

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

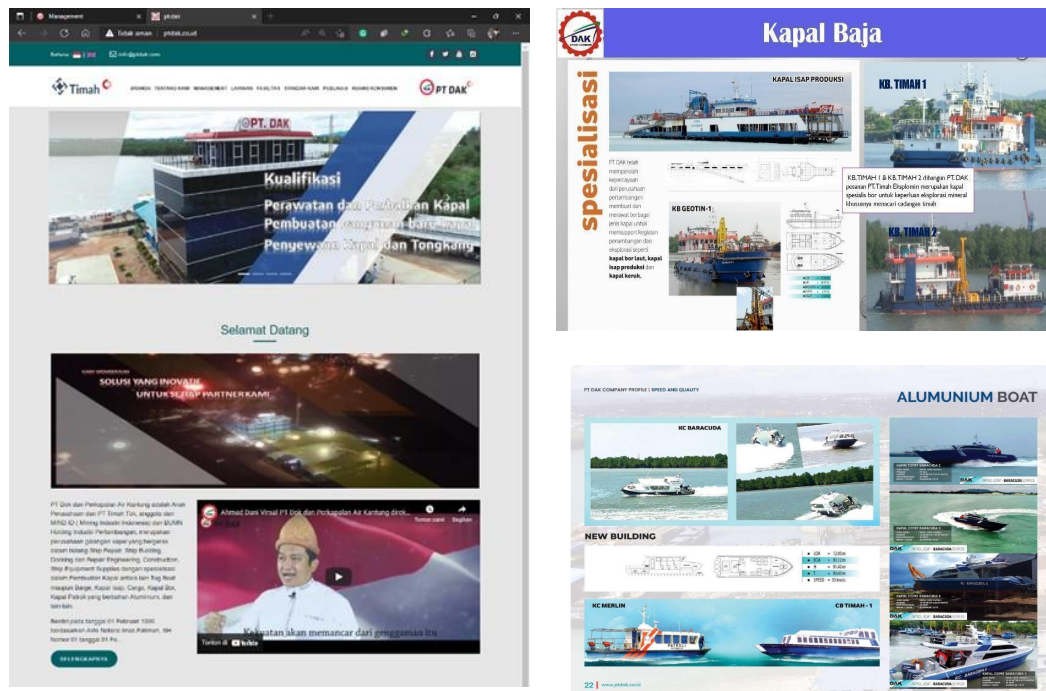
Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, menurut Kominfo (2024), pertumbuhan pengguna internet di Indonesia terus meningkat. Survei terbaru yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024 menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5%, mencerminkan pertumbuhan signifikan dalam akses digital di negara ini. Lebih dari 220 juta penduduk Indonesia kini terhubung ke internet, yang mencakup mayoritas populasi negara tersebut.

Situs web telah menjadi alat yang efektif dan efisien dalam menyebarkan informasi secara luas. Selain sebagai sarana komunikasi, situs web juga berfungsi sebagai platform yang memungkinkan interaksi langsung antara perusahaan dan audiens global. Sebagaimana yang dibahas dalam artikel LinkedIn (2023) mengenai "Fungsi Website Dalam Mengembangkan Sebuah Bisnis", situs web merupakan salah satu alat pemasaran dan periklanan yang paling efektif. Situs web memungkinkan pelaku bisnis untuk menampilkan detail produk, portofolio, pengalaman pelanggan, dan promosi terbaru. Desain situs web menjadi faktor kunci dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Menurut Ariantini (2023) dalam jurnal "Sistem dan Teknologi Informasi", UI/UX yang baik akan memberikan pengalaman pengguna yang positif, meningkatkan kenyamanan dalam bertransaksi, dan membangun kepercayaan terhadap platform marketplace. Navigasi yang baik pada situs web memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi dengan mudah dan cepat, meningkatkan efisiensi dalam penggunaan situs web.

Dari perkembangan situs web sebagai media informasi, trend desain *user interface* yang sedang berkembang menjadi acuan bagi perusahaan untuk meningkatkan kunjungan pada situs web. Mengutip dari situs web *class work* (Izetti, 2024) trend *user interface* akan banyak diterapkan pada website diantaranya menggunakan Grafis 3D yang kompleks, Video Content yang Beragam, *Typography*, Teknologi AR dan VR. Penggunaan elemen 3D dalam desain *user*

interface menciptakan peluang untuk meningkatkan *brand differentiation* dan memberikan pengalaman informasi yang menarik, menurut Aarron Walter, dalam bukunya "*Designing for Emotion*," pentingnya menciptakan koneksi emosional melalui desain situs web. Elemen 3D dapat sangat efektif dalam menciptakan pengalaman emosional yang mendalam, seperti visualisasi produk yang realistis dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan menciptakan pengalaman positif. Dengan begitu *Tran user interface* ini mencerminkan upaya industri untuk memanfaatkan kemajuan teknologi guna memperkuat daya tarik situs web.

