

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Smart Motecare Mandiri merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa layanan Teknologi Informasi (TI) berupa pengembangan *software*, Pengadaan *Hardware*, *Maintenance*, *Service*, *Training*, *Networking* & *IT Consultance* beserta aplikasi atau perangkat pendukungnya yang didirikan di Karawang pada tanggal 23 Juni 2008. Dengan mengambil nilai eksotis karawang sebagai pangkal perjuangan dan pedamping pesatnya pertumbuhan Teknologi Informasi di Indonesia. Dengan dukungan tenaga profesional dibidangnya, CV. Smart Motecare Mandiri berusaha mewujudkan visi untuk menjadi perusahaan penyedia jasa total solusi TI berskala nasional (Baenil Huda, Danny Manongga, Eko Sedyono, Sri Yulianto, Ahmad Fauzi, April Lia Hananto, Tukino, and Tarmuji 2023). CV. Smart Motecare Mandiri berkeinginan untuk membangun kemampuannya berdasarkan visi yang kuat, tenaga kerja yang tangguh dan kerjasama yang solid dengan mitra-mitranya.

Dalam era digital saat ini, memiliki *website* menjadi suatu keharusan bagi pelaku bisnis dan perusahaan. Perkembangan digital yang begitu pesat menuntut para pelaku bisnis untuk membangun dan mengembangkan usahanya agar tetap kompetitif. Ketertinggalan dalam pemanfaatan teknologi dapat menjadi kerugian bagi para pebisnis. Saat ini, hampir setiap organisasi dan perusahaan di dunia memiliki situs *website* yang berfungsi sebagai sarana komunikasi internal serta media promosi produk dan layanan mereka (Waworuntu 2020).

Perancangan adalah suatu proses yang mencakup penggambaran, perencanaan, serta pengorganisasian berbagai elemen terpisah menjadi sebuah kesatuan yang saling terintegrasi dan berkesinambungan. Proses ini berfungsi sebagai langkah transformatif dalam mengubah hasil analisis menjadi perangkat lunak, yang kemudian diterapkan untuk membangun sistem baru atau mengoptimalkan sistem yang telah ada (Audrilia and Budiman 2020). *Company Profile*, agensi, atau organisasi memberikan gambaran menyeluruh mengenai entitas tersebut dan berfungsi sebagai sarana komunikasi dengan masyarakat. Profil ini berperan dalam memperkenalkan serta memfasilitasi pemahaman

mengenai struktur, visi, misi, serta cara kerja entitas yang bersangkutan (Abdulhafizh and Djatiprambudi 2020). *Website* merupakan kumpulan halaman dalam suatu domain yang berisi berbagai informasi yang dapat diakses secara digital (Rasidi and Ghaniaviyanto Ramadhan 2023).

Pemilihan kombinasi warna pada *website* sangat penting untuk menciptakan tampilan yang menarik, karena warna adalah spektrum cahaya yang ada dalam cahaya putih sempurna. Setiap warna memiliki identitas yang ditentukan oleh panjang gelombang cahaya tersebut. Saat merancang skema warna untuk situs *website*, perlu perhatian ekstra untuk memastikan keselarasan dan kontras yang tepat, karena warna dapat memengaruhi pengalaman pengguna. Dalam konteks desain dan periklanan, warna berperan sebagai elemen utama dalam menyampaikan pesan, sehingga dapat berkontribusi dalam meningkatkan nilai penjualan serta memperkuat citra sebuah produk atau perusahaan (Sulistiyono, Setiawan, and Nuryanto 2023). *Landing Page* adalah halaman pertama yang muncul saat pengunjung mengakses sebuah *website* melalui pencarian. Halaman ini berfungsi sebagai media promosi yang bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan serta memperkaya pengalaman pengguna saat mengunjungi situs *website* (Febriyanto, Sukmasetya, and Maimunah 2023).

Design thinking merupakan proses iteratif yang bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam, menantang asumsi yang ada, serta merumuskan kembali permasalahan guna menemukan metode dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat pada tahap awal analisis. Pendekatan ini menawarkan metode berbasis solusi dalam menghadapi berbagai tantangan, dengan mengedepankan pola pikir serta langkah-langkah sistematis yang terstruktur dan berorientasi pada tindakan (Wahyudin Darmalaksana 2020). Menurut Kelley & Brown, *design thinking* merupakan pendekatan inovasi yang berfokus pada manusia dengan mengintegrasikan kebutuhan pelanggan, kemungkinan pengembangan teknologi, serta faktor-faktor yang mendukung keberhasilan bisnis secara komersial (Fariyanto, Suaidah, and Ulum 2021).

Setelah pengembangan *website* selesai, penting untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk evaluasi

ini adalah *System Usability Scale (SUS)*, yang digunakan untuk menilai sejauh mana kegunaan suatu produk berdasarkan pengalaman pengguna (Kesuma 2020). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah merancang *website* profil perusahaan CV. Smart Motecare Mandiri dengan pendekatan *Design Thinking*, serta mengukur tingkat kegunaan *website* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* (Purnamasari, Ade Irma, Andi Setiawan, and Kaslani 2021).

Penelitian ini merujuk pada studi sebelumnya yang digunakan sebagai acuan adalah penelitian yang dilakukan oleh Abdurrahman Ibnul Rasidi, Nur Ghaniaviyanto Ramadhan pada tahun 2023. Mereka mengimplementasikan metode *design thinking* untuk Perancangan *Website Company Profile* CV. Cup10indo. Hasil penelitian menunjukkan *Website* CV. Cup10indo dirancang sesuai kebutuhan user dengan metode *Design Thinking*. Pengujian *SUS* mendapat skor 78 (*Good, Acceptable*), menunjukkan *website* diterima pengguna (Rasidi and Ghaniaviyanto Ramadhan 2023). Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dennisa Avriel Ismail dan rekan rekannya yang berjudul Penerapan Desain *UI/UX* Pada Sistem Penjualan Berbasis *Web* Dengan Metode *Desain Thingking* menunjukkan hasil bahwa metode *Design Thinking* mampu untuk memperbaiki *UI/UX* serta dapat memenuhi kebutuhan bisnis (Avriel Dennisa Ismail, Baenil Huda, Shofa Shofia Hilabi, and Bayu Priatna 2024). Penelitian selanjutnya di lakukan oleh Silvianti dan rekannya menunjukkan bahwa tata letak dan pengalaman pengguna yang dikembangkan memiliki potensi besar untuk membantu meningkatkan ekonomi lokal serta melestarikan budaya tari tradisional melalui pemanfaatan *platform* digital (Silvianti and Rizky Nova Wardani 2023).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dalam permasalahan di atas, terdapat beberapa perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *user interface (UI)* yang efektif dan intuitif, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses informasi perusahaan dengan cepat dan jelas?
2. Bagaimana menerapkan metode *Design Thinking* untuk menganalisis kebutuhan pengguna dan menghasilkan desain *website* yang sesuai dengan ekspektasi mereka?

3. Apa saja faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih desain, warna, dan struktur halaman *website* untuk menciptakan tampilan yang menarik dan mudah diakses oleh pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka penulis membuat tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Menganalisis permasalahan yang ada dan memahami kebutuhan pengguna terkait penyajian informasi perusahaan, agar dapat menghasilkan desain *website* yang sesuai dengan harapan pengguna.
2. Mengembangkan *prototype website* yang responsif dan dapat menyesuaikan dengan berbagai perangkat, serta memastikan setiap elemen desain mendukung pengalaman pengguna yang optimal.
3. Memberikan rekomendasi desain dan elemen visual yang tepat, termasuk kombinasi warna dan struktur halaman, untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan *website*.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak perguruan tinggi, pengguna, dan penulis adapun manfaat yang di peroleh sebagai berikut.

1. Manfaat bagi Universitas Buana Perjuangan Karawang, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi pembaca serta penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk dikembangkan lebih lanjut.
2. Manfaat bagi pengguna, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pengguna dalam menggunakan *Website Company Profile CV. Smart Motecare Mandiri* agar lebih mudah dan aman ketika digunakan.
3. Manfaat bagi penulis, penelitian ini di harapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta dapat menerapkan materi perkuliahan yang sudah didapatkan oleh penulis selama kuliah.