

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan dampak signifikan pada setiap aspek kehidupan manusia dan aktivitas sehari-hari. Salah satu aspek utama yang berkontribusi dalam transformasi kehidupan manusia adalah internet, yang memberikan kemudahan dalam mengakses segala hal informasi. Internet merupakan suatu jaringan komputer yang menghubungkan berbagai situs secara *online*, yang mencakup situs perusahaan, instansi, media sosial, dan berbagai platform lainnya [1]. Sebagai layanan telekomunikasi, internet memberikan akses luas terhadap informasi tanpa batasan tempat dan waktu, yang memungkinkan pengguna dapat mengakses berbagai macam informasi sesuai kebutuhan mereka. *Website* menjadi elemen utama dalam struktur internet, yang terdiri dari kumpulan halaman yang menyajikan informasi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, video, audio, atau gabungan dari berbagai jenis informasi. *Website* dapat memiliki sifat statis atau dinamis, dan terhubung melalui *hyperlink* yang membentuk jaringan halaman atau *page*[2].

PT Krakatau Baja Konstruksi, sebuah perusahaan terkemuka di sektor produksi baja Indonesia, menonjolkan citra perusahaannya melalui *website* resmi sebagai *platform* komunikasi dan promosi utama. Dengan fokus pada industri konstruksi, perusahaan ini menyediakan informasi lengkap tentang profilnya, layanan yang ditawarkan, dan produk-produk unggulannya. Dengan demikian, *website* tersebut berperan sebagai jendela utama bagi pelanggan dan pihak terkait untuk memahami sepenuhnya apa yang ditawarkan oleh PT Krakatau Baja Konstruksi. Melalui *website* ini, perusahaan dapat memperluas jangkauan audiensnya, menyampaikan inovasi terbaru, mengumumkan proyek-proyek terbaru, dan memberikan pembaruan seputar industri baja dan konstruksi. Dengan strategi ini, PT Krakatau Baja Konstruksi tidak hanya membangun citra merek yang kuat, tetapi juga meningkatkan keterlibatan pelanggan serta daya saingnya di pasar yang semakin kompetitif.

Dalam menghadirkan *website* yang menarik, perhatian terhadap *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sangat penting. UI memfasilitasi interaksi antara pengguna dan sistem [3], sementara UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan *website*. UI yang mudah dipahami adalah kunci dalam menciptakan pengalaman pengguna yang baik. Hal ini meminimalisir kebingungan dan memaksimalkan navigabilitas. Untuk mencapai ini, penting untuk menghindari kesalahan umum seperti terlalu banyak menu, ketidakjelasan dalam tampilan dan penggunaan typografi [4]. Selain itu, UX yang baik juga memperhatikan faktor-faktor seperti responsivitas, dan kesesuaian konten dengan kebutuhan pengguna [5]. Dengan memperhatikan UI dan UX, sebuah situs web dapat meningkatkan kualitas layanan yang diberikan kepada pengguna, membuat mereka merasa nyaman dan betah untuk berinteraksi serta mencari informasi yang mereka butuhkan. [6].

Pada *website* PT Krakatau Baja Konstruksi, beberapa masalah terkait *user interface* dan *user experience* telah diidentifikasi melalui wawancara awal. Masalah-masalah ini meliputi kurangnya kejelasan informasi terkait profil perusahaan, tata letak konten informasi yang tidak terstruktur, dan ketidakjelasan fungsi tombol-tombol yang disediakan. Selain itu, dalam wawancara awal, ditemukan permasalahan *interface* tambahan yang mungkin dihadapi pengguna. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan perbaikan pada desain UI yang lebih terstruktur dan intuitif, serta peningkatan dalam penyajian informasi agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Dengan demikian, setiap *customer* dapat dengan lancar berinteraksi dengan *website* dan mendapatkan nilai tambah dari pengalaman pengguna yang lebih baik.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Ditemukan beberapa permasalahan terkait UI/UX dari *website* PT Krakatau Baja Konstruksi, diantaranya kurangnya kejelasan informasi, tata letak konten yang tidak terstruktur, dan fungsi tombol yang kurang jelas. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada aspek-aspek tersebut guna meningkatkan kualitas

keseluruhan pengalaman pengguna dan mendorong interaksi yang lebih aktif dengan *website*.

### 1.3. Pertanyaan Penelitian

Dengan merujuk pada masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, pertanyaan penelitian yang muncul adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk melakukan perancangan ulang pada *website* yang sudah ada, agar tampilannya dapat diperbarui dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
2. Bagaimana hasil pengalaman pengguna dalam menggunakan tampilan desain *website* perusahaan PT Krakatau Baja Konstruksi yang sudah diperbaiki?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menciptakan desain antarmuka dan pengalaman pengguna untuk *website* PT Krakatau Baja Konstruksi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara menyeluruh.
2. Mengukur pengalaman pengguna sebelum dan sesudah dilakukan perancangan ulang *website* untuk mengetahui efektivitas desain baru dalam meningkatkan kepuasan dan kegunaan.

### 1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan antara lain :

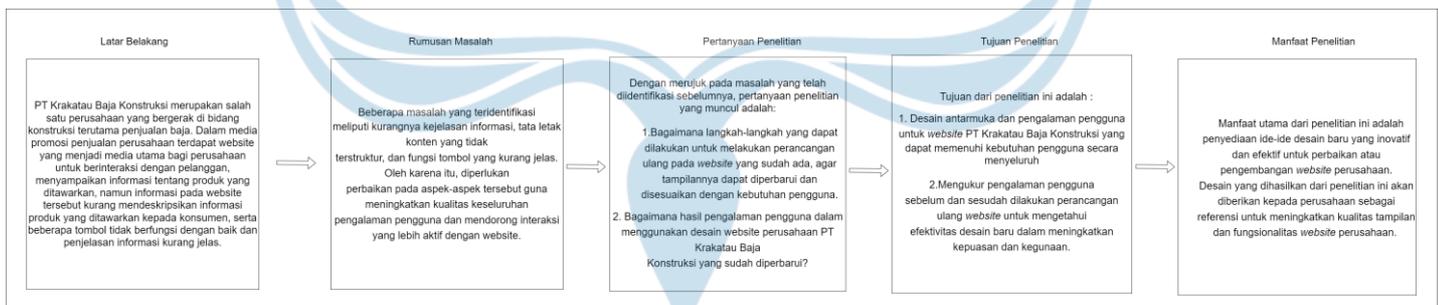
1. Fokus penelitian terutama pada evaluasi dan perancangan ulang antarmuka (UI) serta pengalaman pengguna (UX) situs web PT Krakatau Baja Konstruksi. Ini melibatkan identifikasi masalah UI/UX yang ada dan penyesuaian kembali antarmuka untuk meningkatkan kegunaan, dan kepuasan pengguna.

2. Penelitian hanya pada desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari perspektif pengguna, tanpa memperhatikan sistem *back office* seperti konfirmasi admin atau proses internal lainnya.
3. *Website* yang dibahas hanya *website* berbasis *desktop*.
4. Perancangan desain hanya difokuskan pada pengalaman pengguna pada *website*, tanpa memasukkan fitur atau fungsi tambahan yang mungkin diperlukan oleh administrator atau karyawan.
5. *Prototype* yang dibuat hanya ukuran *website* berbasis *desktop*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat utama dari penelitian ini adalah penyediaan ide-ide desain baru yang inovatif dan efektif untuk perbaikan atau pengembangan *website* perusahaan. Desain yang dihasilkan dari penelitian ini akan diberikan kepada perusahaan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas tampilan dan fungsionalitas *website* perusahaan.

## 1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan