

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama pada industri media. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan terciptanya pendekatan yang lebih interaktif dan inovatif melalui pengembangan aplikasi mobile dengan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang menarik. Dalam konteks ini, Radio Republik Indonesia (RRI) turut beradaptasi terhadap perubahan pola konsumsi audiens yang kini beralih ke *multiplatform* melalui peluncuran aplikasi RRI Digital [1]. Aplikasi ini tidak hanya menyajikan siaran radio langsung, tetapi juga menghadirkan berbagai fitur seperti berita, podcast, musik, serta ruang interaksi antara penyiar dan pendengar, sehingga mencerminkan perubahan signifikan pada konsep desain radio yang kini tidak lagi sebatas media audio, tetapi berkembang menjadi platform visual-interaktif yang mengintegrasikan berbagai bentuk konten dalam satu ekosistem digital yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja [2].

Perkembangan aplikasi *mobile* yang semakin pesat membuat tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna menjadi aspek yang sangat penting dalam menciptakan produk digital yang unggul. Keragaman desain aplikasi saat ini menuntut setiap pengembang untuk menghadirkan tampilan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan dan mampu memberikan pengalaman yang nyaman bagi penggunanya [3]. Di sinilah peran *UI/UX Design* menjadi sangat krusial sebagai tahapan awal dalam merancang sebuah aplikasi, karena melalui proses inilah struktur interaksi, alur penggunaan, dan kenyamanan pengguna mulai dibentuk. *User Interface* (UI) berfungsi sebagai jembatan interaksi antara aplikasi dan pengguna, sementara *User Experience* (UX) berfokus pada bagaimana sebuah produk dapat memenuhi kebutuhan, harapan, serta memberikan kepuasan melalui kemudahan akses, kegunaan, dan kenyamanan dalam setiap interaksi [4]. Dengan demikian, kualitas UI/UX menjadi pondasi penting dalam pengembangan aplikasi modern, termasuk pada upaya optimalisasi antarmuka dan pengalaman pengguna [5].

Meskipun RRI Digital telah berupaya bertransformasi melalui penyajian fitur yang lebih modern serta didukung oleh kebutuhan akan desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang optimal, kenyataannya masih ditemukan sejumlah kendala yang memengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi [6]. Meskipun aplikasi RRI Digital telah menyediakan berbagai fitur untuk memenuhi kebutuhan pengguna, masih ditemukan beberapa kendala pada aspek desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Berdasarkan kondisi penggunaan aplikasi, struktur navigasi yang belum intuitif, pengelompokan menu yang masih kompleks, penyajian informasi yang kurang terorganisir, serta tampilan antarmuka yang belum sepenuhnya konsisten menyebabkan pengguna memerlukan waktu lebih lama untuk menemukan fitur maupun informasi yang dibutuhkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aspek kemudahan penggunaan (*usability*) pada aplikasi RRI Digital masih perlu ditingkatkan agar pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi secara lebih efektif, efisien, dan nyaman [6].

Berbagai penelitian mengenai perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna telah banyak dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking* maupun metode evaluasi *usability* lainnya. Sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada identifikasi permasalahan *usability* serta penyusunan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi pengguna. Namun, masih terdapat penelitian yang belum mengembangkan rekomendasi tersebut menjadi sebuah *prototype* interaktif yang dapat menggambarkan implementasi solusi secara lebih nyata serta diuji kembali kepada pengguna untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaannya [6]. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi permasalahan pengguna, tetapi juga menghasilkan blueprint perancangan berupa *Crazy 8's*, *Sitemap*, *User Flow*, *Wireframe*, dan *Prototype* interaktif yang selanjutnya dievaluasi menggunakan metode *Singel Ease Question* (SEQ) untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan rancangan yang dihasilkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengoptimalkan desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi RRI Digital agar meningkatkan penggunaan serta sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna?

2. Bagaimana hasil implementasi pengembangan prototipe interaktif dengan menggunakan metode *Design Thinking*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan prototipe interaktif pada aplikasi RRI Digital yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dalam mengakses dan menikmati layanan siaran radio digital.
2. Mengimplementasikan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan dalam perancangan antarmuka untuk menciptakan solusi yang berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memfokus penelitian ini, peneliti akan menetapkan batasan masalah yang akan memandu pengembangan sistem, yaitu:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada aplikasi RRI Digital sebagai objek penelitian, tanpa membahas aplikasi media digital lain atau platform penyiaran serupa
2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan prototipe interaktif hasil perancangan antarmuka aplikasi RRI Digital. Hasil akhir berupa prototipe, bukan implementasi aplikasi secara menyeluruh.
3. Penelitian ini berfokus pada aspek desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam proses perancangan, tanpa membahas aspek teknis seperti pengelolaan backend, basisdata, maupun sistem *server*.
4. Penelitian ini dilaksanakan dalam jangka waktu dan sumber daya yang terbatas, sehingga pengembangan fitur atau elemen desain yang diterapkan pada prototipe disesuaikan dengan kebutuhan utama penelitian.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia (RRI):
 - a. Prototipe antarmuka RRI Digital yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam mengakses layanan siaran digital, serta memperluas jangkauan pengguna khususnya kalangan generasi muda.

- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi RRI dalam meningkatkan kualitas desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX), sehingga aplikasi menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
 - c. Penelitian ini diharapkan menjadi langkah awal dalam pengembangan inovasi digital di lingkungan RRI, untuk memperkuat posisi lembaga sebagai media *public* yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan perilaku pengguna.
2. Bagi Akademik:
- a. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi akademik, mahasiswa, dan praktisi yang tertarik dalam bidang desain antarmuka, pengalaman pengguna dan pengembangan prototipe aplikasi berbasis metode *Design Thinking*.
 - b. Mahasiswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya penerapan prinsip UI/UX dalam pengembangan aplikasi media digital agar mampu memberikan pengalaman yang optimal dan kenyamanan bagi pengguna.