

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era yang semakin maju ini, teknologi informasi telah menjadi kebutuhan utama bagi individu dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini disebabkan karena hampir semua kegiatan sehari-hari melibatkan penggunaan teknologi informasi, seperti internet, baik untuk belajar, bekerja, atau berwirausaha. Oleh karena itu, pengetahuan tentang teknologi informasi menjadi modal utama untuk bersaing di era globalisasi dan kemajuan zaman yang akan datang. Perkembangan teknologi informasi juga dapat dilihat dari adanya internet yang semakin berkembang, yang memungkinkan seseorang untuk dapat mengakses informasi dari seluruh dunia tanpa terhalang jarak. (Siregar, Nopriadi, and Chairani 2021). Namun, meskipun perkembangan teknologi informasi semakin pesat, tidak semua bisnis dapat bertahan. Salah satunya ialah Kampung.net.

Kampung.net merupakan salah satu provider penyedia jaringan wifi rt/rw yang berada di desa sumberagung. Didirikan sejak tahun 2020 dan sampai sekarang tetap beroperasi bisnisnya ditengah mulai banyak pesaing bisnis yang sama. Dalam persaingan bisnis yang begitu pesat, Kampung.net mengalami penurunan peminat yang drastis. Penyebab penurunan tersebut adalah banyaknya pesaing yang muncul dan mulai menggunakan teknologi yang lebih canggih daripada kampung.net yang masih menggunakan teknologi konvensional. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk membantu kampung.net agar dapat bersaing kembali dengan pesaingnya. Penelitian ini akan menawarkan solusi dengan pengembangan sistem informasi kampung.net menggunakan desain pengalaman pengguna (*user experience design*). dengan menggunakan metode *design thinking*.

Design thinking adalah pendekatan dalam merancang solusi yang berfokus pada pengalaman pengguna dengan memperhatikan kebutuhan dan masalah pengguna sebagai titik awalnya. Metode ini seringkali digunakan dalam pengembangan produk dan layanan baru, termasuk dalam pengembangan sistem informasi. Dalam penelitian ini, metode *design thinking* akan digunakan untuk menghasilkan solusi inovatif dalam pengembangan sistem informasi Kampung.net yang lebih responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna. (Amalina 2017

Penerapan metode design thinking akan dilakukan dalam tiga tahap utama, yaitu tahap pengumpulan informasi dan pemahaman, tahap pembuatan konsep, dan tahap pengujian dan evaluasi. Tahap pertama, pengumpulan informasi dan pemahaman, bertujuan untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna serta mengumpulkan masukan dan saran dari berbagai pihak terkait, seperti pengguna, pemilik bisnis, dan ahli teknologi informasi. Tahap kedua, pembuatan konsep, bertujuan untuk mengembangkan konsep solusi yang inovatif dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan melibatkan tim lintas disiplin dalam sesi ideation dan prototyping. Tahap terakhir, pengujian dan evaluasi, bertujuan untuk menguji dan mengevaluasi konsep solusi yang dikembangkan dalam tahap sebelumnya dengan melibatkan pengguna dan stakeholders terkait untuk mendapatkan umpan balik dan memperbaiki solusi yang telah dikembangkan. (Razi, Mutiaz, and Setiawan 2018)

Penulis mengambil judul "*Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan User Experience Pada Website Kampung.net*". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam pengembangan sistem informasi Kampung.net dengan memanfaatkan metode design thinking. Dengan solusi yang lebih responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna, diharapkan Kampung.net dapat mempertahankan dan meningkatkan jumlah peminatnya di tengah persaingan bisnis yang semakin ketat. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, terutama dalam bidang pengembangan sistem informasi yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna.

1. 2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini :

- 1. Bagaimana penerapan metode *design thinking* dalam perancangan *User Experience* pada website Kampung.net?**
- 2. Bagaimana mengukur *user experience* (UX) pada website Kampung.net agar lebih responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna Agar hasil (UX) ini lebih mudah di pahami untuk dikembangkan ke (UI) dan dikembangkan oleh Programmer?**

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian dalam penelitian ini :

1. Menerapkan metode *design thinking* dalam perancangan website **Kampung.net** untuk menciptakan solusi yang lebih inovatif dan efektif.
2. Mengukur efektivitas solusi yang dihasilkan dengan melakukan pengambilan data kuesioner terhadap pengguna sistem informasi **Kampung.net**.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian dapat diidentifikasi dari informasi yang diberikan pada pendahuluan. Beberapa kemungkinan batasan penelitian antara lain:

1. Penelitian ini difokuskan pada perancangan *user experience* pada website **Kampung.net** dengan menggunakan metode *design thinking*. Oleh karena itu, penelitian tidak akan membahas masalah-masalah yang terkait dengan aspek lain dari bisnis **Kampung.net**.
2. Responden yang akan terlibat dalam penelitian ini terbatas pada pengguna **Kampung.net**, pemilik bisnis, dan ahli teknologi informasi yang terkait dengan perancangan *user experience* pada website **Kampung.net**. Responden dari kelompok lain, seperti pesaing bisnis, mungkin tidak terlibat dalam penelitian ini.
3. Penelitian ini akan dilakukan di Desa Sumberagung dan sekitarnya