

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era transformasi digital saat ini, eksistensi sebuah perusahaan tidak hanya ditentukan oleh kehadiran fisik, tetapi juga oleh keberadaannya di dunia digital. Salah satu media digital yang efektif dan representatif dalam memperkenalkan perusahaan adalah *website company profile*[1]. *Website company profile* berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi mengenai perusahaan, layanan, pengalaman kerja, serta identitas perusahaan kepada masyarakat dan calon klien secara lebih luas. Pada sektor kontraktor pertambangan, *website company profile* juga berperan sebagai media promosi dan komunikasi yang mendukung penyebaran informasi perusahaan secara cepat serta mudah diakses[2].

PT KDS Mining Services merupakan perusahaan kontraktor pertambangan batu bara yang berlokasi di Jl. Suryopranoto 11 F, Petojo Selatan, Gambir, Jakarta Pusat. Dalam menyampaikan informasi perusahaan kepada klien dan mitra kerja, PT KDS Mining Services saat ini masih menggunakan media berupa dokumen digital (soft file) dalam format PDF. Media tersebut memuat informasi mengenai profil perusahaan, legalitas, pengalaman proyek, kegiatan operasional, serta layanan yang dimiliki perusahaan. Penggunaan media PDF sebagai sarana penyampaian informasi memiliki beberapa keterbatasan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, informasi perusahaan hanya dapat diakses oleh pihak tertentu yang menerima dokumen tersebut. Akibatnya, jangkauan penyebaran informasi perusahaan menjadi terbatas..

Perusahaan membutuhkan sebuah *website* yang dapat digunakan sebagai media informasi sekaligus sarana memperkenalkan profil perusahaan kepada calon klien dan mitra kerja. *Website* tersebut diharapkan mampu menampilkan informasi mengenai legalitas perusahaan, pengalaman proyek, kegiatan teknis dan operasional, serta dokumentasi berupa foto dan video. Selain itu, tampilan *website* perlu dirancang secara profesional, sederhana, dan sesuai dengan identitas

perusahaan agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi yang tersedia..

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka penulis akan membuat desain *UI/UX* dan *Frontend* berbasis *Website* pada PT KDS Mining Services sebagai langkah awal untuk memecahkan permasalahan yang ada. *UI/UX* (*User Interface* dan *User Experience*) *User interface* mencakup semua elemen visual dan interaktif dari *website*, sedangkan *User Experience* mengacu pada keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan *website*[3]. Dalam penelitian ini, metode *Design Thinking* digunakan sebagai metode perancangan untuk menghasilkan desain *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metode *Design Thinking* memiliki beberapa kelebihan dalam proses perancangan *UI/UX*, yaitu mampu memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, menghasilkan solusi yang berpusat pada pengguna (*user-centered*), serta mendorong terciptanya inovasi yang sesuai dengan permasalahan nyata yang dihadapi pengguna. Melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, proses perancangan dapat dilakukan secara sistematis dan berulang sehingga desain yang dihasilkan menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, *Design Thinking* menekankan aspek empati terhadap pengguna, yang memungkinkan perancang memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai perilaku, kebutuhan, dan harapan pengguna. Pendekatan ini juga mendukung proses evaluasi dan perbaikan desain secara berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna. Dengan demikian, metode *Design Thinking* dapat membantu menghasilkan rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan kepuasan pengguna terhadap *website* yang dikembangkan[4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari pemaparan masalah yang dijelaskan pada latar belakang. Maka rumusan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil perancangan *UI* (*User Interface*)/ *UX* (*User Experience*) dan *Frontend* dengan metode *Design Thinking*?

2. Berapa skor kepuasan *usability* setelah penerapan desain yang dihasilkan dengan metode *Design Thinking*?

1.3 Batasan Masalah

Tuliskan Berdasarkan apa yang dijelaskan pada latar belakang masalah, maka ada beberapa batasan masalah yang dilakukan pada penelitian ini dapat ditentukan sebagai berikut :

1. Objek penelitian dilakukan pada PT KDS Mining Services
2. Perancangan *UI/UX* menggunakan metode *Design Thinking*
3. Bahasa pemrograman yang digunakan *HTML, CSS, Javascript* dan *Bootstrap*
4. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi *front-end* berbasis *website*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis menyimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *UI/UX* dan *Front-End* dalam pembuatan *website* pada PT KDS Mining Services yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *Design Thinking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari dibuatnya perancangan *UI/UX website company profile* menggunakan metode *Design Thinking* adalah :

1. Dari segi teoritis, penelitian ini dapat menambah referensi ilmiah mengenai perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* *website company profile* dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Dari segi praktis , penelitian ini dapat membantu perusahaan PT. KDS Mining Services meningkatkan informasi perusahaan melalui digital yaitu *website* dan meningkatkan kerja sama yang optimal antar perusahaan dan client melalui platform online.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulis dirancang untuk memberikan rangkaian penjelasan

tentang laporan akhir yang disusun. Sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan secara singkat berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian , sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi studi literatur dari penelitian terdahulu yang berhubungan dengan laporan dan diuraikan serta dijelaskan dasar teori.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada Bab ini berisi tahapan penelitian seperti objek penelitian, alur penelitian serta alat dan bahan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan yang terdiri dari *empathize, define, idate, prototipe & front end, testing* , hasil dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh hasil penelitian yang dikerjakan dengan pendekatan *design thinking* dan saran untuk penelitian berikutnya.