

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini sangat cepat, hal itu di tandai dengan banyaknya penggunaan teknologi dalam segala hal kehidupan. Perkembangan ini dapat membuat user *smartphone* maupun *desktop* berkembang dengan pesat. Pertumbuhan pengguna ini membuat banyak perusahaan menawarkan layanan melalui aplikasi *mobile* atau *website* untuk menarik minat dari *user*. Berdasarkan laporan profil *Internet Indonesia 2022* yang dirilis oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII), mengatakan bahwa pengguna internet di Indonesia tahun 2022 dilaporkan mencapai angka 210 juta orang atau sebesar 77,02 persen dari penduduk Indonesia (Kominfo, 2022).

Saat ini, internet telah menjadi referensi utama untuk mengakses berita dan informasi. Situs *web* menjadi salah satu *platform* yang digunakan untuk mencari sebuah informasi melalui internet. Peran *website* saat ini menjadi sangat penting, terutama dalam dunia bisnis. *Website user friendly* berarti adalah situs mudah digunakan pengguna, sehingga mereka tidak kebingungan mengenai letak fitur dan bagaimana cara meng-*explore* situs tersebut. Desain juga merupakan komponen penting dalam sebuah *website* agar menarik perhatian *user*. Dalam sebuah *website*, *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) punya peran sangat penting. Desain keduanya mampu meningkatkan pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi atau situs. Pada *web* perusahaan, UI/UX mewujudkan tujuan bisnis dengan membantu menarik dan mempertahankan pengunjung.

UI/UX memegang peran penting dalam pembangunan sebuah *website*, karena desain pada sebuah *website* harus rapi dan terorganisir. Selain itu UI/UX *design* harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. UI/UX *design* dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya.

Seiring dengan pemahaman akan pentingnya desain antarmuka dalam berbagai macam sistem, maka diperlukan pula adanya desain yang baik untuk pengoperasian sistem antarmuka digital. Sebagai sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan teknologi dan inovasi digital yaitu PT. Telkom Indonesia Tbk, menyadari jumlah digital talenta yang terbilang sedikit dibandingkan kebutuhan yang ada. Program magang bersertifikat dengan MSIB memperlengkapi para mahasiswa dengan keterampilan hard skills and soft skills untuk menjawab kebutuhan talenta digital, khususnya *UI/UX Specialist*, yang siap kerja untuk setelah para peserta magang menyelesaikan program ini dan studinya di universitas. Bekerja sama dengan Kemendikbud, PT. Telkom Indonesia Tbk menyediakan fasilitas dan modul pembelajaran di *platform* Telkom dan *project* tantangan yang perlu diselesaikan oleh para peserta magang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah pada Praktik Kerja Lapangan ini adalah bagaimana desain ulang UI/UX berbasis *mobile* pada *website* ICC menggunakan metode *design thinking*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan agar tujuan sebenarnya dapat dicapai. Maka penelitian dibatasi dengan beberapa hal, yaitu:

1. Hanya menganalisa *website* ICC.
2. Perancangan ulang desain menggunakan metode *design thinking*.
3. Hanya membuat desain *website* dan tidak membangun *website*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya desain ulang *website* ICC menggunakan metode *Design thinking* adalah sebagai berikut:

1. Merancang ulang *website* ICC menggunakan metode *Design thinking*.

2. Mengetahui apakah desain yang telah dibuat sesuai dengan tujuan dan dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan *usability testing*.

### **1.5 Manfaat**

Berikut manfaat-manfaat yang dapat penulis jabarkan dengan diadakannya kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan desain ulang berbasis *website* ICC.
2. Memaksimalkan user interface pada *website* ICC, sehingga dapat mudah dipahami pengguna.
3. Sebagai referensi developer dalam membangun *website* ICC.