

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan perkembangan teknologi dan internet membuat sebuah perusahaan, lembaga, maupun instansi di berbagai bidang beradaptasi dengan adanya kemajuan teknologi. Dalam era digital yang semakin berkembang pesat seperti saat ini, penggunaan *website* sebagai media untuk berbagai keperluan menjadi semakin umum. Beberapa kepentingan bisnis, pendidikan, hingga hiburan, memerlukan keberadaan *website* yang ramah pengguna (*user-friendly*) dan menarik menjadi krusial untuk menarik perhatian pengguna serta memastikan pengalaman pengguna yang optimal [1]. Salah satu diantaranya yaitu PT Arzsenna Jaya Abadi yang menjadi perusahaan pengelola Family Kost memerlukan *website* sebagai sarana informasi digital.

Saat ini PT Arzsenna Jaya Abadi belum memiliki sarana informasi digital, upaya yang dilakukan perusahaan untuk memperluas jangkauan dan mempermudah interaksi dengan pelanggan yaitu dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana yang digunakan untuk memperoleh informasi terkait layanan yang ada pada PT Arzsenna Jaya Abadi. Tidak hanya sebagai bentuk upaya menjaga citra perusahaan namun juga sebagai salah satu strategi pemasaran dan keunggulan perusahaan dari segi teknologi [2]. Selama ini perusahaan melakukan iklan hanya melalui sosial media dan melalui penyedia jasa layanan promosi dengan keterangan terbatas dan tanpa penjelasan lebih lanjut. Maka perusahaan memerlukan suatu platform sebagai sumber informasi digital mengenai Family Kost.

Website merupakan salah satu sarana penting dalam era digital untuk menyediakan informasi kepada pengguna. Dengan adanya *website*, perusahaan dapat menyampaikan berbagai jenis informasi, mulai dari profil perusahaan, produk dan layanan, hingga konten yang menarik. *Website* dapat menyediakan informasi, fitur, atau fungsi lainnya yang tidak didapatkan pada platform media sosial atau penyedia jasa layanan promosi. Namun, *website* tidak hanya

berfungsi sebagai tempat untuk menyajikan informasi, melainkan juga sebagai alat untuk melakukan upaya pemasaran digital. Melalui *website*, strategi pemasaran digital seperti *SEO (Search Engine Optimization)* dan konten *marketing* dapat diimplementasikan untuk meningkatkan visibilitas dan meningkatkan pemasaran. Dengan mengoptimalkan konten dan pengalaman pengguna di *website*, perusahaan dapat membangun citra yang kuat, memperluas jangkauan pasar, serta memperoleh keunggulan kompetitif dalam dunia digital yang semakin kompetitif [2]. Kontrol penuh atas konten, *website* memungkinkan PT Arzsenna Jaya Abadi untuk menampilkan informasi tentang Family Kost sesuai dengan kebutuhan.

Penerapan strategi yang direncanakan yaitu dengan pembuatan *website*. Pembuatan *website* memerlukan beberapa dasar dan tahapan salah satunya perancangan desain UI/UX. *User Interface* dan *User Experience*, merupakan elemen-elemen fundamental dalam pembuatan sebuah *website* karena pengaruh langsungnya terhadap interaksi dan persepsi pengguna [3]. *User Interface* (UI) berkaitan dengan aspek visual dari *website*, meliputi tata letak, desain, skema warna, tipografi, dan elemen interaktif seperti tombol dan menu navigasi. Sebuah UI yang dirancang secara efektif memastikan *website* tersebut menarik secara visual dan mudah dinavigasi, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Di sisi lain, *User Experience* (UX) mencakup pengalaman pengguna, termasuk faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, aksesibilitas, dan kepuasan. Sebuah desain UX yang baik menjamin pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas dengan efisien dan menyenangkan, memupuk persepsi positif terhadap *website* tersebut [4].

Perancangan UI/UX menjadi proses penting dilakukan yang kemudian akan digunakan sebagai pedoman dan gambaran pengembangan *website* yang akan dilakukan. Sepanjang proses pengembangan, desain UI/UX memiliki peran penting seperti meningkatkan kegunaan, meningkatkan keterlibatan pengguna dengan mendorong pengguna untuk menjelajahi konten dan fitur, membangun identitas merek melalui komponen *branding* visual yang konsisten, dan meningkatkan kepuasan pelanggan dengan memberikan pengalaman pengguna

