

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yayasan merupakan suatu wadah yang memiliki tujuan yaitu menyejahterakan kehidupan sosial dalam suatu wilayah. Menurut Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2001 Tentang Yayasan dikatakan Yayasan adalah badan hukum yang terdiri atas kekayaan yang dipisahkan dan diperuntukkan untuk mencapai tujuan tertentu di bidang sosial, keagamaan, dan kemanusiaan, yang tidak mempunyai anggota. Yayasan memiliki kekayaan tersendiri dari berbagai macam sumber. Menilik dari tujuannya, yayasan tidak mencari *profit* atau keuntungan. Keinginan untuk membantu sesama dan kesadaran akan pentingnya peduli terhadap sesama membuat seseorang atau sekelompok orang mau memisahkan harta dan aset yang dimiliki untuk membantu masyarakat yang kesulitan. Dalam hal ini kehadiran yayasan memiliki fungsi yaitu membantu masyarakat setempat yang mengalami kesulitan atau kesusahan yang bersifat sosial.

Yayasan Hati Melayani Indonesia (YHMI) merupakan sebuah yayasan sosial. Yayasan ini berdiri selama kurang lebih 12 Tahun melakukan kegiatan sosial yang didasarkan atas kepedulian kepada masyarakat kurang mampu dan keinginan untuk mengembangkan sumber daya manusia dan sumber daya alam di wilayah YHMI berdiri.

Sejak awal terbentuk, YHMI memperkenalkan diri melalui penyaluran informasi dari orang lain ke orang lain dengan komunikasi lisan. Seiring dengan perkembangan teknologi, YHMI pun mencoba untuk memanfaatkannya. Namun media dan *platform* yang digunakan kurang efektif dan efisien sehingga hal ini masih belum membantu YHMI untuk semakin dikenal, karena jangkauan yang dimiliki YHMI untuk memperkenalkan diri tidak luas. Sehingga hal ini dapat menghambat mimpi YHMI untuk lebih dikenal diseluruh Indonesia bahkan dunia. Pada kenyataannya teknologi dapat dimanfaatkan untuk melakukan *branding image* yang dapat memperluas jejaring. Banyak sekali ditemukan suatu *brand* atau perusahaan yang memperluas target mereka dengan memanfaatkan teknologi, salah

satunya dengan penggunaan media sosial sebagai sarana publik untuk mendapatkan informasi terkait dengan *brand* atau perusahaan tersebut.

Hal tersebut dapat menggambarkan bahwa perkembangan teknologi yang cepat memberikan pengaruh besar dalam kehidupan manusia, sehingga tidak heran jika pada saat ini segalanya dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Salah satunya adalah teknologi informasi. Teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan kita untuk mengakses informasi dan komunikasi secara instan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020, terdapat 196,7 juta pengguna internet aktif di Indonesia. Angka ini menunjukkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi semakin menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Salah satu contoh dari teknologi informasi adalah internet, dan layanan internet adalah *web*. Dengan adanya *website* seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi bahkan berinteraksi dengan orang lain melalui internet. Maka tidak heran jika saat ini *website* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia.

Saat ini YHMI memiliki *website* sebagai bentuk *company profile*. Peneliti melakukan riset terkait dengan *website* yang dimiliki oleh YHMI guna melihat apakah *website* yang dimiliki diperlukan pengembangan atau perancangan ulang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa pengguna, didapati hasil bahwa *website* Yayasan Hati Melayani Indonesia masih memiliki tampilan yang kurang menarik, dengan sistem navigasi yang sulit untuk dipahami sehingga aksesibilitas *website* masih terbilang kurang baik. Hal tersebut berkaitan dengan *User interface* dan *User experience* yang terdapat pada *website* YHMI yang sebelumnya masih kurang baik, maka dari itu *website* YHMI perlu dirancang dan didesain ulang agar menghasilkan *website company profile* yang baik, terstruktur dan terjamin fungsionalitasnya sehingga dapat digunakan sebagai sarana informasi bagi publik dalam mengetahui Yayasan Hati Melayani Indonesia (YHMI).

Melihat masalah diatas, dimana *website* YHMI belum memiliki *User interface* dan struktur *website* yayasan yang baik, maka solusi yang didapatkan melalui penelitian ini adalah merancang sebuah *design User interface* dan *User experience* dengan menggunakan metode *design thinking* agar dapat terbentuk

suatu *website company profile* yang terstruktur untuk digunakan sebagai media dan sarana informasi mengenai Yayasan Hati Melayani Indonesia (YHMI) sehingga dapat lebih dikenal luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi dari topik penelitian ini yaitu :

1. Website YHMI belum memiliki tampilan desain yang menarik
2. Aksesibilitas pada website YHMI kurang baik
3. *Website* YHMI yang saat ini ada belum memberikan informasi yang lengkap

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan yang dijelaskan pada latar belakang, maka dibuatlah batasan masalah agar pembahasan tidak terlalu luas. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Peneliti merancang tampilan *website company profile* dan hanya akan menghasilkan *prototype* dengan menggunakan software figma
2. Peneliti merancang tampilan *website company profile* dengan menggunakan 5 tahapan dalam metode *design thinking*.
3. Produk akhir berupa *high fidelity prototype* tampilan *website* YHMI yang telah diperbaharui.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah, maka dirumuskan sebuah rumusan masalah yaitu, bagaimana hasil rancangan UI/UX dengan menggunakan metode *Design thinking* pada *website company profile* YHMI?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, adapun tujuan utama peneliti melakukan penelitian ini, yaitu membuat rancangan tampilan UI/UX yang baru dan *User friendly* pada *website* YHMI dengan menggunakan metode *design thinking* untuk menghasilkan *website* yang baik dan dapat digunakan bagi kebutuhan YHMI agar semakin dikenal luas.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini memiliki manfaat bagi beberapa pihak, dan berikut adalah manfaatnya:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam ilmu Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dan dapat menjadi perbendaharaan ilmu untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu memberikan pengalaman dalam mengembangkan suatu *website*, terkhusus dalam *User interface* dan *User experience*.

- b. Bagi Pengguna

Manfaat penelitian ini bagi pengguna yaitu memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam mengakses *website* YHMI guna menemukan informasi dan berdonasi pada YHMI.

- c. Bagi Yayasan Hati Melayani Indonesia (YHMI)

Manfaat penelitian ini bagi Yayasan Hati Melayani Indonesia (YHMI) yaitu YHMI memiliki *website* yang terstruktur, *User friendly* dan berisikan informasi yang aktual sehingga dapat membuat YHMI semakin dikenal.

