

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan dan Teknologi Informasi berkembang sangat cepat dan bisa menghasilkan inovasi baru terutama di era modern saat ini yang senantiasa terus berubah ke jalur atau arah yang lebih baik. Informasi menjadi kata kunci dalam berbagai aspek kehidupan. Ketika seseorang dapat menguasai teknologi informasi, maka akan tampil lebih unggul di dalam persaingan yang demikian. Begitu ketat alasan inilah perhatian terhadap proses informasi pada era saat ini sangat ditekankan dan diperlukan [1].

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) adalah salah satu jalan bagi seorang Atlet untuk mencapai kesuksesan di dunia olahraga. Pengurus KONI mempunyai tugas dan fungsi melaksanakan pengelolaan, pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi untuk meningkatkan harkat, martabat dan kehormatan para bangsa [2].

KONI Banda Aceh, sebagai sebuah organisasi di bawah Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA), memiliki tanggung jawab untuk mengelola, membina, mengembangkan, dan mengkoordinasikan kegiatan olahraga di Kota Banda Aceh. Namun, kendala yang dihadapi adalah kurangnya sarana publikasi yang memadai, seperti tidak adanya situs web khusus untuk KONI Banda Aceh. Hal ini mengakibatkan sulitnya akses informasi terkait event, berita, data prestasi atlet dari berbagai cabang olahraga, dokumentasi visual, serta profil KONI Banda Aceh, termasuk struktur kepengurusan dan kontak kantor. Semua informasi tersebut masih disimpan secara manual dalam dokumen tulisan, sehingga sulit untuk dipublikasikan dan diakses oleh masyarakat secara luas.

Tanpa ada situs web atau platform online yang memadai, informasi terkait event, berita, prestasi atlet, dan dokumentasi olahraga sulit diakses oleh masyarakat umum. Hal ini mengakibatkan kurangnya transparansi dalam kegiatan dan pencapaian olahraga, serta kesulitan bagi atlet dan pelatih untuk memperoleh informasi yang relevan untuk pelatihan dan pengembangan karier. Selain itu, penyimpanan manual informasi terkait kegiatan olahraga dapat mengakibatkan

kerumitan dalam pengelolaan data, termasuk resiko kehilangan atau kerusakan dokumen, serta kesulitan dalam membagikan informasi secara efisien kepada pihak yang berkepentingan.

Dalam perancangan *UI/UX* sistem informasi cabang olahraga ini akan menggunakan metode *Design thinking*. Metode tersebut memang sudah menjadi hal yang sangat wajib dalam proses pembuatan *UI/UX*. Proses pembuatan ini dilakukan dengan cara berurutan dimulai dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*.

Metode *Design thinking* di prakarsai oleh David Kelley beserta tim Brown yang merupakan founder IDEO. Metode ini muncul sebagai sebuah solusi dalam penyelesaian design yang berfokus terhadap kebutuhan dan keinginan pengguna. karena itu *design thinking* juga di sebut juga sebagai human centered karena berfokus untuk membantu manusia/pengguna menyelesaikan permasalahannya [3]. Maka dari kondisi tersebut akan dibuat Desain *UI/UX* Sistem Informasi Cabang Olahraga berbasis web pada KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Cabang Banda Aceh.

1.2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditentukan pada penelitian ini, adalah :

1. Perancangan *UI/UX* sistem informasi cabang olahraga berbasis *website* pada komite olahraga nasional Indonesia cabang Banda Aceh menggunakan metode *design thinking*.
2. Pengujian rancangan menggunakan metode *system usability scale*

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan mengevaluasi *UI/UX* Sistem Informasi Cabang Olahraga berbasis *Website* menggunakan *Figma* dengan menerapkan metode *Design thinking*.
2. Bagaimana menguji kelayakan Desain *UI/UX* Sistem Informasi Cabang Olahraga berbasis web pada Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Cabang Banda Aceh dengan menerapkan pendekatan *system usability scale*.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Merancang *UI/UX* KONI cabang Banda Aceh dengan menggunakan metode *design thinking* berbasis *website*.
2. Mengetahui hasil uji rancang *web* tersebut dengan pendekatan *system usability scale*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. *UI/UX design* terbaru dapat memberikan informasi berupa event, berita, data prestasi atlit dari berbagai cabang olahraga, dokumentasi visual, serta profil KONI Banda Aceh .
2. Hasil penelitian dapat menjadi rekomendasi dalam perancangan sistem informasi cabang olahraga berbasis *website* pada Koni Banda Aceh selanjutnya yang memperhatikan aspek *UI* maupun *UX* agar lebih baik.