

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan meningkatnya kemajuan industri dalam berbagai bidang, pertumbuhan *website* terus meningkat. *Website* tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk promosi industri perusahaan, namun juga sebagai sumber informasi yang memungkinkan interaksi di dalamnya yang biasa disebut sebagai *web application* atau disingkat menjadi *webapp* [1]. *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) tidak dapat dipisahkan dari setiap *website / webapp* yang ada.

UI/UX menjadi bagian penting dalam pengembangan perangkat *website* [2]. Perancangan UI/UX bermula dengan melakukan perancangan *user interface* yang memungkinkan *user* berinteraksi dengan sistem. Pengalaman tersebut akan menjadi penentuan dalam seberapa mudah atau sulit sistem untuk digunakan. Menggunakan UI/UX pada *website* dapat membantu performa serta kemajuan dari *website* tersebut. *User Interface* (UI) mencakup pada tampilan serta interaksi antara *user* dengan program, termasuk elemen visual seperti warna, tombol dan teks. Warna merupakan atribut yang penting dalam pengembangan *website*.

Warna memiliki kemampuan yang sangat tajam untuk merangsang kepekaan penglihatan, menyebabkan munculnya suatu perasaan atau kesan [3]. Dalam buku "*Theory of Colours*" oleh Johann Wolfgang von Goethe(1810), dikatakan bahwa setiap warna mempunyai efek tertentu pada seseorang. Efek ini dapat berupa positif atau negatif. Selain warna, tipografi juga merupakan salah satu atribut yang penting. Menurut Roy Brewer (1971), tipografi atau *typography* dapat berarti setiap produk cetak, termasuk penataan pada pola halaman atau dalam arti luas, termasuk pemilihan, penataan, dan semua hal yang berkaitan dengan pengaturan baris-baris susun (*typeset*). Tipografi merupakan representasi bahasa tertulis dalam bentuk visual dan penting untuk menyampaikan informasi dengan efektif. Maka dari itu, desain UI penting untuk memberikan kejelasan, kesederhanaan dan keseragaman dengan tujuan agar *website* menjadi efisien dan mudah di mengerti oleh *user*.

Dalam buku yang berjudul "*Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*", Tania Schlatter dan Deborah Levinson membahas mengenai aspek *User Interface* desain ke dalam komponen yang berdampak yaitu, *layout* yang merupakan tata letak dari elemen-elemen di dalam suatu *website*,

tipografi yang digunakan di dalam suatu *website*, penggunaan warna yang tepat pada suatu *website*, penggunaan *icon*, gambar dan sejenisnya untuk menyampaikan informasi dalam suatu *website* serta *control and affordance*, elemen dari antarmuka yang dapat digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem melalui suatu layar [4].

Sedangkan *User Experience*(UX) merupakan bagaimana perasaan *user* terhadap interaksi dengan apa yang dilihat ketika menggunakan *website* tersebut. Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat dikatakan dalam mengembangkan *website* perlu mempertimbangkan beberapa aspek, salah satunya adalah *User Experience* (UX). Menurut Fernando (2020), untuk menciptakan kepercayaan *user*, desain antarmuka dan pengalaman *user* (UI/UX) adalah elemen utama yang harus diperhatikan selama proses reservasi [5].

DIPA Healthcare ialah perusahaan yang berlokasi di Jl. Bang Pitung No.28 9, RT.9/RW.11, Grogol Utara, Kec. Kby. Lama, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12210. DIPA Healthcare merupakan perusahaan yang bergerak di bidang farmasi atau layanan kesehatan serta bersedia menjadi tempat pelaksanaan kegiatan magang. DIPA Healthcare mempunyai webapp dengan url *app.mydipa* yang merupakan *webapp* untuk membantu *user* melakukan pengajuan seperti pengajuan untuk melakukan cuti, *payment request* serta mengakses data perusahaan. Namun, akan dilakukan pengembangan lebih lanjut pada *webapp* tersebut. Maka dari itu, dilakukan sebuah perancangan ulang UI/UX halaman *login* dan *dashboard* pada *webapp* yang telah dimiliki oleh DIPA Healthcare. Perancangan ulang ini dilakukan sesuai dengan harapan dari *user*, yaitu "Memiliki tampilan yang menarik dan modern, serta tidak butuh banyak klik untuk mengakses data atau menyelesaikan pekerjaan" (Wawancara dengan Pak Dicky, 2024). Terlampir hasil wawancara lengkap yang telah dilakukan sebagai referensi untuk mendukung proses perancangan ulang UI/UX *website application* DIPA Healthcare.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang dilakukan di DIPA Healthcare yaitu,

1. Mendapatkan pengalaman serta mengembangkan wawasan terkait di lapangan kerja secara langsung.
2. Mampu melatih dalam hal komunikasi serta bekerja sama dengan tim dalam

lapangan kerja secara langsung.

3. Mampu mengimplementasikan pengetahuan mengenai UI/UX yang didapat di kampus.
4. Mampu melatih keterampilan untuk menjadi desainer UI/UX.
5. Mampu mempersiapkan diri dari segi *skill* serta mental untuk melanjutkan karier di masa depan terutama dalam bidang UI/UX.

Tujuan dari kerja magang yang dilakukan di DIPA Healthcare adalah untuk melakukan perancangan ulang UI/UX *webapp* perusahaan yaitu App MyDipa.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang pada DIPA Healthcare dilakukan secara *offline* atau WFO(*Work From Office*) dari hari Senin sampai Jumat. Waktu kerja dimulai dari pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB.

