

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi tidak bisa dihindari dalam kehidupan kita, karena seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi juga ikut berkembang. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia [1]. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah semakin banyaknya layanan yang berbasis online atau via aplikasi.

Melalui penempatan peserta ke dalam empat divisi yang berbeda, yaitu Manajer Produk, Pengembang Web Fullstack, Analis Data, dan Desainer UI/UX, PT. GIT Solution memberikan variasi pilihan yang luas sesuai minat dan keahlian masing-masing individu. Dengan memilih Divisi Desainer UI/UX, peserta magang dapat terlibat langsung dalam mendesain web secara menyeluruh. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta magang, tetapi juga memberikan wawasan yang komprehensif terhadap siklus hidup desain.

Di era digital seperti sekarang, hampir semua hal bisa diakses secara online mulai dari informasi, layanan publik, hingga kebutuhan sehari-hari. Website menjadi salah satu media utama yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi maupun menjalankan layanan. Namun, tidak semua website memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi penggunanya. Ada yang tampilannya membingungkan, terlalu berat saat dibuka, atau bahkan membuat pengunjung langsung keluar hanya dalam beberapa detik.

Dari situ, penulis mulai menyadari bahwa tampilan dan pengalaman pengguna dalam sebuah website ternyata sangat penting. Itulah mengapa konsep UI (User Interface) dan UX (User Experience) dibutuhkan dalam proses pengembangan website. UI berkaitan dengan tampilan visual seperti warna, tombol, dan tata letak sedangkan UX lebih ke arah bagaimana pengguna merasa saat menggunakan website tersebut. Saat UI/UX dirancang dengan baik, pengguna bisa

dengan mudah menemukan informasi, merasa nyaman menjelajah, dan bahkan ingin kembali lagi.

Selama menjalani masa magang, penulis melihat secara langsung bahwa merancang UI/UX tidak hanya soal estetika, tapi juga tentang bagaimana memahami kebutuhan pengguna. Terkadang, hal-hal sederhana seperti membuat tombol mudah ditemukan atau mempercepat waktu loading bisa memberikan dampak besar terhadap kenyamanan pengguna. Pengalaman ini membuka pandangan baru bahwa UI/UX bukan sekadar teori di kelas, tapi benar-benar diterapkan dalam dunia kerja.

Di sisi lain, penulis juga mulai mengenal konsep green emission atau pengurangan emisi karbon, terutama dalam dunia teknologi. Awalnya, penulis tidak menyangka bahwa aktivitas digital seperti mengakses website atau menyimpan data juga bisa memberikan dampak terhadap lingkungan. Namun ternyata, semakin berat suatu website (misalnya karena banyak gambar besar, animasi, atau script yang tidak efisien), semakin banyak energi yang dibutuhkan server untuk memprosesnya. Dari sini, penulis tertarik untuk memahami lebih jauh bagaimana cara mendesain website yang tetap menarik, fungsional, dan juga ramah lingkungan.

Menggabungkan konsep UI/UX dengan prinsip green emission menjadi tantangan yang menarik. Bagaimana caranya membuat website yang nyaman digunakan, tapi juga tidak boros sumber daya? Pertanyaan inilah yang menjadi landasan penulis dalam memilih topik tugas akhir magang ini. Melalui proyek ini, penulis ingin belajar lebih dalam tentang bagaimana desain digital bisa dikembangkan tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan.

Harapannya, hasil dari tugas akhir ini bisa memberikan gambaran tentang pentingnya membangun produk digital yang bernilai, berkelanjutan, dan berorientasi pada pengguna. Selain itu, penulis juga berharap pengalaman ini dapat menjadi bekal dalam mengembangkan keterampilan di bidang desain UI/UX yang lebih bertanggung jawab dan bermanfaat di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana merancang UI/UX desain berbasis website pada Perusahaan PT. GIT Solution dengan topik Green Emission.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan perancangan UI/UX desain berbasis website pada perusahaan PT. GIT Solution berbentuk *graphic vector*.

1.4 Batasan Masalah

Berisi batasan-batasan yang membatasi lingkup penelitian berikut:

1. Desain web yang dibuat menggunakan software Figma dan Adobe Illustrator.
2. Desain web yang akan dibuat adalah berbentuk *graphic vector*.
3. Web yang dibuat tidak dihosting.
4. Desain UI/UX akan dievaluasi oleh anggota tim.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini akan terbagi menjadi beberapa pihak yaitu:

1.5.2 Manfaat penelitian bagi instansi/perusahaan:

1. Membantu perusahaan dalam mencapai salah satu misinya, yaitu mendukung implementasi Teknologi Informasi di perusahaan-perusahaan di Indonesia.
2. Memperkenalkan Perusahaan kepada khalayak umum dan menjadikannya sebagai sarana promosi Perusahaan.

1.5.1 Manfaat penelitian bagi peneliti:

1. Sebagai syarat lulus pada program studi D3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Sebagai tahapan dalam mengimplementasikan ilmu yang sudah diterapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu:

Bab I Pendahuluan

Bab I yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan juga sistematika penulisan.

Bab II Tujuan Pustaka

Pada bab ini menggambarkan landasan teori diambil beberapa referensi seperti buku, laporan penelitian, jurnal ilmiah dan pustaka elektronik yang berhubungan dengan tema tugas akhir penulis.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini terdiri dari identifikasi masalah dan solusi berisi masalah dan solusi yang diusulkan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian project penulis.

BAB V Penutup

Pada bab terakhir berisikan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil penelitian kerja pada bagian sebelumnya dan bagian saran berisikan saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan hal apa saja belum dapat dilakukan.