

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

User Interface (UI) adalah antarmuka pengguna yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pengguna dan sistem atau perangkat lunak. Ini mencakup elemen visual seperti tombol, menu, dan tata letak yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem secara efektif. UI memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang inovatif dan menyenangkan. Di sisi lain, *User Experience (UX)* merujuk pada pengalaman pengguna secara keseluruhan saat menggunakan produk atau layanan. Ini mencakup aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, kepuasan pengguna, dan keterlibatan pengguna. UX melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, serta desain yang mempertimbangkan alur kerja, navigasi, dan konten yang relevan untuk memberikan pengalaman yang positif dan memuaskan [5].

Kehadiran digital juga berperan penting dalam membangun citra organisasi yang modern dan profesional. Sebuah website yang dirancang dengan baik mencerminkan keseriusan dan kemampuan organisasi dalam memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan. Selain itu, platform digital membuka peluang bagi organisasi untuk menjadi ruang pembelajaran dan berbagi wawasan melalui artikel, webinar, atau diskusi online yang relevan dengan kebutuhan anggotanya.

Di sisi lain, platform digital memungkinkan organisasi mahasiswa untuk terlibat dalam aktivisme di dunia maya. Mereka dapat menyuarakan isu-isu sosial,

politik, atau lingkungan secara kreatif dan berdampak lebih luas. Dengan kemampuan ini, organisasi mahasiswa dapat tetap relevan, efektif, dan memiliki daya saing di tengah perkembangan teknologi, sekaligus memastikan misi mereka tersampaikan dengan lebih baik kepada masyarakat luas.

Kehadiran organisasi mahasiswa dalam era digital menjadi kebutuhan yang mendesak untuk mendukung keberlanjutan dan relevansi mereka di tengah perkembangan zaman. Era digital memberikan kemudahan bagi organisasi untuk menyebarluaskan informasi, baik terkait kegiatan, program kerja, maupun isu-isu yang diperjuangkan. Dengan adanya platform digital seperti website atau media sosial, organisasi dapat menjangkau audiens yang lebih luas, baik di dalam kampus maupun masyarakat umum. Hal ini tidak hanya mempermudah komunikasi, tetapi juga memperkuat peran organisasi sebagai motor penggerak aspirasi mahasiswa.

Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) adalah sebuah organisasi mahasiswa di Indonesia yang berdiri sejak 23 Maret 1954 bertepatan pada Kongres I GMNI di Surabaya yang kemudian ditetapkan sebagai Dies Natalis GMNI dan merupakan hasil fusi tiga organisasi yakni Gerakan Mahasiswa Marhaenis (GMM) yang berpusat di Jogjakarta, Gerakan Mahasiswa Merdeka yang berpusat di Surabaya dan Gerakan Mahasiswa Demokrat Indonesia (GMDI) yang berpusat di Jakarta. Adapun asas GMNI yaitu organisasi gerakan yang berwatak nasionalis dan berasaskan marhaenisme yang meliputi Sosio Nasionalis, Sosio Demokrasi, dan Ketuhanan Yang Maha Esa dengan motto pejuang pemikir-pemikir pejuang. Sebagai organisasi kader, GMNI memiliki

tujuan untuk mendidik kader bangsa dalam mewujudkan masyarakat Pancasila sesuai dengan amanat yang tertuang dalam UUD 1945 yang sejati. GMNI memiliki suatu keyakinan bahwa hanya dalam masyarakat Pancasila yang sejati, Kaum Marhaen dapat diselamatkan dari segala bentuk penindasan, kebodohan, kemiskinan, dan keterbelakangan [4].

Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) Cabang Ogan Komering Ulu menghadapi kendala dalam menyampaikan informasi, seperti minimnya pemanfaatan teknologi digital, ketiadaan platform terpadu, dan kesulitan menjangkau generasi muda yang lebih aktif di media digital. Selain itu, kurangnya sistem dokumentasi digital membuat informasi penting sulit dilacak, sementara keterbatasan sumber daya teknologi dan desain menghambat pengelolaan media digital secara optimal. Solusi seperti pengembangan website dengan desain UI/UX yang fungsional dapat membantu mengatasi kendala ini, meningkatkan efektivitas komunikasi, dan memperkuat keterhubungan organisasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis menyusun judul **“PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PADA ORGANISASI GERAKAN MAHASISWA NASIONAL INDONESIA (GMNI) CABANG OGAN KOMERING ULU MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, dapat diasumsikan rumusan masalah yaitu: Bagaimana perancangan UI/UX website untuk GMNI Cabang Ogan Komering Ulu dan Bagaimana memastikan desain website sesuai dengan kebutuhan pengguna dan visi & misi organisasi?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan UI/UX website, tidak mencakup implementasi teknis atau pengkodean website.
2. Penelitian dibatasi pada kebutuhan organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) Cabang Ogan Komering Ulu tanpa mencakup cabang lain atau organisasi mahasiswa lainnya.
3. Perancangan UI/UX hanya menggunakan aplikasi Figma, Adobe Photoshop dan Canva.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari uraian latar belakang masalah diatas, Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang UI/UX website yang fungsional dan *user-friendly* pada organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) Cabang Ogan Komering Ulu.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

1. Bagi Penulis
 - 1) Mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang perancangan UI/UX website pada organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) Cabang Ogan Komering Ulu.
 - 2) Memberikan kontribusi dalam pengembangan UI/UX website pada organisasi Gerakan Mahasiswa Nasional Indonesia (GMNI) Cabang Ogan Komering Ulu.

- 3) Mendapatkan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian ilmiah, mulai dari perumusan masalah hingga penulisan laporan penelitian.
- 4) Penelitian ini merupakan salah satu syarat akademik yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program studi dan mendapatkan gelar sarjana S1 Informatika di Universitas Baturaja.

2. Bagi Universitas

- 1) Meningkatkan kualitas penelitian di bidang ilmu komputer dan komunikasi.
- 2) Hasil penelitian dapat dijadikan bahan acuan dalam pengembangan kurikulum atau mata kuliah terkait.

2. Bagi Masyarakat Umum

- 1) Penelitian ini dapat membantu dalam mengakses informasi yang lebih mudah.
- 2) Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam proses perancangan UI/UX website organisasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Proposal ini terdiri atas bab dan sub bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan gambaran umum mengenai penelitian, mulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hingga struktur penulisan skripsi secara keseluruhan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini berisikan tentang penjelasan dan hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh para tokoh ahli mengenai perancangan UI/UX website organisasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini, penulis memaparkan secara rinci langkah-langkah dan teknik penelitian yang digunakan dalam proses perancangan UI/UX website organisasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi implemmtasi hasil perancangan prototype UI/UX website organisasi dan proses penghitungan data kuesinoer.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini, penulis memaparkan kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk peneliti selanjutnya.