Dari Fenomena tersebut menimbulkan urgensi bagi perusahaan untuk memiliki situs web yang informatif, mudah diakses, dan mampu memenuhi kebutuhan informasi. Sebagai studi kasus, PT. Dok dan Perkapalan Air Kantung (PT DAK) salah satu perusahaan bergerak di bidang perkapalan yang menggunakan situs web sebagai alternatif menginformasikan bangunan baru produk kapal serta jasa perbaikan kapal. Namun menghadapi masalah rendahnya kunjungan situs web PT DAK pada tahun 2019. Dari data pengunjung situs web PT DAK, jumlah pengunjung mencapai 104 selama 1 tahun. Yang dimana memiliki indikator rendah dalam kunjungan situs web PT DAK selama 1 tahun. Dari pernyataan karyawan serta owner tentang situs web PT DAK mengatakan bahwa kurangnya Informasi yang disajikan tidak memenuhi kebutuhan, navigasi yang buruk serta memiliki masalah terhadap tampilan situs web PT DAK. Salah satu kekurangan utama dari situs web PT DAK adalah kurangnya informasi yang mendetail mengenai produk dan layanan yang ditawarkan karena deskripsi produk yang minim dan kurang mendalam. Dalam kasus ini juga pengguna tidak dapat memberikan kepuasan dalam melihat detail produk kapal secara menyeluruh dari exterior dan interior pada produk yang ditawarkan. Berikut tampilan website PT DAK dibuat tahun 2019.



Sumber: www.ptdak.com

Gambar 1. 1 Website PT DAK 2019

Menurut Donald Norman dalam "*The Design of Everyday Things*" menyatakan bahwa pengalaman pengguna yang negatif, seperti desain yang tidak estetik, responsif, informatif dan fungsional, juga merupakan ciri dari situs web yang kurang baik. Sedangkan menurut ahli desain Don Norman dalam bukunya "*The Design of Everyday Things*," desain yang baik harus intuitif dan mudah digunakan. Visualisasi 3D memungkinkan pengguna untuk melihat produk serta memberikan informasi produk dengan detail. Antarmuka pengguna *user interface* adalah teknik yang menampilkan elemen-elemen komputer dan perangkat lunak yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Antarmuka pengguna juga dapat dianggap sebagai hasil akhir dari proses pengalaman pengguna *user experience*, yang bertujuan mendukung perilaku pengguna berdasarkan kebutuhan dan keinginan mereka (Utama, 2020).

Dari urgensi website perusahaan PT DAK mengalami penurunan jumlah pengunjung situs web, penulis memiliki asumsi bahwa situs web PT DAK tidak

menerapkan tampilan website yang baik, navigasi, interaktivitas, serta informasi pada produk kapal. Oleh karena itu, penting untuk terus melakukan evaluasi dan analisis lebih lanjut untuk mempengaruhi keputusan pengunjung dalam berinteraksi di dalam website. Terdapat delapan komponen penting dalam perancangan desain *user interface* yang harus sangat diperhatikan, yaitu *Consistency* (konsistensi dari tampilan *user interface*), *Hierarchy* (susunan hierarki objek- objek pada website), *Personality* (ciri khas dari desain yang dapat menimbulkan kesan pertama), *Layout* (tata letak elemen), *Type* (tipografi yang digunakan), *Color* (warna yang digunakan), *Imagery* (penggunaan gambar, ikon, maupun simbol), dan *Control and Affordances* (elemen yang berinteraksi langsung dengan pengguna) Mai Chandra et al., 2021. Dalam penelitian ini, informasi produk perlu ditekankan sebagaimana perusahaan PT DAK memberikan layanan informasi produknya melalui situs web. Panduan ini digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam membuat prototipe agar solusi desain yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik dan filosofi perusahaan.

