

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era transformasi digital telah merevolusi cara organisasi nirlaba menyampaikan informasi dan berinteraksi dengan para pemangku kepentingan. Di tengah perkembangan ini, keberadaan platform digital yang efisien menjadi suatu kebutuhan yang sangat mendasar, guna memastikan transparansi dan aksesibilitas informasi bagi masyarakat. Bagi organisasi nirlaba seperti Yayasan Mentari Meraki Asa (YMMA), tantangan ini semakin kompleks, karena mereka dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi tanpa mengorbankan efektivitas dalam menjalankan misi sosial mereka.[1]

Yayasan Mentari Meraki Asa, yang telah berdiri sejak tahun 2016, menunjukkan komitmennya terhadap pengembangan masyarakat melalui beragam program seperti advokasi sosial, kesehatan masyarakat, pendidikan non-formal, dan pemberdayaan desa. Namun, saat ini website yang dimiliki belum sepenuhnya dapat memenuhi kebutuhan penyampaian informasi secara optimal. Hal ini terlihat dari desain yang kurang menarik secara visual serta konten yang kurang informatif. Kondisi tersebut berpotensi menghambat efektivitas komunikasi antara yayasan dan para pemangku kepentingan, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan masyarakat dalam program-program yang dijalankan.

Untuk meningkatkan kualitas platform digitalnya, Yayasan Mentari Meraki Asa memerlukan pendekatan yang sistematis dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Metodologi desain berorientasi pengguna (User-Centered Design/UCD) muncul sebagai solusi yang tepat, mengingat kemampuannya dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Pendekatan ini menekankan proses iteratif yang melibatkan pengguna di setiap tahap pengembangan, mulai dari penelitian awal hingga implementasi akhir.[2][3]

Aspek antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memainkan peran yang sangat penting dalam pengembangan website yang efektif. Sebuah UI yang baik tidak hanya mencakup elemen estetika visual seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak, tetapi juga harus mempertimbangkan fungsionalitas serta kemudahan navigasi. Di sisi lain, pengalaman pengguna yang optimal akan memastikan bahwa pengguna dapat mengakses informasi dengan mudah, cepat, dan memuaskan. Kombinasi yang tepat antara UI dan UX dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta mendorong partisipasi aktif dalam program-program yayasan.[4][5]

Dengan mempertimbangkan masalah yang dihadapi Yayasan Mentari Meraki Asa, yang belum memiliki antarmuka pengguna dan struktur website yang memadai, tim melakukan diskusi serta sesi mentoring. Solusi yang dihasilkan adalah mengembangkan website baru yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna. Pengembangan ini tidak hanya menitikberatkan pada aspek visual, tetapi juga memperhatikan fungsionalitas dan aksesibilitas informasi.

Melalui pendekatan desain yang berfokus pada pengguna, diharapkan website Yayasan Mentari Meraki Asa dapat menjadi platform yang efektif dalam mendukung pencapaian tujuan yayasan serta meningkatkan dampak sosial yang dihasilkan.

1.2 Perumusan Masalah

Agar penelitian dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan menghindari kesalahan data dalam penelitian maka diperlukan perumusan – perumusan dengan pembatasan masalah yang akan diteliti, dapat dirumus sebagai berikut :

1. Bagaimana mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam pengembangan website profil Yayasan Mentari Meraki Asa ?
2. Bagaimana merancang desain UI/UX website profil yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna Yayasan Mentari Meraki Asa?
3. Bagaimana mengimpelentasikan website profil Yayasan Mentari Meraki Asa dengan pendekatan user-centered design?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Sesuai dengan pembahasan perumusan masalah diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini antara lain :

1. Penelitian dilakukan dengan pengembangan website dan menghasilkan prototype dengan menggunakan figma.
2. Melakukan Pengembangan website menggunakan metode user-centered design (UCD)

3. Fokus pada desain UI/UX yang mudah digunakan dan Informatif bagi pengguna dengan melakukan perbandingan pada website sebelumnya.
4. Hasil akhir penelitian ini berupa tampilan website yang telah diperbaharui dengan menggunakan localhost.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang, rumusan masalah dan ruang lingkup masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam pengembangan website profil Yayasan Mentari Meraki Asa
2. Untuk merancang desain UI/UX website profil yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna Yayasan Mentari Meraki Asa.
3. Untuk mengimplementasikan website profil Yayasan Mentari Meraki Asa yang dikembangkan dengan pendekatan user-centered design.

