

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut (Siti Mardiana, 2022 :3)*User interface (UI)* merupakan bagian dari ranah yang lebih luas yaitu user experience, pada desain mengacu pada sistem dan interaksi antara pengguna dengan pengguna lain melalui perintah, menginput data dan menggunakan konten (Joo, 2017 :4). *UI* sangat penting dalam sistem aplikasi, karena hampir semua operasi aplikasi menggunakan *UI* dan suatu *UI* yang buruk akan mempengaruhi produktivitas sebuah sistem (Setiadi & Setiaji, 2020). Desain *UI* harus dibuat dengan memperhatikan kebutuhan pengguna agar dapat diterima (Susilo et al., 2018). Salah satu faktor penting dari sebuah sistem adalah desain *UI*. Desain *UI* menjadi faktor penting karena *UI* menjadi penghubung secara langsung antara sistem dengan penggunanya (Nwiabu et al., 2012). *UI* yang sukses harus bisa memenuhi harapan pengguna ketika mereka menyentuh layar secara intuitif (Holzinger et al., 2012).

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola pembelajaran masyarakat modern yang kini semakin bergantung pada media online. Website pembelajaran menjadi salah satu sarana penting dalam mendukung proses belajar yang fleksibel, interaktif, dan mudah diakses kapan saja. Keberhasilan sebuah website pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi, melainkan juga oleh desain antarmuka (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) yang mampu

menghadirkan interaksi yang menyenangkan, terarah, serta memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan materi. Tanpa desain *UI/UX* yang baik, website cenderung membingungkan, sulit digunakan, dan akhirnya tidak dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal.

PT. Nazea Teknologi yang berlokasi di Jl. Bandar Purus No. 43B, Lt. 2, Kota Padang, Sumatera Barat, berdiri pada tahun 2023 sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pelatihan komputer dan teknologi informasi. Perusahaan ini hadir dengan visi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan berbasis teknologi. Dalam perkembangannya, PT. Nazea Teknologi berupaya menyediakan layanan pembelajaran berbasis website yang diharapkan menjadi media utama dalam penyampaian informasi pelatihan, pendaftaran peserta. Website ini seharusnya mampu mencerminkan profesionalitas dan identitas perusahaan sebagai lembaga pelatihan modern.

Namun, dalam implementasinya, website PT. Nazea Teknologi masih menghadapi sejumlah permasalahan yang cukup krusial. Permasalahan utama terletak pada desain *UI/UX* yang kurang menarik, tidak memenuhi kebutuhan pengguna, dan navigasinya belum terstruktur dengan baik sehingga menyulitkan pengguna dalam menemukan informasi. Selain itu, website juga minim akan fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran, seperti ketiadaan modul digital, video tutorial, latihan praktis, serta forum diskusi yang seharusnya mampu memperkuat pengalaman belajar peserta. Kekurangan ini berdampak pada rendahnya keterlibatan pengguna, terbatasnya interaksi, dan kurang

maksimalnya penyampaian informasi serta nilai brand perusahaan kepada masyarakat luas.

Padahal, PT. Nazea Teknologi memiliki kekuatan besar sebagai penyedia pelatihan komputer yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja saat ini. Dengan berdirinya perusahaan yang relatif baru, potensi untuk membangun citra digital yang kuat sebenarnya sangat terbuka lebar. Namun, kekuatan tersebut belum sepenuhnya didukung oleh kualitas website yang modern, interaktif, dan mudah digunakan. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara potensi yang dimiliki perusahaan dengan citra yang ditampilkan melalui media digitalnya.

Sebagai solusi, perlu dilakukan perancangan ulang *UI/UX* website PT. Nazea Teknologi dengan pendekatan desain komunikasi visual yang lebih interaktif, fungsional, dan ramah pengguna. Perancangan ini mencakup penyusunan navigasi yang lebih terstruktur, tampilan visual yang menarik, serta pengembangan fitur-fitur pendukung pembelajaran digital seperti modul interaktif, video tutorial, latihan praktis, dan forum diskusi online. Dengan adanya perancangan ini, website tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai platform pembelajaran yang mampu meningkatkan pengalaman pengguna, memperkuat citra perusahaan, dan mendukung tujuan PT. Nazea Teknologi sebagai lembaga pelatihan komputer yang modern dan professional.

Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perancangan *UI/UX* website perusahaan ini, dapat ditemukan strategi-

strategi yang meningkatkan fungsionalitas pada website PT. Nazea Teknologi. melalui penjelasan dan kutipan di atas, menjadi latar penulisan dalam membuat “**Perancangan UI/UX Design Website PT. Nazea Teknologi**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dikemukakan pada penjelasan di atas, bagian ini penulis mencoba mengidentifikasi permasalahan berdasarkan ranah desain komunikasi visual, maka dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Desain antarmuka (*UI*) website belum menarik dan kurang mencerminkan identitas perusahaan sebagai lembaga pelatihan modern.
2. Website belum memiliki fitur interaktif yang mendukung pembelajaran digital, seperti modul pembelajaran, video tutorial, latihan praktis, serta forum diskusi.
3. Rendahnya keterlibatan pengguna karena keterbatasan interaksi dan kurangnya daya tarik visual dalam website.
4. Navigasi website belum terstruktur dengan baik sehingga menyulitkan pengguna dalam mengakses informasi.

C. Batasan Masalah

Dalam tugas akhir ini penulis menekankan pada permasalahan berdasarkan yang telah ditemukan identifikasi masalah diatas, maka perancangan ini dibatasi dengan permasalahan yaitu :

1. Perancangan ini hanya berfokus pada perancangan desain antarmuka (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) website PT. Nazea Teknologi.
2. Media perancangan terbatas pada prototype desain website berbasis *UI/UX*, bukan implementasi website secara penuh.
3. Tidak membahas aspek pengembangan backend atau infrastruktur server dari website, seperti manajemen database, keamanan sistem, atau integrasi dengan sistem internal lainnya.
4. Perancangan tidak mencakup seluruh konten pelatihan, melainkan hanya pada bagaimana konten tersebut dapat ditampilkan secara efektif dan menarik melalui antarmuka pengguna.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan utama yang dihadapi PT. Nazea Teknologi terletak pada desain *UI/UX* website yang kurang optimal sehingga tidak mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik. Tampilan visual belum menarik dan belum mencerminkan identitas perusahaan sebagai lembaga pelatihan komputer modern. Navigasi website masih membingungkan, membuat pengguna kesulitan dalam menemukan informasi penting. Selain itu, website belum memiliki fitur interaktif pendukung pembelajaran digital seperti modul online, video tutorial, latihan praktis, dan forum diskusi yang seharusnya dapat memperkuat interaksi serta

meningkatkan efektivitas proses belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan pengguna, terbatasnya pengalaman belajar, serta kurang maksimalnya penyampaian citra dan profesionalitas perusahaan. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang desain *UI/UX website* PT. Nazea Teknologi agar lebih menarik, mudah digunakan, interaktif, serta dilengkapi fitur pembelajaran digital yang mampu meningkatkan kualitas layanan dan memperkuat citra perusahaan.

E. Tujuan Perancangan

Adapun beberapa yang hendak dicapai penulis dalam penyelesaian karya akhir ini antara lain :

1. Merancang desain *UI/UX website* PT. Nazea Teknologi agar lebih menarik, profesional, dan sesuai dengan citra perusahaan sebagai lembaga pelatihan komputer modern.
2. Menyusun struktur navigasi yang lebih jelas dan mudah diakses pengguna.
3. Menghadirkan fitur interaktif berupa modul pembelajaran, video tutorial, latihan praktis, dan forum diskusi untuk mendukung kebutuhan pengguna.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi penulis
 - a. Sebagai syarat kelulusan tugas akhir di Universitas Putra Indonesia “ YPTK “ Padang.

- b. Dapat berpikir secara sistematis dalam rangka pengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah untuk kemudian diterapkan sesuai situasi dilapangan.
2. Bagi PT. Nazea Teknologi
 - a. Memberikan solusi berupa rancangan *UI/UX* website yang lebih modern, menarik, dan *user-friendly* guna mendukung proses pelatihan komputer berbasis online.
 - b. Membantu meningkatkan kepuasan pengguna dan loyalitas peserta pelatihan melalui tampilan website yang intuitif dan interaktif.
 - c. Meningkatkan citra dan reputasi perusahaan sebagai penyedia pelatihan berbasis teknologi yang profesional, inovatif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.
 - d. Memperluas jangkauan pasar dan layanan pelatihan ke daerah-daerah yang lebih luas di Indonesia dengan memanfaatkan platform digital yang lebih optimal.
3. Bagi Universitas

Hasil karya dapat menjadi dokumentasi sebagai acuan aktifitas akademik bagi mahasiswa lainnya.