

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Media Kreasi Abadi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa Konsultan IT (*Information & Technology*), Telekomunikasi, *General Supplier*, Kontraktor (*Design Interior*), dan Pelatihan (bersertifikasi Internasional) yang melayani perusahaan menengah dan besar, baik swasta dan pemerintahan di Kota Balikpapan, Kalimantan Timur[1].

PT. Media Kreasi Abadi mengadakan *internship* yang merupakan bagian dari program kampus merdeka. Pada program ini dibuatlah sebuah tim pengembangan aplikasi yang terdiri dari empat divisi, diantaranya *UI/UX Designer*, *Backend Developer*, *Frontend Developer*, *Mobile Developer* dan dihandle oleh 1 *Project Manager*. Masing – masing tim diberi kesempatan untuk melakukan *brainstorming*, dimulai dari menentukan ide hingga menyelesaikan akar permasalahan dan membuat solusinya. Peneliti sebagai *Frontend Developer* yang berfokus pada implementasi desain antarmuka pada aplikasi yang dibangun.

Di Kota Balikpapan, angkutan kota masih digunakan menjadi mode transportasi oleh sebagian masyarakat. Menurut SK Kota Walikota Balikpapan, Kota Balikpapan dilayani oleh 11 trayek angkutan kota dan yang masih aktif hanya 7 trayek, 4 trayek diantaranya sudah tidak beroperasi. Sebesar 44.1% wilayah terbangun di kota Balikpapan terlayani oleh angkutan kota dan 55.9% wilayah terbangun di kota Balikpapan tidak terlayani angkutan kota[2]. Menurut PT. Media Kreasi Abadi eksistensi Angkutan Kota di Balikpapan harus dijaga dimana penggunaan transportasi sudah banyak beralih dari konvensional ke digital.

Oleh karena itu dirancanglah sebuah aplikasi angkot *online* yang berada di kota Balikpapan bernama ANGKOTKITA. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk menjaga eksistensi angkutan kota serta dapat membantu masyarakat dalam menggunakan angkutan kota, selain itu dapat digunakan sebagai sistem pengelolaan angkutan kota. Pembuatan aplikasi ANGKOTKITA menggunakan metode *Extreme Programming(XP)*. *Extreme Programming(XP)* merupakan pengembangan

rekayasa perangkat lunak yang sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium, serta metode ini juga dapat digunakan untuk pengembangan sistem dengan requirement yang tidak jelas maupun terjadi perubahan terhadap requirement yang sangat cepat[3].

Adapun penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian saat ini, yaitu mengenai “Perancangan Sistem Informasi Angkutan Umum Berbasis *Website* di Kota Bandung Menggunakan Metode *Extreme Programming* untuk Tindakan Perbaikan Layanan Angkutan Umum”. Penelitian ini dilakukan oleh Fakhri Ramadhan, dkk pada tahun 2020 di Universitas Telkom Bandung. Hasil dari penelitian ini yaitu berupa sistem informasi angkutan umum berbasis *website* yang mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi mengenai angkutan umum[4].

Karena peneliti sebagai *Frontend Developer* maka hasil dari penelitian ini adalah implementasi antarmuka pengguna dari aplikasi angkot *online* ANGKOTKITA. Implementasi desain antarmuka pengguna pada aplikasi ANGKOTKITA berupa *landing page* sebagai media promosi iklan aplikasi serta terdapat dashboard admin untuk memajemen aplikasi ANGKOTKITA. Implementasi antarmuka aplikasi *website* ini menggunakan *Framework React JS*.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat di rumuskan sebuah masalah yaitu “Bagaimana mengimplementasikan desain antarmuka *website landing page* dan dashboard admin aplikasi angkot *online* ANGKOTKITA?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah mengimplementasikan desain antarmuka dari aplikasi ANGKOTKITA sebagai prototype ke dalam bentuk *website*.

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan pada Tugas Akhir ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

1. Penelitian hanya mencakup dari sisi *Frontend*, berupa implementasi desain antarmuka yang dibuat oleh divisi *UI/UX* menjadi sebuah tampilan *website* sebagai *prototype* aplikasi ANGKOTKITA.
2. Pembahasan hanya berupa implementasi tampilan antarmuka, tidak termasuk integrasi API.
3. Implementasi antarmuka menggunakan HTML dan CSS tanpa *framework* CSS lain.
4. *Prototype website* dibuat menggunakan *Framework React JS*.
5. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dituliskan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pelanggan dalam mengakses aplikasi ANGKOTKITA.
2. *Website landing page* sebagai media promosi terkait aplikasi ANGKOTKITA.
3. *Website dashboard admin* yang digunakan untuk manajemen aplikasi ANGKOTKITA.