

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Radio, sebagai bentuk media audio, terus memainkan peran krusial dalam menyampaikan informasi dan musik. Meskipun era digital telah merebak, radio tetap relevan, bahkan di zaman milenial. Radio komunitas, seperti yang diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia No.32 Tentang Penyiaran, menjadi wadah independen, nonkomersial, dan dengan daya pancar rendah untuk melayani kepentingan komunitas. Di Jakarta, contoh radio komunitas anak muda melibatkan B-Voice, Tiara FM, dan ERA FM UNJ yang telah ada sejak 2004. ERA FM UNJ, sebagai Badan Penyelenggara Radio Siaran (BPRS), memberikan konten varietas untuk audiensnya, termasuk acara seperti Morning Soul, Kampus Kita, dan Top 20 Music Chart. Selain itu, radio kini telah berkembang menggunakan teknologi satelit dan internet, memungkinkan pendengar di seluruh dunia untuk menikmati siaran radio dari lokasi yang jauh. Meskipun radio konvensional masih mendominasi dengan saluran AM dan FM, radio web memberikan akses lebih luas kepada pendengar melalui berbagai perangkat (Bungin, 2006; Undang-Undang Republik Indonesia No.32 Tentang Penyiaran, 2002)

*Website* merupakan sebuah media informasi yang ada di internet. *Website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di Internet. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar (Trimarsiah & Arafat, 2017).

*User Interface* (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data (Multazam, 2020). *User Interface* (UI) adalah tampilan antarmuka yang tampak atau berada diantara pengguna (*user*) dengan piranti tersebut (Dwi, 2021). *User interface* atau UI adalah bagaimana cara sebuah program berinteraksi dengan pengguna (Setiawan, 2016). *User interface* biasa digunakan untuk menggantikan istilah *Human Computer Interaction* atau HCI. Semua yang

ditampilkan dilayar, membaca dalam sebuah dokumen dan memanipulasi dengan *mouse* atau *keyboard* merupakan bagian dari *user interface*. Fungsi dari *user interface* atau UI adalah menghubungkan dan menerjemahkan informasi dari sistem ke pengguna atau sebaliknya. Dengan demikian UI dapat diartikan sebagai mekanisme inter-relasi dari perangkat lunak dan perangkat keras membuat pengalaman berkomputer.

*User Experience (UX)* disebutkan sebagai pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem (Multazam, 2020). *User experience* adalah desain yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan dari pengguna website melalui kesenangan dan kegunaan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna internet atau pengunjung dan produk (Rizki, 2019). *User Experience* adalah pengalaman pengguna dalam proses interaksi dengan aplikasi atau perangkat lunak untuk memberikan kemudahan bagi pengguna. Pengalaman tersebut dapat dilihat dari mudahnya dalam menggunakan produk digital tersebut. Serta, mampu untuk memaksimalkan segala aspek mulai dari fitur, desain, dan konten yang dapat membantu pengguna untuk mencapai tujuan saat berinteraksi dengan aplikasi (Andani, 2020).

Saat ini *website* BPRS ERA FM UNJ memiliki alamat website yaitu [erafm-unj.com](http://erafm-unj.com) yang berfungsi sebagai sarana promosi dan *branding* organisasi serta sebagai media *platform streaming* siaran *online*. Kegiatan yang dapat dilakukan saat mengakses *website* adalah mendengarkan siaran secara *online (streaming)*, membaca *update* berita terkini, melihat *chart* musik terkini, melihat informasi tentang ERA FM UNJ dan mengakses media sosial melalui *hyperlink*.

Namun, *website* saat ini memiliki tampilan yang kurang menarik baik dari segi tata letak menu maupun *font*, desain tampilan *home website* ERA FM UNJ memiliki warna *font* dan *background* yang tidak senada sehingga sulit dibaca. Serta *font* yang digunakan sangat tidak kekinian, dan memiliki banyak fitur yang tidak terpakai, sehingga tidak dapat dimanfaatkan secara optimal. Serta memiliki tampilan *website* yang tidak ramah pengguna sehingga dapat membingungkan pengguna ketika mengakses *website*. Proses perancangan tampilan antarmuka *website* ERA FM UNJ sebelumnya tidak melibatkan pengguna sebagai akibatnya masih terdapat fitur yang tidak maksimal dalam penggunaannya.

UX yang disesuaikan dengan website yang dibuat jika memenuhi kebutuhan dan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna, maka akan menghasilkan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. Jika suatu website yang digunakan tidak dirancang dengan memperhatikan aspek *user experience* yang baik, dapat menyebabkan kebutuhan dari pengguna dalam menggunakan website tersebut menjadi tidak terpenuhi (Hardiansyah & Iskandar, 2019).

Dari masalah yang sudah dijelaskan mengenai website ERA FM UNJ dan manfaat perancangan desain UI/UX website yang baik tersebut, maka peneliti membuat penelitian “Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website* ERA FM UNJ dengan Metode *Lean UX*”. Harapan peneliti, penelitian ini dapat memperindah tampilan *website* ERA FM UNJ serta memudahkan audiens ketika mengakses *website* ERA FM UNJ.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 3 orang pengurus BPRS ERA FM UNJ didapatkan hasil bahwa tampilan *website* ERA FM UNJ kurang menarik dan tidak ramah pengguna. Ditambah dengan data hasil *usability testing* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) pada tampilan *website* ERA FM UNJ sebelumnya terhadap 5 orang pengurus BPRS ERA FM UNJ didapatkan skor 15% yang memperkuat argumen penulis bahwa tampilan desain *website* ERA FM UNJ ini perlu dirancang ulang agar lebih ramah pengguna.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah antara lain adalah :

- a. Perlu adanya perancangan rancangan desain *UI/UX* pada *Website* ERA FM UNJ.
- b. Belum adanya keterlibatan antar pengguna dalam rancangan *UI/UX* pada *Website* ERA FM UNJ saat ini.
- c. Belum adanya data kepuasan pengguna dari tampilan web sebelumnya.
- d. Belum adanya penelitian tentang karakteristik pengunjung *website* ERA FM UNJ sehingga kesulitan mendefinisikan *user experience* yang baik

### 1.3 Pembatasan Masalah

Setelah meninjau latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka perlu dibatasi agar tidak meluas dan tetap terarah sesuai dengan judul yang telah dibuat, maka penelitian ini dibatasi hanya pada:

1. Rancangan yang dibangun hanya akan dibatasi pada *user interface* tampilan purwarupa *high fidelity* pengurus BPRS ERA FM UNJ dalam aplikasi Figma.
2. Pengujian *usability testing* hanya akan dibatasi pada tampilan desktop.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka perumusan masalah adalah: “Bagaimana Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website* ERA FM UNJ dengan Metode *Lean UX* agar lebih ramah pengguna?”.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website* ERA FM UNJ dengan Metode *Lean UX* agar lebih ramah pengguna.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman peneliti dalam merancang *User Interface* dan *User Experience* pada website, sekaligus memperkaya pemahaman peneliti terkait website radio komunitas.
2. Website ini dijadikan sebagai media promosi dan sarana branding untuk ERA FM UNJ, membantu meningkatkan visibilitas dan kesadaran masyarakat terhadap stasiun radio tersebut. Selain itu, sebagai hasil dari penelitian ini, diharapkan website ERA FM UNJ dapat memudahkan civitas akademika Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dalam mengakses dan mendengarkan siaran radio secara online.