1.4.2 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi peneliti memperoleh pengalaman dan keterampilan menerapkan metode user-centered design,serta mengembangkan kemampuan

analisis dan perancangan desain UI/UX bagi pengguna dan mendapatkan wawasan dan pengetahuan baru tentang pengembangan website.

2. Bagi tempat peneliti menghasilkan website profil yang lebih informatif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta dapat meningkatkan visibilitas dan citra positif yayasan di masyarakat melalui website profil yang menarik.
3. Bagi Fakultas Sains dan Teknologi meningkatkan reputasi fakultas dalam menghasilkan penelitian yang bermanfaat bagi masyarakat
4. Bagi peneliti lain sebagai referensi untuk mengembangkan website dengan pendekatan user-centered design

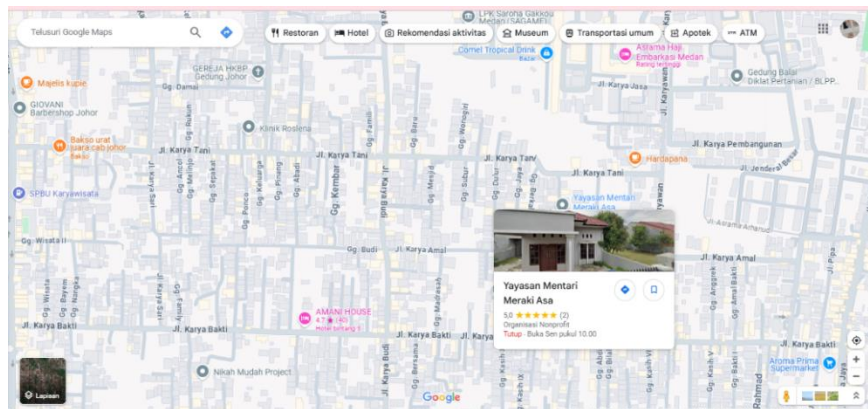
1.5 Tinjauan Umum Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah Yayasan Mentari Meraki Asa yang merupakan organisasi non profit yang berfokus pada program berbasis komunitas di bidang advokasi social, kesehatan masyarakat, pendidikan non-formal, dan pemberdayaan masyarakat desa yang berdiri pada tahun 2016.

Penelitian ini menggunakan metode user centered design (UCD) untuk melakukan pengembangan website yang berfokus pada user interface dan user experiencenya.

1.5.1 Lokasi Penelitian

Yayasan Mentari Meraki Asa yang berada di Gg. Makmur No 10 Pangkalan Masyhur Kec.Medan Johor, Kota. Medan, Sumatera Utara, Indonesia. Link Maps: <https://maps.app.goo.gl/Htj34QqQVZsdtAda7>



