

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perancangan ulang antarmuka *website* dapat dilakukan ketika *website* yang sudah berjalan masih memiliki kendala dari sisi tampilan maupun kemudahan penggunaan. Rahman & Indah (2024) melakukan perancangan ulang UI/UX *website Digilib Universitas Sriwijaya* menggunakan metode *Double Diamond*. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan skor WEBUSE dari 0,55 dengan kategori *moderate* menjadi 0,85 dengan kategori *excellent*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perancangan ulang yang dilakukan berdasarkan permasalahan pengguna dan disertai evaluasi dapat memberikan perbaikan terhadap *usability website*. Walaupun objek dan instrumen evaluasi yang digunakan berbeda dengan penelitian ini, penelitian tersebut dapat menjadi salah satu referensi dalam melakukan perancangan ulang pada *website* yang telah digunakan sebelumnya.

BrosisPKU merupakan platform informasi lokal Kota Pekanbaru yang menyediakan berbagai kategori informasi, seperti kuliner, *event*, berita, lowongan kerja, properti, direktori bisnis, penginapan, gaya hidup, dan aktivitas masyarakat lokal. Selain melalui media sosial, BrosisPKU juga menggunakan *website* sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai Kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak pengembang, *website* BrosisPKU ditujukan agar informasi mengenai Pekanbaru dapat disajikan secara lebih terstruktur dan dapat diakses oleh masyarakat maupun pengguna lain yang membutuhkan referensi mengenai Kota Pekanbaru.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan pihak pengembang, masih ditemukan beberapa kendala pada aspek *User interface* (UI) dan *User experience* (UX) *website* BrosisPKU. Tampilan *website* dinilai masih perlu diperbarui agar terlihat lebih modern. Selain itu, navigasi belum sepenuhnya mudah dipahami, pengelompokan informasi masih perlu diperbaiki, beberapa halaman memiliki konten yang cukup panjang, dan tampilan pada perangkat *mobile* masih perlu dioptimalkan. Pihak BrosisPKU juga mengharapkan rancangan *website* yang lebih modern, mudah digunakan, responsif, serta tetap mempertahankan identitas visual yang berkaitan dengan Kota Pekanbaru.

Permasalahan pada *website* BrosisPKU tidak hanya berkaitan dengan tampilan visual. UI merupakan bagian antarmuka yang digunakan pengguna saat berinteraksi dengan sistem, sedangkan UX berkaitan dengan pengalaman pengguna ketika memahami sistem, mencari informasi, dan menyelesaikan kebutuhan saat menggunakan *website* (Wiwesa, 2021). Selain itu, struktur informasi juga perlu diperhatikan karena pengelompokan dan hubungan antar-informasi dapat memengaruhi cara pengguna melakukan navigasi pada *website* (Rakhmana dkk., 2024). Dengan kondisi tersebut, perancangan ulang BrosisPKU perlu mempertimbangkan tampilan antarmuka sekaligus cara pengguna menemukan dan mengakses informasi.

Proses perancangan pada proyek akhir ini menggunakan metode *Double Diamond*. Metode tersebut dipilih karena memiliki tahapan yang memisahkan proses pemahaman masalah dan pengembangan solusi melalui fase *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*. Proses tersebut memungkinkan perancang mengumpulkan berbagai temuan terlebih dahulu, menentukan masalah yang perlu diprioritaskan, mengembangkan beberapa alternatif solusi, kemudian melakukan evaluasi terhadap rancangan yang telah dibuat (Sukartini dkk., 2026).

Penerapan *Double Diamond* dalam perancangan produk digital juga telah digunakan pada beberapa penelitian sebelumnya. Rahman & Indah (2024) memperoleh peningkatan skor WEBUSE *website* Digilib Universitas Sriwijaya dari 0,55 menjadi 0,85 setelah dilakukan perancangan ulang. Akbar dkk. (2023) memperoleh *usability score* sebesar 87 pada perancangan ulang *website* fumigasi. Sementara itu, Wicaksana (2025) dan Sukartini dkk. (2026) masing-masing memperoleh skor SUS sebesar 78,5 dan 86 pada rancangan *website* yang menggunakan *Double Diamond*. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa *Double Diamond* dapat digunakan untuk mengarahkan proses dari pengumpulan permasalahan pengguna sampai pada pengembangan dan evaluasi *prototype*.

