

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Website merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya yang saling terkait (Gregorius, 2000). *Website* sendiri ditulis menggunakan HTML (*Hypertext Markup Language*), disimpan dan diunggah pada *web server* yang akan menghosting *file* untuk dapat ditampilkan pada perangkat lain (Wood, 2021). Terdapat banyak jenis-jenis *website* berdasarkan jenis antara lain: *website* pribadi, *portfolio*, *e-commerce*, perusahaan, organisasi, Pendidikan, komunitas online, media massa, hiburan, *search engine*, dan media sosial (Pratama, 2022).

Website dapat dibedakan lagi berdasarkan teknologinya, yaitu *website* statis dan dinamis (GeeksforGeeks, 2022). *Website* statis dibuat dengan menggunakan HTML dan CSS. Setiap perubahan harus diterapkan pada setiap halaman secara manual di dalam kode *website*, sehingga tidak memberikan interaktivitas kepada pengguna. Pada sisi lainnya, konten dalam *website* dinamis dapat diubah oleh pengguna melalui fitur pada *website* tersebut. Secara teknologis, *website* dinamis dibuat menggunakan PHP, Python, atau JavaScript untuk memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung seperti mengisi formulir, mengunggah foto, dan fitur interkatif lainnya.

Desainer mengambil obyek penelitian *website* perusahaan Millars Digital Indonesia, yang merupakan sebuah *marketing agency* dan bergerak di bidang pemasaran *online/offline* mulai dari tahap riset, pembuatan desain, dan

implementasi. *Website* Millars Digital Indonesia dapat dikategorisasikan sebagai *website* perusahaan, karena berisi profil perusahaan dan tidak fokus pada penjualan barang atau jasa, namun pada pengenalan produk dan jasa perusahaan (Pratama, 2022). Suatu *website* juga dapat memiliki lebih dari satu jenis, sesuai dengan kebutuhan perusahaan atau pengembang *website* tersebut. Selain itu dapat dibedakan lagi sebagai jenis *website* statis, dikarenakan masih menggunakan HTML dan CSS saja untuk mewujudkannya. Namun *website* tersebut juga memiliki beberapa halaman dengan fitur formulir yang menggunakan API dari *google script* untuk membuat fitur tersebut.

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam sebuah *website* merupakan *usability* suatu *website*, yaitu kualitas yang dapat menilai seberapa mudah sebuah antarmuka digunakan (Nielsen, 2020). Antarmuka atau *user interface* merupakan bagian dari komputer dan *software* di mana orang dapat melihat, mendengar, menyentuh, dan berbicara (Galitz, 2007).

1.2. Identifikasi Masalah

Salah satu direktur Millars Digital Indonesia mengatakan bahwa mereka sedang mengalami permasalahan dalam *website*, dimana data *active user* setiap bulannya mulai menurun dan hampir tidak ada orang yang mengisi formulir atau mengontak mereka. Beberapa masalah tersebut tidak jauh dari permasalahan *usability website* yang dianalisis. *Usability* sendiri mempengaruhi bagaimana pengguna melakukan navigasi dan mencari informasi dalam *website*. Hal tersebut juga mempengaruhi kepuasan dan kenyamanan pengguna yang belum dapat ditemukan pada *website* Millars Digital Indonesia. Masalah-masalah *usability*

tersebut dapat ditemukan pada desain desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX) website*.

Hal penting selain *UI* dan *UX* yang perlu diperhatikan dalam *website* adalah *responsiveness*. *Reponsiveness design* merupakan pendekatan desain *web* untuk membuat tampilan situs *web* yang dapat beradaptasi dengan berbagai perangkat dengan ukuran layar berbeda (Marcotte, 2011). Tujuan dari *responsive design* adalah agar pengguna dapat mengakses situs web dengan mudah dan nyaman, tanpa harus memperhatikan ukuran layar yang digunakan (Marcotte, 2011).

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan dalam website Millars Digital Indonesia, terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Permasalahan *usability* apa saja yang terdapat dalam *website* Millars?
2. Bagaimana cara merancang ulang *UI* dan *UX* *website* tersebut agar memiliki *usability* yang baik dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna?
3. Bagaimana cara menyelesaikan masalah dan merancang desain *responsive* untuk layar *mobile* dan *desktop*.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan analisis dan perancangan ulang *website* tersebut dibagi menjadi dua: Pertama merupakan peningkatan *usability* yang akan mempengaruhi pengguna dalam navigasi dan mendapatkan informasi yang diinginkan secara mudah dan efektif. Kedua adalah merancang ulang desain *responsiveness* yang mempengaruhi aksesibilitas *website* dalam ukuran layar berbeda-beda.

Standar desain dan sistem *grid* dapat ditingkatkan untuk mempermudah pengguna menggunakan dan melakukan navigasi. Desain *responsive* juga dapat ditingkatkan supaya pengguna dapat mengakses melalui ukuran layar yang berbeda. Setelah itu, ilustrasi visual dapat didesain ulang untuk mengurangi beberapa informasi yang berbentuk tulisan menggunakan pendekatan visual. Manfaat Perancangan

1.5. Manfaat Perancangan

Millars Digital Indonesia akan mendapatkan manfaat berupa peningkatan pemasaran menggunakan media *website* di internet. Selain itu banyak orang, bahkan pengguna internasional dapat mengenal perusahaan Millars Digital Indonesia melalui internet yang terbuka. Perancangan ulang tersebut memiliki harapan untuk dapat meningkatkan jumlah pengguna *website* Millars serta orang yang mengisi formulir untuk mengontak pihak Millars.

Pembaca juga akan mendapatkan manfaat berupa cara untuk menganalisis dan merancang ulang *website* yang dapat digunakan secara akademis dan komersial.