

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, telah merevolusi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia bisnis dan pemasaran. Di era digital ini, kehadiran online melalui website bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan sebuah kebutuhan fundamental bagi setiap perusahaan untuk mempertahankan daya saing dan menjangkau audiens yang lebih luas (Laudon & Laudon, 2022). Website menjadi gerbang utama bagi pelanggan untuk mengakses informasi, berinteraksi, dan bahkan melakukan transaksi, tidak terkecuali di sektor properti (Kotler & Keller, 2016).

Industri properti, yang dikenal dinamis dan kompetitif, juga merasakan dampak signifikan dari transformasi digital ini. Konsumen modern semakin mengandalkan internet untuk mencari properti idaman, membandingkan pilihan, dan mendapatkan informasi detail sebelum mengambil keputusan (Chaffey & Ellis-Chadwick, 2019). Oleh karena itu, sebuah website yang informatif, menarik, dan mudah diakses menjadi aset berharga bagi pengembang properti untuk menampilkan portofolio, menjangkau calon pembeli potensial, serta membangun citra perusahaan yang profesional dan terpercaya di mata masyarakat (Turban et al., 2021).

Dalam konteks pengembangan website, desain antarmuka (User Interface/UI) memegang peranan krusial. Desain UI yang intuitif, menarik, dan responsif tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna (User Experience/UX), tetapi juga secara langsung mempengaruhi kredibilitas perusahaan (Nielsen, 2012). Website dengan UI yang buruk dapat membuat pengunjung frustrasi dan enggan berinteraksi lebih lanjut, sementara UI yang baik akan mempermudah navigasi, memperjelas informasi, dan mendorong pengunjung untuk menjelajahi konten lebih jauh (Garrett, 2011).

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan di atas, penulis melihat adanya urgensi untuk melakukan perancangan desain antarmuka website Vansaland yang modern, fungsional, dan user-friendly bagi PT. Vansa Nusa Properti. Proyek ini

diharapkan dapat membantu PT. Vansa Nusa Properti dalam meningkatkan kehadiran digitalnya, memberikan informasi properti secara efektif, dan menarik lebih banyak calon konsumen di era digital saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan pengguna dan perusahaan terkait informasi properti Vansaland untuk perancangan desain antarmuka *website*?
2. Bagaimana merancang desain antarmuka (*User Interface*) *website* Vansaland yang informatif, menarik, intuitif, dan *user-friendly*?
3. Bagaimana menerapkan prinsip-prinsip desain dan elemen visual yang relevan untuk menciptakan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang optimal pada *website* Vansaland?

1.3 Tujuan

Tujuan dari laporan ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai proses pengembangan dan implementasi aplikasi berbasis *website* Vansaland. Adapun tujuan dari laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan pengguna dan perusahaan terkait informasi properti Vansaland untuk perancangan desain antarmuka *website*.
2. Merancang desain antarmuka (*User Interface*) *website* Vansaland yang informatif, menarik, intuitif, dan *user-friendly*.
3. Menerapkan prinsip-prinsip desain dan elemen visual yang relevan untuk menciptakan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang optimal pada *website* Vansaland

1.4 Manfaat

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan ini memberikan manfaat yang luas bagi berbagai pihak, di antaranya:

1. Bagi Perusahaan (PT. Vansa Nusa Properti)
 - a. Mendapatkan calon tenaga kerja memiliki keterampilan Web Development
 - b. Memperoleh solusi inovatif dan dukungan dalam pengembangan website atau aplikasi web properti melalui proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa.
 - c. Meningkatkan kolaborasi antara industri dan institusi pendidikan
2. Bagi Universitas
 - a. Memperkuat kerja sama dengan mitra industri, khususnya di sektor properti dan teknologi.
 - b. Mengembangkan kurikulum berbasis praktik yang relevan dengan kebutuhan industri Web Development
3. Bagi Mahasiswa
 - a. Meningkatkan keterampilan teknis dalam Web Development serta soft skill seperti kerja tim, komunikasi, dan manajemen waktu yang sesuai dengan kebutuhan industri.
 - b. Mendapatkan pengalaman nyata dalam proyek.