

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi modern telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat dan dunia bisnis. Saat ini, banyak aktivitas sehari-hari, mulai dari pemesanan makanan hingga kegiatan bekerja dan belajar, beralih ke ranah daring (*online*) untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan. Fenomena digitalisasi ini juga memberikan dampak besar pada sektor bisnis, mendorong banyak perusahaan mengadopsi metode daring guna memperoleh keunggulan kompetitif, seperti jangkauan pasar yang lebih luas dan efektivitas promosi melalui iklan digital.

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2023, terjadi peningkatan penetrasi pengguna internet di rumah tangga Indonesia sebesar 0,54 poin, mencapai total 87,08%[1]. Pesatnya digitalisasi telah mengubah lanskap bisnis secara fundamental, mendorong perusahaan untuk mengadopsi platform digital guna mempertahankan dan meningkatkan daya saing. Dalam era yang serba terhubung ini, kehadiran website perusahaan menjadi krusial sebagai ujung tombak strategi promosi dan pemasaran.

Data menunjukkan bahwa konsumen modern semakin mengandalkan informasi daring sebelum melakukan pembelian atau menjalin kerja sama[2]. Sebuah situs web yang profesional dan informatif tidak hanya berfungsi sebagai etalase virtual untuk produk dan layanan, tetapi juga menjadi pusat informasi kontak, portofolio, dan bukti kredibilitas perusahaan. Tanpa kehadiran digital yang kuat melalui website, perusahaan berisiko tertinggal dari kompetitor dan kehilangan potensi pasar yang signifikan. Oleh karena itu, optimalisasi situs web bukan lagi pilihan, melainkan keharusan untuk mencapai jangkauan audiens yang lebih luas dan memperkuat citra merek.

Dalam konteks situs web, *interface* atau antarmuka adalah jembatan vital yang menghubungkan sistem dengan penggunanya[3]. Secara lebih spesifik,

antarmuka pengguna (*user interface* atau *UI*) berfungsi sebagai media komunikasi yang esensial, memfasilitasi interaksi antara sistem dan pengguna, serta memainkan peran kunci dalam menerjemahkan aksi dan reaksi antara kedua domain tersebut. Antarmuka ini dapat ditemukan pada berbagai jenis produk atau sistem digital. Dalam interaksi sehari-hari, manusia berinteraksi dengan berbagai objek di sekitarnya melalui keberadaan antarmuka ini[4]. Pentingnya *user interface* yang berkualitas pada sebuah situs web tidak dapat diabaikan. Desain *UI* yang baik akan meningkatkan keterlibatan pengunjung dan mendorong mereka untuk menjelajahi situs web lebih lama. Sebaliknya, desain *UI* yang buruk dapat menyebabkan pengunjung segera meninggalkan situs web tersebut, yang berakibat pada hilangnya potensi interaksi atau transaksi. *User interface* bahkan dianggap sebagai salah satu unsur terpenting dalam sebuah sistem atau produk berbasis komputer[5].

Didirikan tahun 2014, PT Evago Presisi Teknologi adalah perusahaan rekayasa teknik yang berspesialisasi dalam layanan *wirecut* dan manufaktur komponen presisi, berkomitmen pada efisiensi serta kualitas tinggi melalui operasi produksi non-stop dengan tiga unit mesin *Wire EDM* (*Makino U6* dan *U3*) generasi terbaru, yang telah membangun reputasi solid di industrinya. Melanjutkan perkembangannya, pada tahun 2021 PT Evago memperluas kapabilitasnya ke sektor pembuatan *dies* dan *mould* dengan berinvestasi pada pusat mesin *CNC* (*Wele AQ1265*) serta membangun fasilitas produksi baru di Tambun, Bekasi; kepercayaan terhadap layanan mereka terbukti dari klien ternama seperti PT Anugerah Daya Industri Komponen Utama (ADIKU), PT Astra Otoparts Tbk. (EDC), PT ATMI IGI Surakarta, dan PT Betso Tech Indonesia.

PT Evago Presisi Teknologi, dalam upayanya meningkatkan eksistensi dan visibilitas digital, telah mengembangkan situs web sebagai platform utama untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Namun, hasil evaluasi awal menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* tahap pertama mengindikasikan adanya permasalahan signifikan pada pengalaman pengguna (*user experience*) situs web tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa situs web yang ada saat ini belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi pengguna terkait kemudahan akses, kejelasan informasi, dan interaksi yang intuitif, sehingga berpotensi menghambat upaya

perusahaan dalam menarik calon klien dan memperkuat reputasi di industri manufaktur presisi.