yang mulus dan menyenangkan[3]. Prioritas pada desain UI/UX memastikan *website* tidak hanya menarik secara visual tetapi juga ramah pengguna, efisien, dan sesuai dengan tujuan bisnis atau organisasi, akhirnya berkontribusi pada kesuksesan dan efektifitas *website* tersebut [5]. Oleh karena itu, perencanaan yang matang dalam desain *User Interface* dan *User Experience* dari sebuah *website* menjadi sangat penting.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah saat ini iklan dan informasi Family Kost PT Arzsenna Jaya Abadi masih melalui penyedia jasa layanan promosi sehingga memerlukan suatu sistem sebagai sarana informasi digital terkait Family Kost, perancangan desain UI/UX penting untuk dilakukan sebagai acuan desain pembuatan *website* yang diperlukan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan, maka didapatkan pertanyaan penelitian yaitu “bagaimana merancang dan menghasilkan tampilan UI/UX *website* Family Kost pada PT Arzsenna Jaya Abadi dengan menggunakan Metode Five Planes?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk membuat rancangan desain *user interface* dan *user experience* yang menarik dan *user friendly* untuk *website* Family Kost pada PT Arzsenna Jaya Abadi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan sebagai pedoman dan acuan desain pembuatan *website*.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian perancangan UI/UX *website* Family Kost pada PT Arzsenna Jaya Abadi menggunakan Metode Five Planes adalah sebagai berikut:

1. Konsentrasi utama pada desain UI/UX yang dirancang berupa *front office* yang memuat informasi perusahaan dan sistem *booking*.
2. Desain dan alur *user experience* yang dibuat tidak meliputi sistem *back office* seperti konfirmasi admin, penerimaan data *booking*, dan pembayaran.
3. Penelitian ini akan mempertimbangkan desain visual yang menarik dan konsisten dengan identitas merek klien, tetapi tidak akan membahas aspek branding merek secara mendalam.
4. Desain yang dibuat hanya dalam ukuran *desktop*.
5. Pengujian dilakukan dengan melibatkan pengguna melalui tahap wawancara.

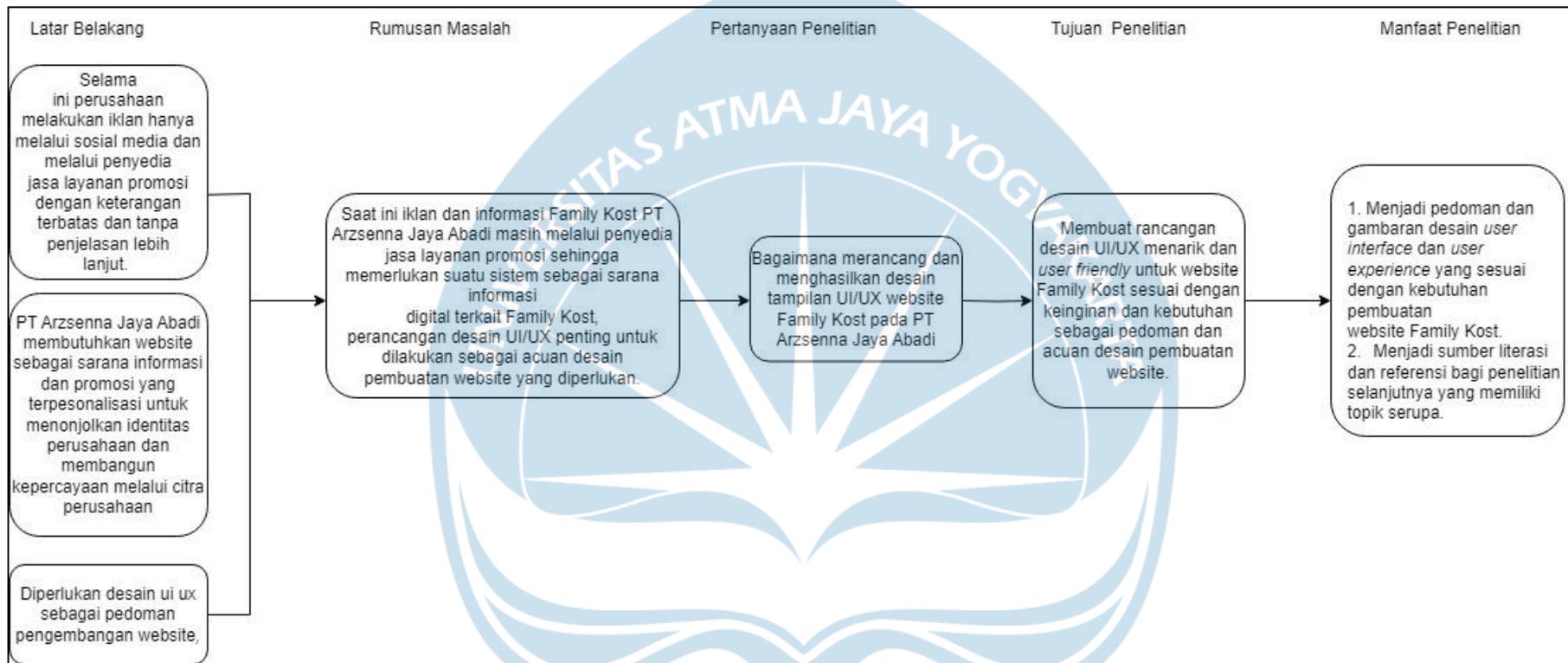
1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya penelitian ini yaitu:

1. Memberikan pedoman dan gambaran desain *user interface* dan *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan *website* Family Kost.
2. Menjadi sumber literasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki topik serupa.

1.7 Bagan Keterkaitan





Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan