

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Invelli Solusindo merupakan perusahaan yang berdiri sejak tahun 2014, yang memiliki fokus dan pengalaman dalam membangun teknologi untuk sektor finansial, khususnya institusi keuangan seperti Bank Umum, Bank Perkreditan Rakyat, dan Koperasi. Memiliki misi dan tujuan untuk mendukung ekosistem lembaga keuangan makro dan mikro dengan memberikan keunggulan kompetitif melalui teknologi dalam menghadapi gangguan finansial saat ini melalui perusahaan fintech. PT Invelli Solusindo berharap solusinya dapat meningkatkan efektivitas, citra, bahkan brand lembaga keuangan makro dan mikro di mata publik. Produk-produk untuk sektor perbankan dan finansial antara lain: MicroSys (Core Banking Koperasi & BPR), I.L.O.S (Pengajuan Pinjaman Online), Cardlez (Mobile Banking & e-Wallet), dan MicroFins (Agent Banking & Collection System) [1].

PT BPR Hoki Bank adalah sebuah lembaga keuangan yang berfokus pada layanan perbankan untuk masyarakat menengah ke bawah, baru-baru ini adanya pengembangan desain UI/UX pada situs web Hoki Bank. Pengembangan ini didorong oleh kebutuhan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan pengalaman nasabah saat mengakses layanan perbankan secara digital. Sebelumnya, banyak nasabah mengeluhkan antarmuka yang kurang intuitif dan navigasi yang membingungkan. Dalam upaya untuk mengatasi masalah ini, tim desain BPR Hoki Bank melakukan riset mendalam terhadap perilaku pengguna dan tren desain modern. Hasilnya, website Hoki Bank kini memiliki tata letak yang lebih bersih, ikonografi yang jelas, dan sistem navigasi yang lebih sederhana. Selain itu, responsivitas situs web juga dioptimalkan agar dapat diakses dengan nyaman melalui perangkat mobile. Hasil dari pembaruan ini sangat positif, dengan peningkatan signifikan dalam jumlah kunjungan situs, durasi sesi pengguna, dan jumlah transaksi yang dilakukan secara online. Nasabah kini merasakan pengalaman perbankan yang lebih menyenangkan dan efisien, menunjukkan bahwa investasi dalam peningkatan UI/UX dapat memberikan dampak yang besar terhadap kepuasan dan loyalitas pelanggan.

Solusi dari pembaruan desain UI/UX situs web BPR Hoki Bank melibatkan beberapa langkah strategis untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Langkah pertama adalah melakukan riset mendalam terhadap perilaku dan kebutuhan pengguna serta mengikuti tren desain terbaru untuk memastikan antarmuka yang modern dan intuitif. Tata letak situs diatur ulang agar lebih bersih dan terstruktur,

penggunaan ikonografi yang jelas ditingkatkan, dan sistem navigasi disederhanakan untuk memudahkan akses. Selain itu, responsivitas situs web ditingkatkan agar dapat diakses dengan nyaman melalui perangkat mobile. Tujuan utama dari pembaruan ini adalah untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan akses bagi pengguna, sehingga mengurangi keluhan terkait antarmuka yang membingungkan dan meningkatkan kepuasan serta loyalitas nasabah. Dengan antarmuka yang lebih intuitif dan navigasi yang lebih efisien, diharapkan terjadi peningkatan dalam jumlah kunjungan, dan durasi sesi.

1.2 Rumusan Masalah

PT BPR Hoki membutuhkan pengembangan website Hoki Bank untuk memudahkan pengguna mencari informasi mengenai produk Hoki Bank.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pengembangan desain antarmuka website PT BPR Hoki ini agar pengguna bisa lebih mudah mencari informasi melalui website Hoki Bank.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah dijelaskan di atas, terdapat batasan masalah pada Proyek Akhir yang dikerjakan sebagai berikut:

1. Perancangan akan berfokus pada website Hoki Bank dengan menggunakan metode *design thinking*.
2. Perancangan akan berfokus pada sisi kebutuhan pengguna dalam hal ini nasabah dan calon nasabah sebagai responden dari survey Proyek Akhir yang dikerjakan.
3. Perancangan akan berfokus pada tujuan menciptakan pengalaman yang nyaman bagi pengguna serta kemudahan dalam menampilkan informasi dari fitur yang dimiliki oleh web Hoki Bank agar dapat mudah dipahami.
4. Perancangan prototype desain antarmuka dibuat menggunakan platform Figma dan sudah di implementasikan pada website Hoki Bank.
5. Output dari Proyek Akhir dapat berupa preview rancangan prototype desain antarmuka melalui tools desain Figma secara langsung dari masing-masing antarmuka rancangan prototype yang telah dibuat dan dapat di lihat di website Hoki Bank.

1.5 Definisi Operasional

1. *Design Thinking*

Design Thinking adalah metode design dengan mengedepankan pendekatan kepada user untuk dapat memecahkan sebuah masalah yang dihadapi oleh user saat ini. Metode ini dipakai untuk mengintegrasikan kebutuhan user dengan teknologi yang ada hingga mendapat sebuah hasil akhir dari design website yang nyaman dan mudah untuk digunakan [1].

2. UI/UX Design

UI/UX Designer merupakan pekerja yang melakukan kolaborasi antara pembuatan design antar muka dengan mengedepankan pengalaman pengguna sebagai unsur utamanya, hal ini dilakukan agar user merasa terbantu dan nyaman saat menggunakan produk atau website tersebut [2].

3. Website

Pengertian website secara umum adalah kumpulan halaman web yang saling terkait dan dapat diakses melalui internet. Halaman web tersebut berisi informasi, seperti teks, gambar, video, atau animasi. Website dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti bisnis, pendidikan, hiburan, dan lainnya [4].

4. Figma

Figma adalah aplikasi digital berbasis cloud dan alat prototyping digital yang mana berarti aplikasi Figma dapat digunakan tanpa harus melakukan saving file pada tiap proyek yang dikerjakan. Figma dibuat untuk membantu para designer agar bisa membuat design dengan cara berkolaborasi atau bekerja sama di mana saja dan kapan saja, hal ini merupakan sebuah keuntungan yang hanya dimiliki oleh aplikasi Figma [3].