

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Indonesia beberapa tahun terakhir sedang genjar dalam pembangunan, baik infrastruktur, gedung, dan pemetaan tanah. Banyak sekali daerah yang sedang melakukan pembangunan dan juga memperbaiki administrasi dalam bidang pertanahan untuk warga yang belum atau sedang membuat akta tanah karenanya kebutuhan jasa dalam bidang tersebut sangat diperlukan. Kebutuhan informasi mengenai perusahaan yang bergerak dalam bidang kadastral. Teknologi informasi digunakan untuk mencari informasi persoalan tersebut. Berkembangnya teknologi informasi memberikan kemudahan dalam bidang apapun. Teknologi informasi yang sering digunakan salah satunya *website*, sebagai media informasi utama untuk mencari informasi lebih lengkap mengenai suatu perusahaan atau organisasi. Perlu diperhatikan kenyamanan pengguna agar memiliki pengalaman dan kenyamanan harus memiliki desain yang mudah menarik dan dimengerti oleh pengguna. *UI (User Interface)* dan *UX (User Experience)* sangat penting untuk merencanakan dan merancang bagaimana desain dari *website* yang akan dibuat.

CV. Mega Jaya Abadi merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang Jasa Kadastral Berlisensi. Perusahaan ini melayani jasa pengukuran, perancahan pembangunan dan pemetaan seperti *survey topografi*, *survey konstruksi*, *survey pemetaan wilayah*, *survey batimetri*, pengukuran perumahan, pengukuran bidang, pematokan batas lahan dll sebagainya. *CV. Mega Jaya Abadi* juga melakukan jual/beli dan sewa alat ukur seperti *total station*, *gps geodetic*, *theodolite* dll. Selain itu perusahaan ini juga melayani perbaikan service dan kalibrasi untuk semua merk alat ukur. Dengan banyaknya produk yang ditawarkan *CV. Mega Jaya Abadi* ingin membuat sebuah rancangan desain *prototype website*. Untuk membuat dan merancang *website* tersebut diperlukan suatu analisa dan survey dengan pengguna untuk menentukan seperti apa *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang

baik agar memaksimalkan pengalaman pengguna agar tidak kesulitan dalam menjalankan atau mengoperasikan *website* yang sudah dibuat.

Dengan masalah itu tujuan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk membuat rancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan melakukan inovasi desain *prototype website* menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini dirasa bisa menyelesaikan masalah dan membantu peneliti dalam membuat rancangan *prototype website* untuk menyesuaikan pengguna agar memudahkan dalam pengoperasian.

1.2 Rumusan Masalah

Maka dari itu dengan latar belakang masalah diatas yaitu bagaimana membuat desain *prototype UI/UX* sebuah *website* dengan kaidah yang sesuai untuk kenyamanan pengguna. Disamping itu manfaat yang didapatkan bagi perusahaan untuk media marketing melalui sebuah *website* yang menarik. Tidak lupa bagaimana caranya agar memudahkan developer untuk membangun *website* yang sudah di desain.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini berfokus pada perancangan desain *User Interface (UI)* *User Experience (UX)* *website* CV. Mega Jaya Abadi :

1. Dalam penelitian ini merancang desain *prototype UI/UX website* CV.Mega Jaya Abadi menggunakan Metode *Design Thinking*.
2. Hanya membuat desain *prototype UI/UX website* CV. Mega Jaya Abadi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan rancangan sebuah *prototype* desain *UI/UX website* CV.Mega Jaya Abadi menggunakan metode

Design Thinking, melakukan testing pada pengguna dan pengalaman desain *website* yang memuaskan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Perusahaan
 - Pemilik perusahaan punya *prototype* yang siap untuk dikerjakan oleh web developer.
 - Dapat meningkatkan branding perusahaan untuk sebuah marketing perusahaan.
2. Untuk Pengguna
 - Memberikan pengalaman yang baik pada saat membuka *website*.
 - Mengetahui Layanan dan produk apa saja yang ditawarkan.
3. Untuk Penulis

Menjadi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan sarjana informatika dan hasil dari penelitian tersebut berguna untuk pengetahuan tambahan yang diinginkan pengguna *website* seperti apa yang sesuai dengan pengguna. Selain itu penulis menuangkan hasil belajar yang diperoleh pada masa perkuliahan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.2 Observasi

Metode ini untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian dan juga kepada pengguna. Dengan ini penulis melakukan tanya jawab dengan perusahaan dan juga pengguna untuk membuat *website* yang sesuai keinginan dari perusahaan dan juga pengalaman yang baik untuk pengguna.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Proses ini dilakukan dengan pengambilan dan membaca dari beberapa referensi seperti jurnal, buku dan juga internet.

1.6.1.3 Metode Perancangan

Metode ini melakukan perancangan desain *prototype UI/UX website* menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini dilakukan bertujuan untuk menentukan desain *prototype* seperti apa yang akan dibuat agar memuaskan pegguaan dan sesuai keinginan dari perusahaan.

1.6.1.4 Wawancara

Proses ini melakukan wawancara secara langsung dengan pimpinan perusahaan CV.Mega Jaya Abadi.

1.6.1.5 Analisis

- a. Analisis Kebutuhan perusahaan
- b. Analisis kebutuhan informasi yang diinginkan pengguna
- c. Analisis desain *UI/UX* yang sedang tren

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjabarkan mengenai tinjauan pustaka dimana kaidah *UI/UX* yang berkaitan untuk mendukung analisis dan perancangan desain *UI/UX website* CV. Mega Jaya Abadi yang diambil dari jurnal, buku, internet dan sumber valid lainnya. Bab ini juga menjelaskan mengenai profil perusahaan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjabarkan mengenai analisis dan perancangan wireframe untuk kebutuhan desain *prototype UI/UX website* CV. Mega Jaya Abadi menggunakan metode *Design Thinking*. Menjelaskan tentang masalah dan juga solusi masalah sesuai dengan kaidah *UI/UX*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjabarkan implementasi yang dipelajari dan akan dibahas proses perancangan desain *prototype UI/UX website* CV. Mega Jaya Abadi dengan metode *Design Thinking* dan juga testing atau pengujian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan yang dialami selama menganalisis dan perancangan desain *prototype UI/UX website* CV. Mega Jaya Abadi beserta saran untuk uraian penulisan selanjutnya.