

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan kemajuan teknologi di Indonesia telah memberikan kemudahan bagi individu dalam menjalankan berbagai aktivitas, mulai dari transaksi online seperti berbelanja, pembelian tiket, hingga pemesanan makanan. Fenomena ini mendorong minat dan dorongan masyarakat untuk terus mengembangkan teknologi dalam sektor lainnya (Supangat & Sandani Agista, 2023). Salah satu sektor lainnya yakni *event organizer* yang bergerak dalam industri musik.

Penyelenggara acara atau kegiatan, yang sering disebut sebagai *Event Organizer*, adalah sebuah perusahaan jasa yang mengorganisir dan menyelenggarakan berbagai acara atau kegiatan tertentu secara terstruktur dan terorganisir (Nursiyam & Ratnasari, 2018). Teknologi dan digitalisasi berperan besar dalam membantu mewujudkan terstrukturnya dan kemudahan kegiatan bagi penyelenggara acara atau *event organizer* itu sendiri.

Menurut (Fang & Pangaribuan, 2022), Aplikasi yang menggunakan basis web memiliki keunggulan dalam efisiensi karena mereka memungkinkan akses yang fleksibel di berbagai lokasi dan waktu, baik melalui perangkat desktop maupun mobile. Keuntungan utama dari jenis aplikasi ini adalah kemampuan untuk diakses melalui internet tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan, sehingga pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah dari berbagai perangkat yang terhubung ke internet. Hal ini memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan fungsionalitas aplikasi tanpa batasan geografis atau waktu tertentu. Dengan demikian, aplikasi berbasis web memberikan fleksibilitas yang tinggi bagi penggunanya.

Seperti yang dikatakan oleh (Rizky et al., 2021), Di masa kini sebagian besar perusahaan di sektor jasa masih belum mengadopsi teknologi informasi sepenuhnya untuk mendukung operasional mereka, baik dalam aspek teknis maupun non-teknis, Kondisi ini menimbulkan tantangan bagi perusahaan-perusahaan tersebut agar tetap kompetitif dalam era modern saat ini. Meskipun demikian, banyak perusahaan yang masih menghadapi kesulitan dalam memahami proses pembangunan aplikasi pendukung yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Maka dari itu, Pendekatan yang dapat diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan sistem yang dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan dan pembuatan laporan keuangan. Sebagai bagian dari solusi tersebut, teknologi yang dianggap penting untuk dimiliki oleh setiap perusahaan bisnis saat ini adalah sebuah platform penjualan daring (Juniansyah et al., 2020)

Hal ini juga terjadi pada salah satu *Event Organizer* di Kota Lumajang yakni Headbang Group. Dikarenakan keberadaanya yang bisa dibilang dibalang relatif

baru, *Event Organizer* ini belum memiliki citra merek yang cukup dikenal masyarakat secara umum, maka dari itu perlu adanya kreatifitas atau inovasi terbaru dalam meningkatkan citra merek penyelenggara acara tersebut agar memperluas segmentasi pasar. Menurut pendiri EO Headbang Group Lumajang, pelaksanaan pembagian tugas-tugas anggota serta penjualan produk masih dibidang relatif manual seperti pemesanan tiket *presale* dilakukan secara individu menggunakan *platform* Whatsapp maupun dengan tatap muka secara langsung, sehingga sering terjadi kesalahan dan kekurangan yang tidak diharapkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan utama dari “**Rancangan UI Website Event Organizer Headbang Group Di Kota Lumajang Dengan Menggunakan Metode User Centered Design**” yang mengandung fungsionalitas, fitur, dan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang dimana diharapkan dapat mempermudah penjualan produk / jasa serta mempermudah EO dalam merekap pemesanan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang antarmuka pengguna (UI) untuk website *Event Organizer 'Headbang Group'* di Kota Lumajang dengan menggunakan metode User-Centered Design (UCD) yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna, memfasilitasi interaksi antara penyelenggara acara dan pengguna, serta memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna secara efektif?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang diharapkan dari penelitian ini yakni untuk memberikan gambaran kerangka desain *User Interface Website Event Organizer Headbang Group Kota Lumajang* yang menghasilkan preferensi yang diharapkan untuk mengatasi masalah internal dan eksternal pada industri tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dapat menghasilkan manfaat bagi beberapa pihak, adapun manfaat tersebut sebagai berikut :

- a. Bagi EO Headbang Group
 1. Mendapat gambaran design UI untuk peningkatan layanan agar lebih efektif dan efisien
 2. desain website yang telah dibuat dapat memberikan adanya potensi perkembangan produktifitas EO dalam pemanfaatan teknologi
- b. Bagi penulis

Dalam riset yang dilakukan, penulis dapat meningkatkan pemahaman dan pengembangan ilmu serta dapat menerapkan pengetahuan tentang UI/UX maupun ilmu tentang penulisan karya ilmiah

1.5 Batasan Masalah

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis menetapkan batasan-batasan penelitian untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Berikut adalah beberapa batasan masalah yang telah diidentifikasi, diantaranya:

1. Membuat rancangan *User Interface* dan prototype website *Event Organizer* Headbang Group Kota Lumajang
2. Pembuatan desain *User Interface* website menggunakan Figma
3. Penyusunan proses perancangan *User Interface* menggunakan metode *User Centered Design*