Berangkat dari identifikasi permasalahan *UX* yang rendah tersebut, penelitian ini menjadi krusial untuk merancang ulang antarmuka pengguna (*UI*) situs web PT Evago Presisi Teknologi dengan mengimplementasikan metode *User-Centered Design (UCD)*. Pendekatan *UCD* secara fundamental menempatkan kebutuhan dan preferensi pengguna sebagai fokus sentral dalam setiap tahapan perancangan. Dengan demikian, perancangan *UI* baru akan memastikan bahwa seluruh elemen, mulai dari struktur navigasi hingga pola interaksi, dirancang secara optimal untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, memastikan setiap pengunjung dapat dengan mudah memahami dan memanfaatkan layanan yang ditawarkan, serta mendukung pertumbuhan dan kesuksesan perusahaan di era digital.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan mengenai bagaimana merancang *user interface* situs web PT Evago Presisi Teknologi yang ramah pengguna dengan menerapkan metode *User-Centered Design*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, agar penelitian tidak meluas dan lebih terfokus dari pembahasan dimaksudkan maka penelitian dibatasi sebagai berikut :

1. Perancangan antarmuka pengguna (*user interface*) difokuskan pada bagian *frontend* situs web PT Evago Presisi Teknologi.
2. Hasil perancangan berupa prototipe visual atau *mockup* statis, tidak mencakup pengembangan *backend* sistem atau fungsionalitas dinamis yang memerlukan pemrograman sisi server.
3. Responden yang terlibat dalam pengujian situs web dan validasi prototipe adalah klien-klien PT Evago Presisi Teknologi.

D. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

Menghasilkan rancangan *user interface* untuk situs web PT Evago Presisi Teknologi yang menerapkan prinsip-prinsip *User-Centered Design* (UCD) sehingga dapat memenuhi kebutuhan informasi dan interaksi pengguna.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menerapkan metode *User-Centered Design* (UCD) untuk perancangan *user interface*. Metode UCD dipilih karena fokusnya pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, kebutuhan, dan konteks penggunaannya, yang menjadi landasan dalam setiap tahapan perancangan. Secara garis besar, tahapan penelitian yang akan dilakukan meliputi:

1. *Understand Context of Use* (Memahami Konteks Penggunaan)

Melakukan identifikasi terhadap calon pengguna situs web PT Evago Presisi Teknologi, tujuan mereka dalam menggunakan situs web, serta situasi dan kondisi di mana situs web akan digunakan.

2. *Specify User Requirements* (Menentukan Kebutuhan Pengguna)

Mengumpulkan dan menganalisis data mengenai kebutuhan, preferensi, dan permasalahan yang mungkin dihadapi pengguna terkait akses informasi dan layanan perusahaan melalui situs web. Tahap ini dapat melibatkan studi literatur, survei awal, atau analisis terhadap situs web kompetitor/sejenis.

3. *Produce Design Solutions* (Menghasilkan Solusi Rancangan)

Mengembangkan solusi rancangan *user interface* secara iteratif, mulai dari pembuatan struktur informasi, *wireframe*, hingga *mockup* atau prototipe interaktif menggunakan perangkat lunak desain.

4. *Evaluate Designs* (Mengevaluasi Rancangan)

Melakukan pengujian terhadap prototipe desain yang telah dibuat dengan melibatkan calon pengguna atau pakar. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability*, pengalaman pengguna (misalnya menggunakan *User Experience Questionnaire* - UEQ), dan kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna, serta untuk mendapatkan umpan balik guna penyempurnaan desain.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan ini disusun menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan gambaran umum penelitian, yang meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik perancangan *user interface* dan penggunaan metode *User-Centered Design* atau metode serupa. Tinjauan ini bertujuan untuk memposisikan penelitian saat ini dalam konteks studi yang sudah ada dan mengidentifikasi aspek-aspek yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan konsep dan teori-teori dasar yang menjadi rujukan dan pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Teori yang dibahas mencakup pengertian dan perkembangan *website*, prinsip-prinsip *user interface* (UI) dan *user experience* (UX), metodologi *User-Centered Design* (UCD) beserta tahapan dan prinsipnya, pengenalan perangkat lunak Figma sebagai alat bantu perancangan, serta teori mengenai metode survei dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai alat evaluasi.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN EKSPERIMEN

Bab ini akan membahas mengenai data yang dikumpulkan sebagai dasar perancangan (*dataset*) dan proses pengembangan model *user interface*. Bagian

dataset akan mencakup deskripsi masalah pada situs web eksisting dan data hasil riset pengguna (misalnya, kebutuhan pengguna yang teridentifikasi). Bagian pengembangan model akan menjelaskan tahapan analisis kebutuhan tersebut dan proses perancangan konsep awal *user interface* hingga menghasilkan solusi desain berupa *wireframe* atau *mockup* awal.

BAB V HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berfokus pada implementasi model desain *user interface* yang telah dikembangkan pada bab sebelumnya ke dalam bentuk prototipe yang lebih detail. Selanjutnya, akan dipaparkan proses pengujian prototipe desain tersebut terhadap pengguna. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi usability dan pengalaman pengguna, serta memastikan bahwa desain yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan awal dan mampu mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi.

BAB VI PENUTUP

Bab terakhir ini akan menyajikan kesimpulan yang ditarik dari keseluruhan proses penelitian dan hasil yang telah dicapai, serta memberikan saran-saran konstruktif dari penulis untuk pengembangan lebih lanjut situs web PT Evago Presisi Teknologi maupun untuk penelitian sejenis di masa mendatang.