

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang cepat, terutama dalam bidang internet, telah mengubah pola pikir dan gaya hidup masyarakat secara signifikan. Transformasi ini mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk cara orang berinteraksi, menggunakan media sosial, dan berbelanja. Salah satu kemajuan yang menonjol adalah penggunaan teknologi digital dan internet dalam proses desain produk. Inovasi ini memungkinkan pembuatan produk yang lebih mudah diakses dan digunakan, serta meningkatkan kenyamanan dan efisiensi bagi pengguna dalam berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut.

PT. Berkarya Abdi Sejahtera adalah sebuah perusahaan yang berfokus pada penyediaan layanan jasa. *Outsourcing* seperti Adminitrasi, Data Input, Operator, Warehouse, Manpower, Security, Office Boy/Gril, Driver, Teknisi, Mekanik, dan lain-lain, Muculnya perusaan ini berawal dari pimpinan dan manajemen Perusahaan yang bergerak di bidang yang sama dan berkeinginan untuk mengembangkan potensi lebih dari pada jasa tenag kerja.mengingat masih kurangnya Perusahaan penyediaan tenaga kerja yang khusus secara serius menangani tenaga kerjanya.Seiring perkembangan dunia *Outrourcing* yang semakin berkembang, PT.Berkarya Abadi Sejahtera berusaha menciptakan tenaga kerja yang berkualitas, produktivitas, dan bertanggung jawab dalam menjalankan tugasnya, serta tenaga kerja yang sudah terlatih dibidangnya masing-masing dengan di bekalin pelatihan- pelatihan dahulu sebelum di salurkan di pihak pemakai jasa dengan biaya manajemen yang *fleksibel*. Dan Alangkah baiknya profil Perusahaan bisa di jelaskan melaluin *website* karena lebih mudah tidak harus ke Perusahaan dulu untuk mengetahui tentang Perusahaan, karena dapat di akses di mana saja tidak perlu ke kantor untuk mengetahui informasi terkait tentang Perusahaan.

Teknologi informasi Saat ini, memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia.Teknologi ini telah menjadi kebutuhan utama dalam pengelolaan dan pertukaran informasi, baik di tingkat lokal maupun global. Perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi secara efektif biasanya mengalami kemajuan yang lebih cepat. Salah satu strategi untuk mempercepat perkembangan perusahaan adalah dengan memanfaatkan *website*. *Website* semakin populer karena banyak digunakan sebagai alat bantu untuk mempromosikan perusahaan dan meningkatkan *visibilitasnya*.

Berdasarkan penelitian (Ananta et al., n.d.) terdahulu yang dilakukan Pengembangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada situs *web M-Voting* menggunakan pendekatan *Design Thinking*. menekankan pentingnya penciptaan ide-ide inovatif yang berfokus pada pemecahan masalah pengembangan aplikasi dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna. Dalam metode ini, keterlibatan pengguna sangat penting karena hasil desain

akhirnya akan digunakan oleh mereka. Selain penerapan *Design Thinking*, perancangan *UI/UX* juga merupakan aspek kunci dalam pengembangan *website* yang efektif. *UI (User Interface)* dan *UX (User Experience)* adalah tahapan krusial dalam menciptakan *website* yang fungsional dan menarik. Proses pembuatan *desain UI/UX* mencakup beberapa langkah penting, seperti melakukan observasi untuk memahami kebutuhan dan keinginan pengguna, serta menggambarkan ide dan perspektif mereka sebagai dasar produk. Ini melibatkan pemetaan pengalaman pengguna untuk memastikan bahwa antarmuka yang dirancang Tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan mudah dipahami.. Dengan pendekatan ini, diharapkan *website M-Voting* dapat menghadirkan solusi yang lebih relevan dan memuaskan bagi penggunanya, meningkatkan efisiensi dan kepuasan dalam penggunaan aplikasi.

Metode design thinking dipilih sebagai pendekatan perancangan pengalaman pengguna dalam penelitian ini dikarenakan dalam pelaksanaannya terdapat pendekatan pada pengguna yang akan menggunakan situs web tersebut untuk perumusan dan pemecahan masalahnya. Sehingga, diharapkan akan mampu menghasilkan suatu solusi yang kreatif, efektif, serta mampu menyelesaikan masalah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaiman *client* mengetahui Informasi Jasa dan profil Perusahaan?
2. Bagaimana Perusahaan memberikan pelayanan yang terbaik pada *client*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah situs *website* profil yang memberikan informasi tentang PT Berkarya Abdi Sejahtera.
2. Membantu PT Berkarya Abdi Sejahtera untuk melakukan pembuatan *website*.

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk menghindari dampak dari faktor-faktor yang tidak terkait atau berada di luar area penelitian.. Dengan menetapkan batasan-batasan ini, penelitian dapat difokuskan pada aspek-

aspek yang benar-benar penting dan relevan. Berikut ini adalah batasan-batasan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini

1. Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan untuk. sebagai aplikasi web menggunakan bahasa pemrograman PHP.
2. Sistem berbasis *website* ini menyediakan halaman Beranda berisi tentang tentang foto kegiatan dan Perusahaan dan PT yang telah berkerja sama dengan kami setelah itu halaman layanan yang berisi tentang apa saja jasa lanyanan di PT.Berkarya Abadi Sejatera setelahitu ada halaman profil PT.Berkarya Abadi Sejatera yang berisi tentang Sejarah dan visi dan misi PT Berkarya Abadi Sejatera dan yang terakhir halaman kontak yanga berisis email, nomor Telepon dan Alamat PT. Berkarya Abadi Sejatera .

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

Bagi Pengguna

1. Temuan dari penelitian ini dapat memperbaiki sistem kerja pada perusahaan yang sebelumnya belum menggunakan perangkat lunak seperti ini.
2. Hasil penelitian ini mampu menjadi referensi untuk penerapan pada perangkat lunak lainnya.
3. Penelitian ini dapat berkontribusi dalam dunia kerja.

Bagi Peneliti

1. Penelitian ini memberikan pengalaman dan tantangan baru mengenai penerapan metode *prototype* dalam pengembangan perangkat lunak.
2. Penelitian ini menjadi hasil kemampuan bahwa peneliti memiliki kemampuan di bidang ini.

3. Menjadi sebuah kesempatan bagi penulis untuk mempublikasikan hasil akhir di sebuah jurnal ilmiah.

4. Membantu penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir dan menjadikan hasilnya sebagai proyek independen.

