

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini pemanfaatan teknologi informasi merupakan strategi yang sangat ampuh untuk menaikkan *personal branding*. Di dunia industri sendiri sudah banyak organisasi ataupun perusahaan yang memanfaatkan teknologi untuk memperkenalkan kepada kalangan masyarakat keunggulan yang dimiliki. Sehingga dengan adanya pemanfaatan teknologi ini organisasi atau perusahaan dapat meningkatkan *personal branding* yang mereka miliki secara maksimal.

IBKWU adalah organisasi yang dibentuk oleh politeknik negeri jember yang bertujuan untuk memberikan layanan berupa pengembangan wirausaha baru yang mandiri dan professional serta memaksimalkan spirit kewirausahaan sehingga bermanfaat bagi masyarakat dan civitas polije

Saat ini IBKWU untuk menyebarkan informasi secara digital melalui jejaring sosial media saja, tetapi orang – orang yang ingin mendaftarkan acara yang dilaksanakan IBKWU susah karena masih mengetik atau *copy paste* link yang ada pada sosial media ke *browser*. IBKWU membutuhkan *website profile company* untuk menyebarkan berita informasi dan acara agar orang – orang dapat mendaftar acara dengan mudah.

Dibalik *website profile company* memiliki struktur antarmuka sistem dan user experience yang baik pula, karena hal tersebut akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung situs tersebut. Maka dari itu user experience sangat mempengaruhi nyaman tidaknya para pengunjung situs untuk mencari informasi dari website IBKWU. Salah satu metode yang dapat mengembangkan situs tersebut adalah *five planes of ux*.

Metode *five planes of ux*(user experience) sendiri terdiri dari 5 elemen, yaitu *strategy plane*, *scope plane*, *structure plane*, *skeleton plane*, dan *surface plane*.

Metode ini memiliki 2 tahapan yaitu desain dan prototipe. Tahapan desain yaitu diawali dengan user persona dan melakukan konsep kasar untuk desain awal. Prototype adalah tahapan kedua yaitu pengembangan dari desain low fidelity menuju high fidelity.

Menggunakan metode *five planes of ux* (user experience) sendiri sangat cocok untuk membuat website yang baru dibangun atau untuk pengembangan website lama karena metode ini sangat cocok untuk membuat website yang kompleks karena terdiri dari 5 tahapan dan Metode ini sangat cocok untuk pengembangan website IBKWU yang baru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka akan muncul masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan metode *five planes of ux* ?
2. Bagaimana merancang *User Experience* IBKWU berdasarkan metode *five planes of ux* ?
3. Apa hasil evaluasi dari desain *UX* yang telah dibuat ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan metode *five planes of ux* dalam perancangan *User Experience website* IBKWU.
2. Merancang *User Experience website* IBKWU.
3. Mengevaluasi *User Experience website* IBKWU..

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditetapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya sampai perancangan *prototype website* IBKWU yang telah melalui desain *UX*

2. *Backend development* menggunakan *cms wordpress* dan tidak dibahas dalam penelitian ini.
3. Angket yang digunakan dalam penelitian adalah *UEQ*

1.5 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Polije

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan teknologi di politeknik negeri jember, dan mendapatkan webstie baru yaitu IBKWU.

2. Bagi masyarakat

Dalam penerapan menggunakan metode *five-planes of ux* di harapkan dapat membantu masyarakat dalam penggunaan website IBKWU secara informatif dan lebih nyaman saat diakses.

3. Bagi mahasiswa

Dapat menjadi studi pustaka untuk penelitian yang menggunakan metode yang sama.