

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Smarteye.id merupakan startup internal Telkom Innovative yang fokus melayani solusi *Virtual* dan *Augmented Reality* untuk bisnis dan enterprise. Dibentuk pada 10 Februari 2017 dari program Digital Amoeba Telkom Indonesia. Pandemi Covid 19 menjadi masalah besar yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia, kasus positif Covid-19 di Indonesia pertama kali dideteksi pada tanggal 2 maret 2020, dan setelah 1 bulan berlalu Covid-19 sudah menyebar di 34 provinsi di Indonesia, sehingga dikeluarkan peraturan pemerintah No. 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) yang menyebabkan kegiatan masyarakat Indonesia dibatasi dengan aturan yang berlaku. Penerapan aturan PSBB ini menyebabkan seluruh dunia termasuk indonesia mengalami perubahan pada aspek kehidupan masyarakat, hal tersebut terjadi karena masyarakat Indonesia belum siap untuk meninggalkan norma sosial yang biasanya mereka terapkan pada kehidupan sehari-hari dan harus menyesuaikan dengan keadaan pandemi dimana kegiatan dibatasi dan harus dilakukan secara online termasuk kegiatan event baik itu *converence*, konser, *expo*, webinar dan masih banyak yang lainnya.

Salah satu sektor yang terkena dampak dari Pembatasan Sosial Bersekala Besar ini adalah industri kreatif. Terutama bisnis *event organizer*, dalam sebuah event atau acara biasanya melibatkan banyak orang yang berkumpul disuatu tempat atau venue baik didalam ruangan maupun diluar ruangan terpaksa tidak bisa dilakukan sehingga menyebabkan kerugian yang sangat besar, 7 dari 10 bisnis di dunia mengubah event mereka menjadi berbasis virtual platform[1]. Industri penyelenggaraan acara *event* mengalami kehilangan potensi pemasukan yang diperkirakan mencapai Rp. 2.69 hingga 6.94 triliun. Penyebab dari kerugian yang sangat tinggi dikarenakan 96,43% acara di 17 provinsi di seluruh Indonesia harus ditunda selain itu, 84,20%

acara lainnya harus dibatalkan akibat pandemi Covid-19[2]. Untuk bisa memberikan solusi yang terbaik dari sebuah masalah, didalam tahapan pertama dalam metode *design thinking* adalah empati, berawal dari rasa empati tersebut kita bisa memahami kebutuhan dan keinginan pengguna. Berdasarkan data hasil riset yang dilakukan penulis seperti yang dijelaskan diatas bahwasannya para pelaku penyelenggara *event organizer* dan masyarakat indonesia mengalami kesulitan dalam mengadakan sebuah event atau acara yang melibatkan banyak orang yang berkumpul didalam suatu ruangan maupun diluar ruangan.

Melihat permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian sekaligus membuat sebuah platform yang dipergunakan untuk menjadi solusi masalah dari terbatasnya sebuah kegiatan dalam masa pandemi dengan judul "PERANCANGAN USER INTERFACE PADA SITUS WEBSITE SMARTEYE.ID VIRTUAL CONVENTION CENTER MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING".

### **1.2 Perumusan masalah**

Dari permasalahan di atas didapatkan rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun sebuah user interface platform penyedia layanan *virtual event* berbasis website. Agar bisa menjadi solusi dari terbatasnya kegiatan penyelenggaraan *event* yang ada di Indonesia ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian dari permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah penulis mampu merancang sebuah *user interface* website *virtual convention center* yang dapat mendukung serta mempermudah para pelaku industri *event* dalam mengadakan kegiatan *virtual event*.

#### 1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam perancangan website smarteye virtual convention center sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini menggunakan metode *design thinking*.
2. Perancangan website smarteye virtual convention center berfokus pada user interface, jenis *virtual event* dan fitur apa saja yang akan diberikan.
3. Menggunakan Figma sebagai tools design.
4. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan teknik wawancara dan kuisioner.
5. Dalam penelitian ini menggunakan responden dengan rentang umur 17 - 30 tahun yang memiliki masalah dalam mengikuti virtual event.
6. Hasil penelitian ini berupa *prototype*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang didapat pada penelitian kali ini adalah :

1. Memudahkan masyarakat indonesia untuk mengadakan atau mengikuti sebuah *event* baik dimasa pandemi maupun tidak dalam masa pandemi.
2. Secara tidak langsung masyarakat indonesia mulai sadar dan memperkenalkan perkembangan teknologi dalam hal *virtual event*.
3. Mengurangi kerusakan lingkungan, karena *virtual event* ramah terhadap lingkungan disekitar.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, dalam bab 1 ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dari penelitian ini, batasan masalah apa saja, dan manfaat dari penelitian yang dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, dalam bab 2 ini berisi *literatur review* ada 4 judul karya ilmiah yang dibahas,serta dasar teori *user interface (UI)*, *user experience (UX)*, *design thinking*, *empathy map*, *user persona*, *usability*, *system usability scale*, dan figma,

BAB III METODE PENELITIAN, dalam bab 3 ini berisi penjelesan dari tahapan dari metode penelitian yang dilakukan, metode penelitian yang digunakan adalah *design thinking*

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, dalam bab 4 ini hasil dari rancangan user interface mulai dari low-fidelity wireframe hingga high-fidelity prototype dan kemudian akan di jelaskan hasil testing menggunakan system usability scale.

BAB V PENUTUP, dalam bab 5 ini kesimpulan dan saran yang dilakukan dalam proses penelitian akan dijelaskan.

