

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) merupakan lembaga pemerintah nonkementerian yang bertugas untuk melaksanakan urusan negara di bidang kearsipan. Layanan kearsipan yang disediakan oleh ANRI dapat gunakan oleh banyak pihak, termasuk instansi pemerintah, lembaga, perusahaan, maupun masyarakat umum. Untuk memperluas jangkauan layanan, ANRI meluncurkan aplikasi mobile Klik ANRI yang resmi dirilis pada 27 Januari 2022, dengan tujuan untuk memberikan kemudahan akses dalam layanan kearsipan sesuai dengan solusi efektif dalam meningkatkan penyediaan layanan publik. Adalah melalui adopsi teknologi yang dapat memberikan akses yang lebih mudah, transparansi yang lebih besar, dan peningkatan efisiensi (Andini & Rizki, 2025, h.1270).

Meskipun itu, ANRI memiliki situs *website* resmi yang berisi dengan beragam informasi dan layanan kearsipan. Dengan kehadiran *website*, menimbulkan persoalan terkait inisiatif atau keinginan target untuk menggunakan Aplikasi Klik ANRI. Di dalam *user centered design*, menekankan prinsip klaritas dalam tujuan untuk menggunakan aplikasi (Kadaskar, 2024, h.4). Hal ini ditambahkan dengan persoalan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang jika dibandingkan dengan aplikasi layanan digital lainnya, tampak memiliki permasalahan yang dapat diidentifikasi antara lain tata letak yang kurang terstruktur, *hierarki* informasi yang belum jelas, serta keberadaan tombol dan fitur yang tidak didukung dengan penjelasan memadai, sehingga berpotensi menimbulkan kebingungan bagi pengguna, serta pengurangan keinginan pengguna (Weichbroth, 2025, h.6). Apabila kondisi ini dibiarkan, hal ini dapat mengurangi daya tarik aplikasi Klik ANRI dimata pengguna baru, terutama mereka yang memiliki ekspektasi tertentu terhadap UI/UX. sebagaimana pengalaman dengan

aplikasi sebelumnya dapat dijadikan *benchmark* untuk aplikasi baru selanjutnya (Olivera & Eler, 2025).

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk melakukan perancangan ulang desain UI/UX aplikasi Klik ANRI. Perancangan ulang ini tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan kualitas UI dan UX, melainkan juga untuk memperjelas tujuan aplikasi agar selaras dengan kebutuhan pengguna. Penataan ulang tata letak antarmuka, perbaikan *hierarki* informasi, serta penyederhanaan elemen visual menjadi langkah yang krusial agar aplikasi mampu memberikan UI/UX yang lebih intuitif, mudah dipahami, dan efisien dalam mendukung aktivitas pengguna (Mohamed, 2025, h.1).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Fungsi penggunaan aplikasi kurang dapat memenuhi kebutuhan pengguna
2. Tata letak yang kurang terstruktur, UI dan UX yang menimbulkan kebingungan bagi pengguna.

Berdasarkan rangkuman di atas, maka berikut Adalah pertanyaan yang dapat penulis ajukan untuk perancangan adalah, bagaimana perancangan ulang desain ui/ux aplikasi arsip nasional republik indonesia “klik anri”?.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada dua demografis, demografis primer merupakan Mahasiswa berusia 19-25 tahun, demografis sekunder para peneliti dan pekerja berusia 26-45 berdomisili di Jabodetabek SES B, yang berpotensi tinggi untuk menggunakan layanan ANRI melewati media *digital*, dengan merancang ulang aplikasi tersebut. Media utama yang akan dilakukan yaitu perancangan ulang UI/UX aplikasi.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan ulang desain UI/UX aplikasi Arsip Nasional Republik Indonesia “Klik ANRI”.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, terdapat dua manfaat dalam membuat perancangan ulang desain UI/UX aplikasi Arsip Nasional Republik Indonesia “Klik ANRI”

1. Manfaat Teoretis:

Penilitian ini diharapkan dapat menjadi media referensi ilmu Desain Komunikasi Visual dalam materi merancang ulang desain UI/UX aplikasi Arsip Nasional Republik Indonesia “klik anri”, serta proses pengembangan aplikasi dengan tujuan yang lebih jelas.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan edukasi kepada selaku penulis, dalam mendapatkan serta membagikan pengetahuan mengenai perancangan ulang UI/UX aplikasi Klik ANRI. Peneliti dalam mencari informasi serta pengetahuan mengenai perancangan ulang UI/UX aplikasi. Universitas Multimedia Nusantara untuk memberikan arsip pengetahuan terkait pelaksanaan Tugas Akhir mendesain ulang UI/UX aplikasi.