Penelitian kali ini, mengangkat sebagai topik dari pertimbangan dalam permasalahan yang dialami oleh perusahaan PT DAK khususnya pada situs web PT DAK. Metode yang digunakan dalam perancangan yaitu menggunakan metode pendekatan *design thinking* yang berfokus pada solusi terhadap situs web yang mengalami penurunan pengunjung di perusahaan. *Design thinking* dipilih oleh penulis karena hasil akhir yang dihasilkan cenderung memberikan solusi yang membantu pengguna mendapatkan informasi produk dengan detail serta memberikan kesan yang nyaman dalam mengunjungi situs web. Dalam mencari solusi permasalahan membutuhkan strategi rancangan, maka dari itu peneliti mengambil beberapa sumber acuan jurnal salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Shirvanadi, 2021, “Perancangan Ulang UI/UX Situs Web Dengan Metode *Design Thinking*” menghasilkan desain baru yang memudahkan pengguna memahami navigasi situs dan menjalankan tugas mereka dengan lebih efektif dan informatif. Namun yang dijadikan bahan utama penelitian kali ini lebih berfokus memberikan pengetahuan dan solusi terhadap perancangan website perusahaan yang bergerak di bidang perkapalan.

Saat ini, UI/UX dianggap sebagai komponen penting dalam pengembangan

produk digital, terutama situs web. Penerapan UI/UX membantu meningkatkan perkembangan dan kinerja situs web secara signifikan. Selain memberikan tampilan yang menarik, UI/UX juga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan situs tersebut (Napitupulu, 2018). Dengan penerapan UI/UX, tercipta keseimbangan antara apa yang disajikan dan apa yang dibutuhkan pengguna. Diharapkan, perancangan UI/UX situs web PT DAK dapat menarik perhatian dan memberikan informasi produk dengan detail. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX Situs Web Sebagai Informasi Produk Kapal di Perusahaan PT DAK Menggunakan Metode *Design Thinking*.”

1.2 Identifikasi Masalah

Pengembangan website sebagai media promosi di perusahaan dapat menghadapi beberapa tantangan dan masalah yang perlu diidentifikasi untuk memastikan kelancaran penelitian tersebut. Berikut adalah identifikasi masalah penelitian yang dihadapi:

- a. Informasi produk yang kurang lengkap, menjadi faktor utama penurunan kunjungan ke situs web PT DAK dikarenakan kurang memberikan informasi produk secara detail pada websitenya.
- b. Kurangnya daya tarik visual dalam tampilan UI/UX situs web PT DAK menyebabkan penurunan minat pengunjung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan tinjauan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi rumusan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana memberikan solusi terhadap kendala kurangnya informasi produk pada situs web PT DAK.
- b. Bagaimana memberikan UI/UX yang baik untuk situs web PT DAK.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan UI/UX situs web sebagai informasi produk di perusahaan PT DAK, yaitu :

- a. Menganalisis kendala dalam penyampaian informasi produk pada promosi perusahaan melalui situs web.
- b. Memberikan solusi tampilan UI/UX website PT DAK dalam

mengunjungi setiap halaman web terutama di informasi produk dan layanan jasa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat perancangan UI/UX situs web sebagai informasi produk kapal di perusahaan PT DAK menggunakan metode *design thinking*, serta beberapa potensial dari penelitian ini melibatkan :

- a. Bagi Penulis
 - a. Sebagai salah satu syarat kelulusan Strata Dua (S2) dalam program studi Magister Design.
 - b. Mengaplikasikan dan penerapan ilmu akademis yang didapatkan selama perkuliahan.
- b. Bagi Universitas
 - Menjadi referensi dan literatur bagi penelitian selanjutnya.
 - Memberikan gambaran mahasiswa dalam mengimplementasikan teori dan praktek yang didapatkan semasa perkuliahan.
- c. Bagi Instansi
 - Membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi pengguna website.
 - Membantu mendapatkan ide-ide guna mengembangkan situs web kedepannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian:

- a. BAB I PENDAHULUAN
Bagian ini berfungsi sebagai rangkuman singkat namun jelas yang mencerminkan substansi penelitian yang sedang dilakukan. Bab ini mencakup: Latar Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan Tesis.

b. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan teori atau dasar pemikiran relevan yang digunakan untuk menganalisis data yang akan digunakan sebagai acuan untuk pengembangan. Isi bab ini mencakup: Teori Umum dan Teori Khusus, Penelitian Terdahulu, Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Ruang Lingkup Kerja.

c. **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas metode analisis data yang digunakan dalam penelitian, serta data dan sumber data yang digunakan.

d. **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini merupakan ringkasan dari keseluruhan hasil penelitian dan pembahasannya yang mendalam untuk menjawab permasalahan yang diteliti. Bab ini mencakup: Gambaran Umum Objek Penelitian, Hasil Penelitian, Analisis Hasil Penelitian, Penarikan Kesimpulan, dan Proses Perancangan.

e. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi jawaban terhadap rumusan masalah serta rekomendasi untuk pengembangan penelitian ini.