningkatkan kepuasan pengguna, dan mengurangi tingkat kebingungan atau frustrasi saat menggunakan aplikasi.