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan permasalahan yang telah ditemukan, proyek akhir ini berfokus pada perancangan ulang UI/UX *website* BrosisPKU agar struktur informasi dan navigasinya lebih mudah dipahami, tampilannya lebih konsisten, serta dapat digunakan dengan lebih baik pada

perangkat yang berbeda. Hasil perancangan berupa *sitemap*, *wireframe*, *style guide/design system*, dan *high-fidelity prototype*. *Prototype* yang dihasilkan merupakan rancangan UI/UX yang akan digunakan untuk proses evaluasi dan tidak mencakup pengembangan *backend*, integrasi basis data, maupun penerapan *website* sebagai sistem produksi. Hasil perancangan tersebut diharapkan dapat menjadi referensi bagi tim BrosisPKU ketika melakukan pengembangan *website* selanjutnya.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna pada *website* BrosisPKU sebagai dasar perancangan ulang *UI/UX*?
2. Bagaimana merancang ulang *UI/UX website* BrosisPKU menggunakan metode *Double Diamond* berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi?
3. Bagaimana mengevaluasi kemudahan penggunaan *high-fidelity prototype* hasil perancangan ulang *website* BrosisPKU?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Proyek akhir ini berfokus pada perancangan ulang *User interface (UI)* dan *User experience (UX) website* BrosisPKU serta tidak mencakup pengembangan *backend*, integrasi basis data, maupun implementasi teknis *website* secara penuh.
2. Rancangan yang dihasilkan merupakan alternatif desain yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi tim BrosisPKU dalam pengembangan *website* dan tidak dimaksudkan sebagai sistem produksi yang telah diimplementasikan secara penuh.
3. Proses perancangan menggunakan metode *Double Diamond* yang terdiri atas empat fase, yaitu *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*.
4. Evaluasi *prototype* difokuskan pada *task-based usability testing*, pengukuran *Single Ease Question (SEQ)* dengan skala 1–7 setelah setiap

tugas, serta evaluasi *stakeholder*. Pengukuran *SEQ* digunakan untuk menilai persepsi kemudahan pengguna dalam menyelesaikan setiap tugas dan tidak digunakan untuk merepresentasikan seluruh aspek *User experience*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Pelaksanaan proyek akhir ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan ulang UI/UX *website* BrosisPKU yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui penerapan metode Double Diamond. Selain itu, proyek akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bentuk dokumentasi kebutuhan pengguna, rekomendasi perbaikan desain, serta referensi pengembangan *website* informasi lokal yang berorientasi pada pengalaman pengguna. Adapun tujuan dan manfaat dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Tujuan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kebutuhan, perilaku, hambatan, dan harapan pengguna terhadap *website* BrosisPKU sebagai dasar perancangan ulang UI/UX.
2. Mengelompokkan dan menganalisis temuan pengguna untuk menentukan permasalahan prioritas dan peluang desain yang menjadi fokus perancangan.
3. Mengembangkan dan memprioritaskan alternatif solusi UI/UX pada aspek struktur informasi, navigasi, visual, responsivitas, dan interaksi pengguna.
4. Menghasilkan *sitemap*, *wireframe*, *style guide/design system*, dan *high-fidelity prototype* sebagai representasi rancangan ulang *website* BrosisPKU.
5. Mengevaluasi *high-fidelity prototype* melalui *task-based usability testing*, *Single Ease Question (SEQ)*, dan masukan *stakeholder* serta merumuskan rekomendasi perbaikan.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan dasar kebutuhan dan permasalahan pengguna yang terdokumentasi untuk mendukung keputusan perancangan *website* BrosisPKU.
2. Memberikan rumusan permasalahan prioritas dan peluang desain yang lebih terarah sebagai acuan pengembangan solusi.
3. Menghasilkan alternatif solusi UI/UX yang dapat meningkatkan kejelasan struktur informasi, kemudahan navigasi, konsistensi visual, responsivitas, dan interaksi.
4. Menyediakan *sitemap*, *wireframe*, *style guide/design system*, dan *high-fidelity prototype* sebagai referensi desain bagi tim BrosisPKU sebelum implementasi teknis.
5. Memberikan hasil evaluasi kemudahan penggunaan dan rekomendasi perbaikan yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan lanjutan serta referensi akademik penerapan *Double Diamond* pada *redesign website* informasi lokal.