

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi seiring berjalannya waktu saat ini terus meningkat dengan sangat pesat untuk memudahkan manusia melakukan berbagai aktivitas termasuk informasi dan komunikasi. Satu contoh kasus yang akan memudahkan perusahaan besar mengenalkan produk pada lebih banyak pelanggan yaitu *company profile*. Untuk mempermudah hal tersebut dibutuhkan media untuk pembuatan dan perancangan *User Interface* dalam melakukan branding.

User Interface atau antarmuka pengguna merupakan bentuk tampilan visual pada aplikasi yang menghasilkan interaksi antara sistem dengan pelanggan. Tampilan *UI* ini terdiri dari bentuk warna dan tulisan didalamnya yang bisa diakses oleh pengguna. *Company profile* dalam artikel [1] menurut Rachmat Kriyantono (2012:239) "Profil Perusahaan (*Company Profile*) adalah produk tulisan praktisi *Public Relations* yang berisi gambaran umum perusahaan". Secara garis besar *Company profile* berisi dokumen identitas, visi dan misi, serta deskripsi produk, dan layanan perusahaan.

User-centered design adalah suatu pendekatan kreatif untuk pemecahan masalah yang dimulai dengan pengguna, dan diakhiri dengan solusi individu yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Prinsip utama UCD yaitu keterlibatan pengguna dalam proses desain, pentingnya klarifikasi kebutuhan antar bisnis dan pengguna, selalu memperhatikan umpan balik pengguna pada siklus hidup produk, proses desain berulang[2]. Kelebihan UCD yaitu membantu mengidentifikasi tantangan permasalahan di awal sehingga solusi dapat ditemukan sedini mungkin.

Berdasarkan hasil wawancara penulis mendapati hasil bahwa kekurangan sumber daya dalam pengelolaan situs web sehingga halaman beranda yang diberikan kurang maksimal menjadikannya sepi pengunjung serta situs hanya dijadikan sebatas alamat perusahaan tanpa memedulikan target audience atau sebagai media promosi perusahaan PT Adhi Persada Beton dirasa kurang. Lingkup dasar awal penulis melakukan penelitian ini sebagai *company profile* dengan metode *User Centered Design*(UCD), kemudian penulis mengerucutkan kasus tersebut lebih berfokus pada mekanisme penjualan pada *mobile app* untuk kelancaran bertransaksi. UCD berfokus pada pengalaman pengguna yang berada di pusat desain dan pengembangan dalam menjalankan *UI* tersebut serta merasakan manfaat penggunaan. Itu berarti memperhitungkan persyaratan, tujuan, dan umpan balik pengguna. Produk pengembangan metode ini masih tergolong baru bagi seorang desain aplikasi atau web. Untuk penelitiannya sendiri tergolong penelitian kualitatif menggunakan pengamatan penulis untuk pencarian data-data lapangan.

1.2 Rumusan Masalah

Meninjau dari latar belakang, maka dibuatlah rumusan masalah dari penelitian ini adalah merancang desain *User Interface* sebagai *company profile* dengan metode pendekatan UCD pada desain Adhi.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang dapat diambil yaitu :

1. Bagaimana merancang *User Interface* aplikasi *company profile* dengan metode *User Centered Design*(UCD) semenarik mungkin.

2. Bagaimana merancang desain Adhi sebagai media informasi dan promosi.
3. Target kebutuhan apa yang diharapkan dari perusahaan PT. Adhi Persada Beton dalam desain ini.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan membuat rancangan *User Interface* pada desain Adhi dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design*(UCD) sebagai *company profile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat:

1. Perusahaan mendapat kesan positif dari calon pelanggan.
2. Membangun citra perusahaan.
3. Menjelaskan visi dan misi.
4. Sebagai media informasi dan promosi perusahaan.
5. Alat pemasaran yang mudah.
6. Sebagai media untuk menceritakan sejarah.
7. Meningkatkan target dan kepuasan konsumen.

1.6 Metode Penelitian

Adapun cara penulis memperoleh data yang digunakan untuk penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang diperoleh dengan melakukan studi literatur, mengidentifikasi masalah pada perusahaan kemudian menyusun menjadi satu persoalan yang krusial.

1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan pengamatan pada jaringan perusahaan meliputi *website* dan aplikasi.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Menggunakan metode empati interview serta melakukan penekanan 5w+1h bilamana mengalami lonjakan tekanan atau kondisi yang tidak memungkinkan.

1.6.2 Metode Perancangan dan Desain

Pada tahap perancangan ini diawali dengan pengambilan metode pengembangan desain, penentuan iterasi, membangun lembar kerja awal dengan salah satu *Unified Modeling Language*(UML), pembuatan *storyboard*, *wireframe*, *prototype*, tahap desain dengan menggunakan Adobe XD, implementasi, melakukan Evaluasi sesuai pendekatan UCD.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang masing-masing mempunyai pembahasan yang berbeda. Berikut ini sistematika penulisan skripsi yang diuraikan dalam bentuk bab:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan pada skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dilakukan pembahasan tentang landasan teori dan hal apa saja yang mendukung pelaksanaan penelitian tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis kebutuhan system, pengambilan data yang diperlukan, kebutuhan hardware serta perancangan alat yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi, uji coba alat, dan hasil dari alat yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

