

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).

Fakta seputar internet menyebutkan, 1 dari 3 keluarga dan relasi kita adalah pengguna internet, sementara 8 dari 10 menggunakan perangkat mobile/gadget untuk mencari informasi melalui internet. 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, UI dan UX punya peran sangat penting. Desain keduanya mampu meningkatkan pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi atau situs. Pada web perusahaan, UI dan UX mewujudkan tujuan bisnis dengan membantu menarik dan mempertahankan pengunjung.

User Interface dan User Experience (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. User Interface dan User Experience (UI/UX) 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. Salah satunya adalah Website Pasar Polis yang didirikan pada tahun 2015. Pasar Polis merupakan sebuah perusahaan teknologi asal Indonesia yang sebagai perusahaan penawar asuransi dengan menggunakan teknologi sebagai media utama usahanya. Melihat dari pentingnya UI/UX Design di era sekarang, PT. Impactbyte Teknologi Edukasi bekerja sama dengan perusahaan Pasar Polis untuk menciptakan desain website terbaru dan menyelesaikan permasalahan yang dialami perusahaan Pasar Polis yaitu mengenai tampilan website. Mendesain ulang website Pasar Polis dengan memanfaatkan metode *Design Thinking* dan menggunakan Tools Figma untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Dengan melakukan desain ulang tampilan website, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan user dan memberikan kenyamanan saat mengakses website Pasar Polis.

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 website pada asuransi Pasar Polis 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 Pasar Polis.
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 Pasar Polis menggunakan metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

1. Merancang ulang website Pasar Polis menggunakan metode *Design Thinking*.

2. Mengetahui apakah desain yang telah dibuat sesuai dengan tujuan dan dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan *Usability Testing* dan *Usability Metrics*.

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 pada asuransi Pasar Polis.
2. Memaksimalkan *user interface* pada *platform* asuransi sehingga dapat mudah dipahami pengguna.
3. Sebagai referensi developer dalam membangun website asuransi pada Pasar Polis.