

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini masyarakat baik secara individu, kelompok, organisasi hingga perusahaan merasakan banyak dampak positif dari penggunaan teknologi karena dari teknologi tersebut orang-orang akan lebih mudah dalam mendapatkan informasi. Dengan perkembangan teknologi perusahaan haruslah ikut serta dalam mengikuti perkembangan sistem pemasaran berbasis internet. *Website* adalah sebuah portal yang dapat diakses melalui internet dari mana saja dan kapan saja. Hampir setiap perusahaan mempunyai *website* sebagai sarana komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan. Di era terdahulu banyak perusahaan menggunakan *company profile* cetak seperti brosur, pamflet maupun surat kabar. Namun kelemahan dari semua itu sendiri adalah memerlukan biaya besar dan membutuhkan waktu dari produksi sampai dengan penyebarannya seperti brosur kepada pelanggan [1]. Hal ini membuat *company profile* kurang diminati pada era sekarang ini.

P.G Galih Jaya belum memiliki media pemasaran yang mengikuti arus perkembangan zaman yaitu *company profile* dalam bentuk *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Karena dengan adanya ini lebih memudahkan dalam mengakses informasi dan lebih banyak merangkum informasi dibandingkan dengan brosur, pamflet, ataupun surat kabar itu sendiri [1]. Selain itu kemudahan akses menjadi keuntungan sendiri untuk *company profile* berbasis web, sebab di era sekarang *company profile* berbasis web lebih inovatif dibandingkan dengan *company profile* berbasis cetak sebab adanya *company profile* ini para konsumen dapat mudah mengakses kapan dan dimanapun selama terdapat jaringan internet sehingga lebih menguntungkan bagi pihak perusahaan.

Tentunya untuk menarik minat dari pengguna juga diperlukan desain antar muka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada penelitian yang dilakukan oleh Amimah dengan judul evaluasi *user interface* dan *user experience* dari aplikasi

JRKU terdapat beberapa masalah dalam hal desain *user interface* diantaranya ialah kurangnya digunakan metode seperti *Design Thinking*, Metode kuesioner *usability* masih belum menggunakan SEQ, dan belum menerapkan konsep konsep perancangan tampilan pada saat melakukan desain seperti konsep *colour blind friendly*, *Simple and Clean* [2]. Oleh karena itu dalam membuat desain UI (*User Interface*) perlu mencermati kenyamanan *user* sehingga dapat diterima oleh masyarakat. Desain UI tidak berhasil ketika *user* berpikir bahwa UI yang dibuat tidak menarik dan sulit dirancang atau dipahami.

Selain desain UI, pengalaman pengguna / *User experience* (UX) juga harus diperhatikan. Dalam Upaya memberikan kesan yang baik kepada *user*, keseimbangan antara UI dan UX perlu diperhatikan dengan baik. Desain UI/UX ini dianggap penting karena penerimaan atau penolakan *website* sangat bergantung pada desain keseluruhan. Hal ini menunjukkan pentingnya UI/UX untuk keberhasilan sebuah proyek. Oleh karena itu, untuk mencapai kegunaan yang diharapkan dan merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk memenuhi kebutuhan pengguna, penelitian ini menggunakan pendekatan desain yang berfokus pada pengguna (UCD). *User Centered Design* (UCD) sendiri merupakan metode desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses desain sistem.

Maka *User Centered Design* digunakan dalam penelitian pada P.G Galih Jaya karena metode ini berfokus pada kebutuhan pengguna yang artinya permasalahan pengguna yang telah dijelaskan pada paragraf ketiga menjadi dasar dalam desain antarmuka yang akan dibangun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar masalah, maka dapat diidentifikasi menjadi rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat desain perancangan antarmuka yang sesuai kebutuhan pengguna?

2. Bagaimana membuat rancangan *website* sesuai dengan pengalaman pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Berikut Batasan-batasan masalah yang digunakan di dalam penelitian ini :

1. Website *company profile* PG. Galih Jaya dibuat sebagai media informasi yang praktis dan efisien tetapi sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Perancangan UI/UX dan *Frontend Company Profile* PG. Galih Jaya dibuat untuk pelanggan.
3. *Company profile* tidak digunakan untuk keperluan transaksi dan akuntansi perusahaan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah :

1. Membuat desain perancangan UI/UX dan *Frontend Company Profile* PG. Galih Jaya sesuai metode *User Centered Design*.
2. Mendapatkan hasil *usability testing* pada perancangan UI/UX dan *Frontend Company Profile* PG. Galih Jaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu secara teoritis dan praktis antara lain sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam perancangan awal tampilan *company profile* pada PG. Galih Jaya, selain itu juga menjadi pendukung penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan metode *User Centered Design* dalam pembuatan *website company profile*.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi pelanggan, hasil penelitian berguna untuk memberikan kemudahan dalam mencari informasi terkait PG. Galih Jaya dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan dalam mempertimbangkan aspek-aspek pengalaman pengguna UX serta antarmuka pengguna.
2. Bagi perusahaan, memperluas pasar dan agar dapat bersaing dengan kompetitif dengan perusahaan serupa dengan meningkatkan kepercayaan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, hasil penelitian sejenis yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, teori yang mendukung, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan skripsi/tesis, Analisa dan pengembangan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum mengenai metode penelitian yang digunakan, hasil observasi atau pengumpulan data, masalah yang terdapat pada objek penelitian, dan gambaran umum obyek penelitian hingga rencana alur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.