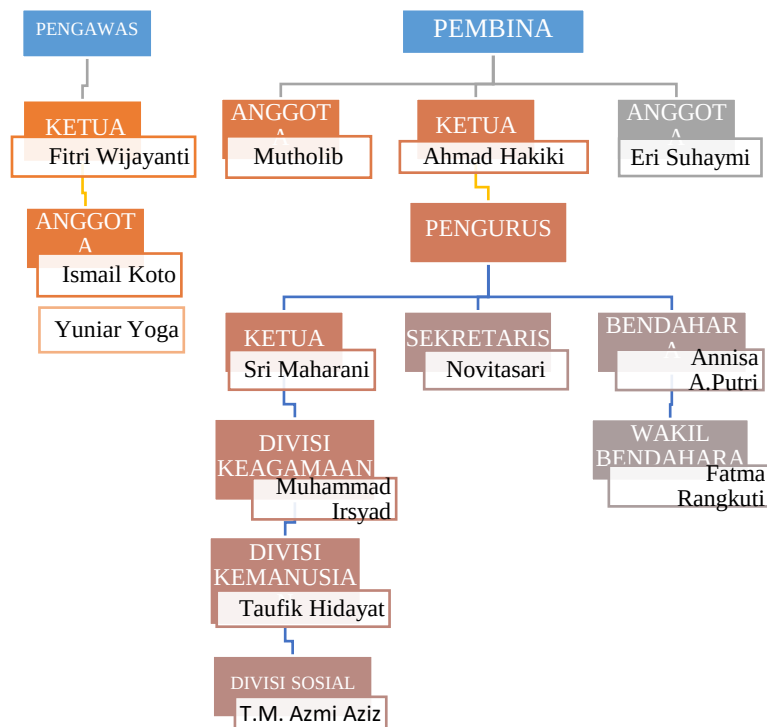
Gambar 1.1 Peta Maps Yayasan

1.5.2 Struktur Organisasi Yayasan Mentari Meraki Asa

Pada Struktur Organisasi Yayasan Mentari Meraki Asa terdiri dari tiga komponen utama, yaitu Pembina, Pengurus, dan Pengawas.

- a) Pembina yayasan memiliki peran strategis dalam menentukan arah kebijakan yayasan, seperti terlihat pada diagram pembina berada dipuncak struktur organisasi
- b) Pengurus Yayasan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, dan anggota, bertanggung jawab atas pelaksanaan program dan kegiatan sehari-hari yayasan.
- c) Pengawas yayasan memiliki tugas melakukan pengawasan terhadap kinerja pengurus dan memastikan bahwa semua kegiatan yayasan sesuai dengan anggaran dan peraturan yang berlaku

Gambar 1.2 Struktur Organisasi



1.5.3 Progra Yayasan

Program-program yang ada dan dijalankan oleh Yayasan Mentari Meraki Asa adalah sebagai berikut:

a) TBC Komunitas

Komunitas TBC merupakan sebuah inisiatif yang menjalin kerja sama dengan Yayasan Mentari Meraki Asa untuk memerangi penularan TBC. Dalam upaya ini, berbagai komunitas turut berperan aktif, seperti Komunitas Masyarakat Peduli (KMP) Aisyiyah, Bakrie Center Foundation, dan lainnya.

b) Sosial

Yayasan Mentari Meraki Asa mengelola lembaga pendidikan formal yang mencakup semua jenjang, mulai dari Anak Usia Dini

(PAUD) hingga Perguruan Tinggi. Pendekatan yang diambil berfokus pada pasar berkelanjutan dan pembangunan yang inklusif. Selain itu, yayasan ini juga menyelenggarakan lembaga pendidikan non-formal yang bersifat sosial, termasuk pelatihan kerja kreatif bagi penyandang disabilitas, dengan melibatkan partisipasi aktif dari keluarga dan masyarakat.

c) Keagamaan

Melalui program ini, Yayasan Mentari Meraki Asa berkomitmen untuk mempromosikan nilai-nilai keagamaan, meningkatkan pemahaman spiritual, serta mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam praktik keagamaan. Beberapa kegiatan yang diselenggarakan meliputi pelatihan pengelolaan keuangan untuk rumah-rumah ibadah dan penyelenggaraan pelatihan bagi tokoh-tokoh agama.

d) Kemanusiaan

Melalui program ini, Yayasan Mentari Meraki Asa berfokus pada penanggulangan dan pencegahan bencana alam, serta melaksanakan advokasi kemanusiaan untuk kaum tunawisma dan masyarakat miskin. Selain itu, yayasan ini juga berkomitmen untuk memberikan advokasi hukum terkait kasus kekerasan terhadap anak dan perempuan, serta pelanggaran hak dan kewajiban masyarakat. Kami turut mendorong penerbitan peraturan daerah yang berhubungan dengan isu-isu kemanusiaan.

e) MSIB

Yayasan Mentari Meraki Asa juga menyediakan program magang (MSIB) yang bertujuan untuk mengembangkan pemuda Indonesia. Program ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman kerja para mahasiswa agar mereka dapat bersaing di pasar global.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir ini. Sistematika penulisan akhir sebagai berikut :

BAB. I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan umum objek penelitian dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB. II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi pembahasan teori-teori yang mendukung proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan uraian metode user centered design dan data, data data yang akan dikembangkan dan alur sistem pengembangannya.

BAB. IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi dan hasil dari metode user centered design yang mengacu pada bab sebelumnya.

BAB. V : KESIMPULAN

Pada bab ini membuat kesimpulan dari hasil penelitian serta memberikan saran bagi peneliti berikutnya.