

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan website yang efektif, informatif, dan menarik. Website company profile adalah salah satu media utama yang digunakan oleh perusahaan untuk memperkenalkan identitas, layanan, dan nilai-nilai perusahaan kepada publik, terutama kepada klien dan mitra.

Arenda Nuansa Berlian, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang outsourcing, menyadari pentingnya memiliki website company profile yang tidak hanya sekadar informatif tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif. Sebuah website memerlukan rancangan desain yang nantinya akan diterapkan oleh programmer agar dapat dipublikasikan secara online. Dengan desain UI/UX yang baik, perusahaan dapat meningkatkan kepercayaan klien, memperkuat citra, dan mempermudah akses informasi. Selain itu, desain yang optimal juga membantu calon karyawan dalam menemukan informasi terkait lowongan pekerjaan serta mempermudah proses pendaftaran secara efisien.

Pengembangan desain UI/UX untuk website company profile Arenda Nuansa Berlian bertujuan untuk menciptakan platform yang responsif, mudah diakses, dan mampu menyampaikan informasi. Pendekatan desain yang berpusat pada pengguna diharapkan dapat memperluas jangkauan pasar, serta mempererat hubungan dengan klien dan calon karyawan.

Oleh karena itu, perusahaan memerlukan sebuah rancangan antarmuka yang dapat dijadikan landasan oleh programmer dalam mengembangkan website company profile yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam Proyek Akhir ini adalah website Perusahaan Arenda Nuansa Berlian memerlukan desain antarmuka yang interaktif dengan fitur-fitur beranda, tentang kami, kontak, layanan, dan galeri.

1.3 Tujuan

Adapun Tujuan dari laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang desain antarmuka website company profile Arenda Nuansa Berlian yang menarik dan mudah digunakan.
2. Meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas informasi Perusahaan menciptakan desain website yang tidak hanya informatif, tetapi juga responsif dan mudah diakses, sehingga mempermudah calon tenaga kerja dan klien dalam memperoleh informasi terkait layanan dan peluang kerja yang ditawarkan oleh perusahaan.

1.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah Batasan Masalah dalam Proyek Akhir:

1. Perancangan desain baru dilakukan berdasarkan kebutuhan yang telah didiskusikan dan ditentukan oleh perusahaan Arenda Nuansa Berlian.
2. Fokus perancangan hanya pada desain antarmuka website, tidak termasuk pengembangan kode atau implementasi oleh programmer.

1.5 Definisi Operasional

Berikut adalah Definisi operasional dalam Proyek Akhir:

1. UI/UX Design

UI/UX Design adalah proses perancangan antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) untuk menciptakan interaksi yang nyaman, intuitif, dan efektif antara pengguna dengan sebuah produk digital. Pendekatan ini menggunakan metodologi Design Thinking, yang terdiri dari lima tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, untuk menghasilkan produk yang optimal..

2. Design Thinking

Design Thinking adalah metodologi desain berbasis solusi yang digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, merancang, dan mengembangkan produk dengan cara kreatif dan inovatif. Metodologi ini menitikberatkan pada kolaborasi dan iterasi untuk menghasilkan solusi yang relevan dengan kebutuhan pengguna.

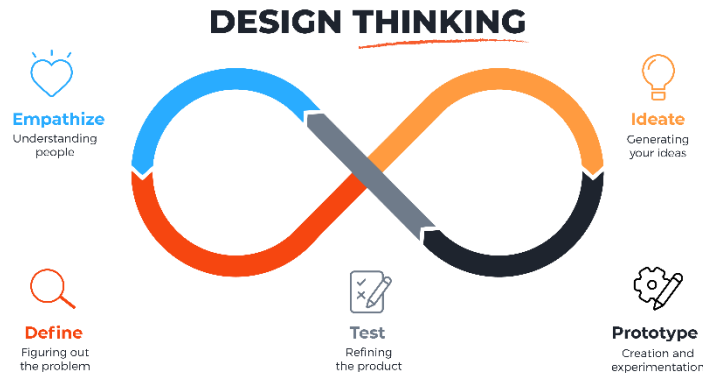
3. SUS

SUS adalah metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kepuasan pengguna terhadap suatu produk digital. Skor SUS membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan desain sehingga dapat ditingkatkan sesuai kebutuhan pengguna.

4. Figma

Figma adalah perangkat lunak berbasis web untuk merancang dan membuat prototipe antarmuka pengguna (UI). Alat ini memfasilitasi kolaborasi secara real-time dan memungkinkan desainer untuk menciptakan wireframe, mockup, hingga prototipe interaktif untuk mendukung pengembangan produk digital.

1.6 Metode Pengerjaan



Gambar 1. 1 Design Thinking

Tahapan design thinking dapat dilihat pada gambar 1. 1 dalam pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *Design Thinking*, Design Thinking adalah pendekatan utama yang membantu desainer menciptakan produk digital seperti aplikasi atau website yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga intuitif dan berfungsi sesuai kebutuhan pengguna. Tahapan Design Thinking adalah Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. [1]

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4			
		M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4
1	Empthize	█	█														
2	Define			█													
3	Ideate				█	█	█										
4	Prototyp e									█	█						
5	Test											█					
6	Dokumen TA/PA	█	█	█		█	█	█		█	█	█		█	█	█	

Jadwal Pengerjaan disajikan pada tabel 1. 7 menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan desain UI/UX website PT Arenda Nuansa Berlian dengan pendekatan Design Thinking. Setiap tahap memiliki durasi waktu yang jelas sebagai berikut:

1. Empathize: Pengumpulan data dan pemahaman kebutuhan pengguna dilakukan pada bulan pertama.
2. Define: Perumusan masalah berdasarkan data pengguna, juga pada bulan pertama.
3. Ideate: Pengembangan solusi desain dilakukan pada bulan kedua.
4. Prototype: Pembuatan purwarupa menggunakan Figma berlangsung pada bulan ketiga.
5. Test: Pengujian purwarupa dengan metode SUS dilakukan pada bulan keempat.
6. Dokumen TA/PA: Penyusunan laporan tugas akhir dilakukan bersamaan dengan tahapan sebelumnya dan selesai pada bulan keempat.
7. Jadwal ini memastikan setiap tahapan dikerjakan sesuai target waktu untuk mencapai hasil optimal.