

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam dunia modern, peranan informasi menjadi sangat penting dan memiliki nilai guna yang tinggi, maka dari itu diperlukan pelayanan informasi yang cepat dan akurat. Manusia telah banyak memanfaatkan *Website* sebagai sumber pencarian informasi. Pada perusahaan atau organisasi, informasi dan komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting sebagai sumber informasi. *Website* merupakan komponen penting dalam berkembangnya teknologi informasi saat ini. *Website* profil perusahaan merupakan salah satu media representasi yang diperlukan oleh perusahaan agar dapat berkembang secara luas. Dengan *Website* tersebut seluruh informasi mengenai produk atau jasa yang ingin ditampilkan akan mudah sampai kepada kepada calon pelanggan melalui internet.

*Website* profil perusahaan CV Global Prima berfungsi untuk memberikan detail produk dan jasa yang ditawarkan serta kebutuhan yang berhubungan langsung antara pelanggan sebagai pengguna dengan pihak perusahaan. Pada tahapan pembuatan desain *Website* profil perusahaan nanti dibutuhkan *user interface* (UI) dan *user experience*(UX) yang optimal. Hal ini bertujuan untuk memudahkan *developer* dalam mengembangkan *Website* profil perusahaan tersebut.

Pada program praktik kerja lapangan ini CV Global Prima memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengembangkan desain UI/UX *Website* profil perusahaan. Dikarenakan *Website* profil perusahaan yang sedang digunakan minim sekali dalam aspek desain dan penyampain informasi. Kegiatan PKL ini dilakukan guna membekali peeserta untuk mempersiapkan diri sebelum terjun ke dunia profesional untuk terlibat memberikan dampak social yang positif terhadap pendidikan di Indonesia dengan cara yang lebih adaptif dan kreatif.

Dengan adanya kekurangan tersebut pada kegiatan PKL ini penulis mengembangkan desain UI/UX *Website* profil perusahaan dengan menggunakan metode *design thinking*. UI/UX merupakan aspek penting dalam dalam *web design*. UI (*user interface*) atau desain antarmuka pengguna mengacu pada elemen estetika yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi seperti tombol, ikon, tipografi, warna, dan sebagainya. Sedangkan UX (*user experience*) atau desain pengalaman pengguna mengacu pada pada pengalaman yang dimiliki pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk. Desain UI/UX *Website* yang bagus dapat mudah digunakan dan dipahami oleh khalayak umum.

Pada kegiatan PKL ini penulis menggunakan metode *design thinking* dalam menerapkan pengembangan UI/UX *Website* profil perusahaan pada CV Global Prima. Metode *design thinking* dipilih karena merupakan metode untuk memecahkan suatu masalah dengan cara praktis dan kreatif yang berfokus kepada manusia (*human centered*). Metode ini memiliki 5 tahapan yaitu *emphasize, define, ideate, prototype, dan test*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, berikut merupakan perumusan masalah yang akan dikaji dari pengembangan mengembangkan desain UI/UX *Website* profil perusahaan pada CV Global Prima, yaitu :

1. Bagaimana cara mengembangkan desain UI/UX *Website* profile perusahaan CV Global Prima namun tetap memiliki esensi yang sama dengan *web* yang sudah ada sehingga tidak membingungkan para pengguna ?
2. Bagaimana cara mengembangkan tampilan yang tetap menarik dan mudah dipahami pengguna?

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka terdapat batasan-batasan pada pengembangan *Website* profil perusahaan pada CV Global Prima, yaitu :

1. Pengembangan hanya terbatas pada pembuatan desain serta prototype UI/UX pada *Website* CV Global Prima.
2. Kegiatan PKL ini dimulai dari pengenalan *web* perusahaan, konsep *redesign*, *UX research*, proses desain, proses *usability testing*, hingga presentasi akhir dan demo *prototype*.

#### **1.4. Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Adapun dari pelaksanaan praktek kerja lapangan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

##### **1.4.1. Tujuan Umum**

Tujuan pembelajaran diharapkan penulis dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki dengan membuat prototype *product design* dalam industri teknologi. Harapannya wawasan yang didapat dari program PKL ini pun nantinya dapat berguna dalam dunia profesional di bidang pengembangan *Website* dengan peran khusus yaitu sebagai *product designer* dan *UX researcher*.

##### **1.4.2. Tujuan Khusus**

Membuat tampilan sebagai bentuk pengembangan total dalam UI/UX dari *Website* profil perusahaan yang ada agar dapat menyampaikan informasi yang sesuai dengan menggunakan metode *design thinking*.

#### **1.5. Manfaat Praktik Kerja Lapangan**

Manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut :

##### **1.5.1. Bagi Penulis**

Penulis dapat mengimplementasikan teori yang telah didapatkan selama perkuliahan, menambah wawasan, ilmu, relasi dan skill agar lebih siap dalam menghadapi dunia pekerjaan.

### **1.5.2. Bagi Perusahaan**

Dengan menggunakan metode design thinking *Website* perusahaan diharapkan dapat menjadi lebih menarik dan memudahkan user atau pelanggan untuk menggunakan *Website* tersebut. Dengan design thinking pula users tidak akan kebingungan untuk mencari hal-hal yang diinginkan seperti mencari informasi penawaran, informasi jam buka, informasi kontak, dan lain-lain. Design thinking memaksimalkan tampilan *Website* agar ketika user melihat tampilan home, dengan sendirinya user akan paham maksud dari simbol ataupun typography yang ada. Efisiensi *Website* dapat memaksimalkan aktifitas bisnis mulai dari penyampaian informasi yang akurat, efisiensi waktu, serta memudahkan komunikasi antara pelanggan dengan perusahaan.

### **1.5.3. Bagi Universitas**

Manfaat yang diperoleh Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur khususnya Prodi Informatika antara lain untuk memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja profesional untuk kedepannya dan mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah didapat selama melakukan pendidikan sebagai mahasiswa.