

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi di era perkembangan saat ini telah mempengaruhi masyarakat dengan berbagai banyak cara. Berbagai perusahaan sudah memanfaatkan teknologi untuk membantu kegiatannya dalam mempromosikan hasil kerjanya. Pemanfaatan teknologi informasi dan sistem informasi pada suatu organisasi dapat membantu organisasi untuk mencapai tujuan dengan maksimal. Hal ini terbukti dengan semakin berkembang dan mudahnya peran teknologi informasi dan sistem informasi di kalangan organisasi [1]. Secara umum, teknologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai metode untuk membantu manusia.

Kata perancangan berasal dari kata “rancang” yang artinya adalah proses atau perbuatan merancang yang direncanakan dengan segala sesuatu yang matang dari kerangka kerja yang ada. Sedangkan *design* sendiri memiliki arti tentang menggambarkan suatu rencana dengan menyusun bagian yang baru untuk dikembangkan ke suatu hasil kerja yang akan dikerjakan. *Design* juga memiliki banyak elemen-elemen khusus, prinsip yang mendukung antara satu dengan yang lainnya [2]. *Website* merupakan salah satu teknologi informasi yang hampir seluruh perusahaan memilikinya dan penting dibutuhkannya perancangan UI/UX yang baik untuk menarik klien dalam kepentingan bisnis. Proses perancangan *design* merupakan tahapan yang paling umum dalam membuat sesuatu hal, artinya tahap yang dilakukan secara awal dengan menetapkan dan mengidentifikasi kebutuhan yang ada. Dan dilanjutkan dengan mengeluarkan ide yang akan memenuhi kebutuhan. Dengan makna perancangan dan *design* diatas dapat diartikan bahwa usaha untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang dihadapi melalui solusi alternatif tertentu. Proses menyelesaikan masalah yang ada yaitu dengan menggunakan solusi yang ada.

PT Mikata Transportasi Logistik merupakan perusahaan yang bergerak dibidang logistik. *Website* perusahaan ini sebelumnya masih memiliki kekurangan dalam perancangan UI/UX seperti tata letak *design* yang masih kurang konsisten dan kurangnya kontras warna pada *design*. *Design website* sebelumnya jika dilihat dari sudut pandang manapun masih kurang baik seperti waktu *loading* pada halaman *website* yang lama karena gagal ditampilkan dengan sempurna, tidak adanya tombol bantuan pada halaman utama, tidak adanya tombol navigasi untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan website dan tidak memberikan pesan kesan dengan tautan yang jelas. Dalam *website* perlu diperhatikan aspek UI/UX, untuk itu penulis membuat rancangan UI/UX yang baru guna untuk memberikan kemudahan klien dalam mengakses *website* kapanpun dan dimana saja dalam

memperoleh informasi tentang perusahaan dan juga interaktif bagi penggunanya. Dengan menampilkan hasil *design* yang baik agar tetap konsisten dan pengguna tidak kesulitan dan paham akan isi konten didalam *website* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dideskripsikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian yaitu **“Bagaimana cara merancang *User interface (UI)* dan *User experience (UX)* untuk memperbaiki *design* yang tidak konsisten sebelumnya agar sesuai dengan kebutuhan pengguna?”**

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah penulis mengembangkan perancang UI/UX pada *website* PT Mikata Transportasi Logistik yang dapat mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada di *website* sebelumnya, baik sesuai dengan kebutuhan pengguna yang memuat berbagai informasi yang terstruktur serta *design* yang sudah lebih konsisten untuk membantu perusahaan dalam memasarkan jasa dan memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi dalam *website* perusahaan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari rumusan masalah diatas yaitu perancangan UI/UX pada *website* perusahaan dan target dalam perancangan *website* ini ditunjukan kepada konsumen PT Mikata Transportasi Logistik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.5 Definisi Operasional

Dalam penulisan laporan yang dilaksanakan terdapat kata kunci yang dicantumkan pada bagian abstrak yaitu perancangan, UI/UX dan *website*. Dari ketiga kata kunci tersebut yang menjadi kata inti dalam penulisan proyek akhir ini adalah Perancangan UI/UX Untuk *Website*. Untuk menghindari kekeliruan dalam penulisan proyek akhir, maka dijelaskan definisi operasional dari kata kunci dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Perancangan merupakan suatu bentuk penciptaan dalam proses menampilkan sebuah hasil rancangan untuk suatu tampilan *website* atau aplikasi yang akan dibuat. Suatu rancangan yang dibuat akan mendapatkan suatu hasil akhir yang memuaskan dengan mengambil tindakan yang jelas dan benar. Rancangan yang dibuat harus bersifat nyata berupa bentuk fisik.

2. UI/UX merupakan suatu kesamaan tetapi berfokus pada tampilan yang berbeda. *User interface* memfokuskan pada sebuah produk (jasa) yang bertujuan untuk mempercantik sebuah tampilan agar menarik pengguna menggunakan produk (jasa). Sementara *user experience* memfokuskan kepada kepuasan tampilan yang akan digunakan oleh pengguna.

3. *Website* adalah halaman situs yang terdapat dalam sebuah alamat *website* (domain) yang memuat berbagai informasi mengenai perusahaan tersebut seperti membuat *website company profile* sampai *e-commerce*. Biasanya isi halaman *website* mengenai konten video, gambar, teks hingga permainan pada halaman *website* tersebut yang menjadi daya tarik pengguna. Halaman *website* nantinya akan *di-hosting* agar *website* dapat digunakan untuk semua pengguna.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode *Waterfall* atau metode air terjun sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Tahapan metode ini menggunakan pendekatan yang sistematis dan berurutan yaitu dimulai dari *Requirement, Analysis, Design, Implementation, Testing dan Deployment*. Rosa dan Salahudin mengemukakan bahwa “Model air terjun (*waterfall*) juga disebut sebagai model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic cycle*)”. *Modified Waterfall* ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial terurut dimulai dari analisis, *design*, pengkodean,, pengujian dan tahap pendukung (*support*) [3]. Tools yang digunakan dalam pengerjaan rancangan *website* ini yaitu aplikasi Figma, Adobe Photoshop dan Adobe Premiere Pro.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Proyek Akhir

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4			
		m1	m2	m3	m4	m1	m2	m3	m4	m1	m2	m3	m4	m1	m2	m3	m4
1	Pengumpulan kebutuhan pengguna	■	■														
2	Analisis kebutuhan pengguna			■	■	■	■										
3	Perancangan solusi						■	■	■								
4	Implementasi									■	■	■					
5	Pengujian										■	■	■				
6	Perbaikan tahap 1 dan pengujian											■	■	■	■	■	
7	Pembuatan Dokumen PA									■	■	■	■	■	■	■	■