

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia sejak tahun 2020 telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat, termasuk dalam hal penggunaan internet. Pada masa pandemi, kegiatan belajar, bekerja, dan berkomunikasi dilakukan secara daring melalui internet. Hal ini juga berdampak pada industri musik, di mana para pelaku usaha dibidang musik khususnya band/grup musik menjadi semakin penting dalam penggunaan internet sebagai media informasi dan promosi.

Situs web band musik dapat memberikan akses ke informasi terbaru tentang band dan karya musik mereka, termasuk biografi band, album dan lagu, jadwal tur, *merchandise*, dan kontak untuk menghubungi band. Selain itu, situs web band musik juga dapat menjadi media untuk mempromosikan album baru, video musik, *merchandise*, dan tur. Hal ini menunjukkan bahwa situs web band musik memiliki peran penting dalam memengaruhi preferensi pendengar musik dan meningkatkan popularitas band.

Namun, terdapat tantangan dalam merancang situs web band musik yang efektif. Situs web band musik harus mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam menyampaikan informasi dan promosi, sambil tetap mencerminkan identitas dan brand band. Selain itu, pengguna situs web band musik memiliki preferensi yang berbeda-beda terhadap antarmuka pengguna (*user interface*) yang digunakan

sehingga perlu ada penyesuaian yang tepat. Karena situs web band musik yang tidak dirancang dengan baik dan efektif dapat membuat pengguna kesulitan dalam mencari informasi atau promosi yang dibutuhkan. Hal ini dapat mengurangi pengalaman pengguna dan mengurangi minat pengguna untuk mengunjungi situs web band musik tersebut.

Maka, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang *user interface* (UI) yang efektif dan efisien untuk situs web band musik, sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tentang band serta promosi yang dilakukan oleh band. Dengan merancang UI yang baik, diharapkan dapat meningkatkan jumlah pengunjung situs web band musik, memperluas jangkauan promosi band, dan memperkuat citra band di mata penggemar musik.

Untuk merancang UI yang sesuai dengan kebutuhan pengguna internet, penelitian ini akan mengambil pendekatan kualitatif dengan metode wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dari penelitian ini akan digunakan sebagai dasar dalam merancang UI situs web band musik yang efektif dan efisien. Selain itu, penelitian ini akan menggunakan pendekatan *design thinking* dalam merancang *user interface* website band musik. Pendekatan ini akan melibatkan para pengguna dan stakeholders dalam proses perancangan, sehingga dapat memastikan bahwa desain *user interface* yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

Metode *design thinking* juga dapat membantu dalam memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai kebutuhan dan keinginan pengguna, serta

memberikan solusi kreatif dan inovatif dalam merancang *user interface* website band musik. Dalam hal ini, penelitian akan menggunakan pendekatan lima tahap dari *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* sebagai dasar dalam merancang *user interface* website band musik yang efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada paragraf sebelumnya, diperlukan sebuah penyelesaian masalah yang bisa membantu dalam merancang website band music dalam kasus ini BluesClues, oleh karena itu penulis bermaksud untuk merancang suatu tampilan pengguna dengan judul “**PERANCANGAN USER INTERFACE SITUS WEB BAND BLUES CLUES DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**” guna untuk membantu pihak BluesClues dalam menghadapi permasalahan dalam proses bisnisnya.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah, penulis telah melakukan observasi pada lokasi penelitian guna mengumpulkan data yang dibutuhkan mengenai permasalahan yang ada.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Pada hasil identifikasi permasalahan pada latar belakang diatas, dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman tentang preferensi, kebutuhan, dan pengalaman pengguna dalam merancang situs web band musik BluesClues yang disebabkan oleh minimnya interaksi langsung dengan penggemar dan

anggota band, mengakibatkan ketidakjelasan tentang harapan pengguna terhadap situs web.

2. Belum memiliki rancangan solusi yang jelas terkait design web yang sesuai dengan kebutuhan yang ada akan mengakibatkan tampilan yang kurang konsisten dan kurang daya tarik.
3. Tidak adanya mekanisme evaluasi yang efektif untuk memastikan desain UI yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tanpa mekanisme evaluasi terstruktur, sulit mengukur sejauh mana desain antarmuka pengguna cocok dengan kebutuhan. Dampaknya, masalah desain dan pengalaman pengguna mungkin tidak terdeteksi, mengakibatkan frustrasi dan peluang perbaikan terlewatkan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana melakukan analisis *User Experience* untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna.
2. Bagaimana merancang solusi desain berdasarkan hasil yang didapat dari analisis *User Experience*.
3. Bagaimana evaluasi desain *User interface* yang telah dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk merancang sebuah website yang dapat menjadi media informasi dan promosi yang efektif bagi BluesClues band. Penelitian ini akan fokus pada pengembangan *user interface* website yang dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi mengenai BluesClues band, seperti profil band, jadwal konser, *merchandise*, dan sebagainya. Selain itu, penelitian ini juga dimaksudkan untuk mempromosikan karya BluesClues band dan meningkatkan interaksi dengan penggemar.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain :

1. Menganalisis *User Experience* untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna.
2. Merancang desain *User interface* berdasarkan hasil analisis *User Experience*.
3. Mengevaluasi *User interface* dengan metode *Usability testing*.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan. Adapun 3 kegunaan penelitian ini, antara lain :

- 1) Bagi pihak BluesClues band

Dengan adanya website yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna, BluesClues band dapat

memperkenalkan karya mereka kepada masyarakat luas secara lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan popularitas dan jumlah penggemar.

2) Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam merancang *user interface* website yang efektif dan efisien sebagai media informasi dan promosi bagi band musik. Selain itu, peneliti juga dapat mengembangkan keterampilan dalam menggunakan metode *design thinking* dalam pengembangan website.

3) Bagi Peneliti lain

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan website sebagai media informasi dan promosi bagi band musik. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi pihak-pihak terkait yang ingin mengembangkan website sebagai media promosi bagi band musik.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini bertujuan untuk memperkecil ruang lingkup permasalahan yang dikaji lebih lanjut. Berikut batasan masalah pada penelitian ini antara lain :

1. Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan *user interface* website Bluesclues.
2. Metode yang digunakan adalah *Design thinking*.
3. Penelitian ini tidak akan membahas masalah teknis dalam pengembangan website, seperti aspek pemrograman, hosting, dan sebagainya.

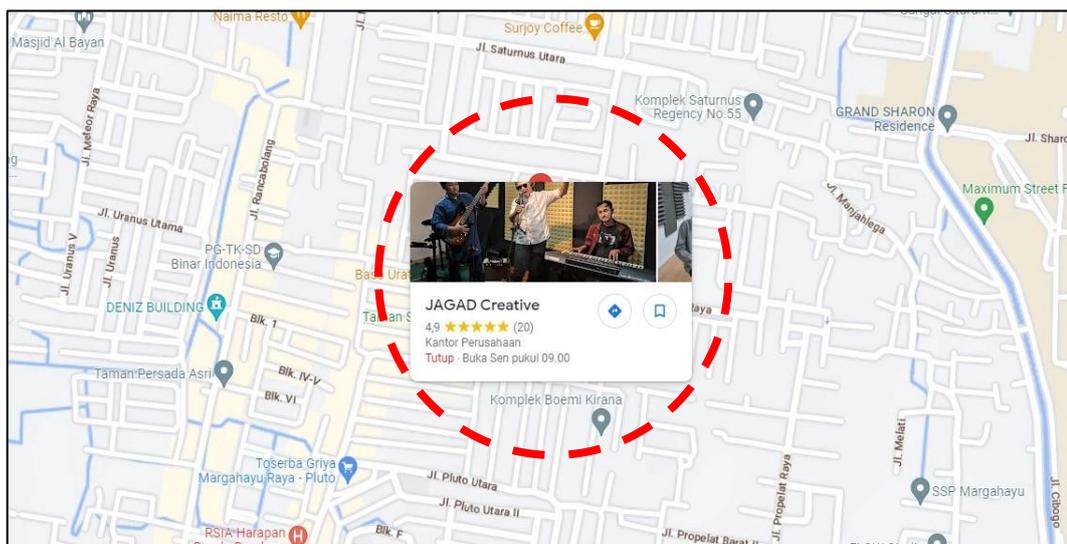
4. Hasil dari penelitian ini berupa *prototype design* yang telah dibuat serta analisis *Usability testing*.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini di Jl. Saturnus Tengah No.18, Manjahlega, Kec. Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40286.



Gambar 1. 1 Lokasi PT. Jagad Creative

(Sumber : <https://www.google.com/maps>)

1.6.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih 5 bulan dari tanggal 23 Maret 2023 sampai dengan 23 Juli 2023.

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

Keterangan	Tahun 2023
------------	------------

	Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Membuat proposal dan rencana kerja		■																		
Studi literatur tentang industri musik dan user interface			■	■																
Wawancara dengan penggemar BluesClues Band dan survei					■	■														
Analisis data dan rancangan user interface website						■	■	■												
Perancangan user interface website dan prototyping									■	■	■	■	■	■						
Pengujian dan evaluasi website secara menyeluruh													■	■	■	■	■			
Penulisan laporan dan presentasi hasil penelitian																	■	■	■	■

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian dibagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika penulisan secara umum dari laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang penjabaran mengenai landasan teori apa saja yang digunakan untuk dapat menunjang penelitian yang dilakukan.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis memberikan informasi mengenai objek penelitian yang diteliti, terdapat tempat penelitian, metode penelitian yang digunakan penulis, metode pendekatan dan pengembangan sistem, dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang perancangan desain, hasil desain dari perancangan yang telah dibuat, dan hasil *testing* pada pengujian yang dilakukan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Terakhir, pada bab ini penulis megemukakan kesimpulan dari hasil pengujian sistem serta saran terkait pengembangan sistem pada pihak tempat penelitian.