

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Profesi *Desainer* cukup diminati para fresh graduate belakangan ini. Hal ini dikarenakan sebagian dari mereka yang merupakan masih kalangan milenial tidak sabar membangun karier dalam berprofesi. Adapun profesi yang diidam-idamkan milenial, yaitu bisa memberikan penghasilan yang cukup tinggi agar bisa memenuhi gaya hidupnya[1]. Disamping penghasilannya yang cukup tinggi, profesi sebagai desainer sedang banyak dibutuhkan di berbagai perusahaan yang mulai masuk ke dunia digital terutama disaat pandemi Covid-19 ini. Menurut data dari *Southeast Asia (SEA) Insights*[2], pada masa pandemi COVID-19, sebanyak 45 persen penjualan aktif terjadi melalui internet. Hal ini tentunya membuka peluang pekerjaan seperti profesi sebagai *Desainer* yang dapat membantu bisnis kecil dalam meningkatkan perekonomian di masa pandemi melalui sebuah desain.

Untuk menjadi Desainer yang dapat membantu menciptakan produk tepat guna bagi semua orang dibutuhkan beberapa keahlian yang harus dimiliki seperti Riset, Analisis, Visualisasi desain, iterasi dan selalu mengikuti *trend*. Salah satu cara untuk membuktikan bahwa seorang Desainer memiliki keahlian tersebut adalah dengan cara membuat portofolio yang menarik dan menjelaskan bagaimana proses dia dalam memecahkan sebuah permasalahan untuk mencari solusi yang tepat dengan menggunakan keahlian desain yang dia miliki. Karena tidak bisa dipungkiri bahwa perusahaan ataupun orang yang membutuhkan profesi Desainer itu melihat dan menilai terlebih dahulu kemampuannya dalam memecahkan permasalahan melalui portofolio desain yang telah dibuat sebelumnya.

Oleh karena itu, agar dapat mendukung generasi milenial untuk menjadi Desainer yang hebat dan diharapkan mampu membangun karier dalam berprofesi terutama pada saat masa COVID-19 ini, website Designbox dibuat oleh kami agar dapat digunakan oleh Desainer untuk menyimpan portofolio mereka dan sangat memperhatikan betul permasalahan yang dihadapi di dalam industri bisnis dan desain yang terjadi saat ini, sehingga diharapkan wadah ini mampu menyimpan portofolio yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan *trend* yang

ada saat ini. Misalnya saja salah satu *trend* yang dihadapi dunia industri sekarang adalah tentang mulai banyaknya industri yang menggunakan teknologi tiga dimensi maupun *Augmented Reality* dalam menyelesaikan permasalahan bisnis mereka. Maka dari itu wadah ini dibuat dengan rencana agar dapat menyimpan portofolio sesuai teknologi yang sedang dibutuhkan saat ini seperti halnya adanya dukungan terhadap teknologi tiga dimensi & *Augmented Reality*.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka permasalahan yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah wadah yang dapat digunakan Desainer dalam mengembangkan karirnya di era industri bisnis digital saat ini ?
2. Apakah dengan teknologi *3D / Augmented Reality* dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam melihat hasil pekerjaan para Desainer?
3. Bagaimana agar Desainer dapat mendapat masukan dari pengguna lain dan membagikan portofolionya secara mudah?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengerjaan Proyek Akhir ini diantaranya sebagai berikut:

1. Platform ini memang bisa digunakan sebagai wadah portofolio Desainer, namun platform ini tidak menyediakan sistem pencarian pekerjaan seperti halnya website lain yang menyediakannya.
2. Salah satu kebutuhan industri saat ini adalah maraknya penggunaan fitur 3D & Augment Reality dalam bisnis , namun platform ini hanya menyediakan display saja dan belum terdapat fitur advanced untuk melakukan interaksinya.
3. Desainer merupakan salah satu profesi yang banyak jenisnya, ada berbagai macam kategori desainer. Untuk saat ini Design Box hanya berfokus kepada penyimpanan portofolio desain grafis , product design & 3d design saja.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini antara lain :

1. Membuat sebuah website untuk digunakan Desainer dalam membuat portofolio online, yang dapat mendukung mereka dalam mengembangkan karirnya di era industri digital saat ini.
2. Menyediakan dukungan terhadap teknologi *3D & Augmented Reality* pada website sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam melihat hasil pekerjaan para Desainer.
3. Membuat fitur komentar & share sehingga portofolio Desainer bisa mendapat masukan dan dibagikan dengan mudah melalui sosial media maupun dalam bentuk tautan.

## 1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

### 1. Studi literatur

Pada tahap awal pembuatan Proyek Akhir penulis melakukan riset dan pengumpulan data serta mempelajari materi yang berkaitan dengan topik *Portofolio Designer* dalam bentuk jurnal, artikel, website, aplikasi, dan sebagainya.

### 2. Tahap pencarian dan pengumpulan data

*User interview* adalah salah satu teknik umum untuk melakukan penelitian user yang bertujuan untuk mendapatkan informasi kualitatif dari user yang sudah ada maupun user potensial. Menanyakan pertanyaan yang tepat akan menghasilkan insight yang berharga tentang tujuan, kebutuhan, motivasi, dan pain points dari user.

Survei dan kuesioner adalah salah satu bentuk penelitian yang cukup sering digunakan. Apalagi jika pengguna yang ingin dilakukan survei cukup besar, maka survei dan kuesioner akan lebih efektif. Kita tidak perlu mengeluarkan tenaga untuk langsung bertemu dan bertanya kepada pengguna dan hanya perlu mengirim survei lewat email atau bahkan Google Documents.

### 3. Tahap Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem yang dipakai pada pembuatan Proyek Akhir ini dibuat dengan menggunakan teknik *Prototype*. *Prototype* adalah model versi awal dari aplikasi yang dikeluarkan dan berfungsi untuk mendemonstrasikan hasil rancangan sehingga bisa menemukan masalah yang lebih banyak lagi dan menciptakan solusi dari masalah tersebut. Dengan menggunakan metode *prototype* maka dapat lebih paham serta mengetahui gambaran dari aplikasi yang akan di bangun. Berikut adalah beberapa tahap dalam metode *Prototype* :

1. Pengumpulan kebutuhan
2. Membangun *prototype*
3. Menggunakan sistem
4. Mengkodekan sistem
5. Menguji sistem
6. Mengevaluasi sistem

### 4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahap pengkodean dan pembuatan aplikasi berdasarkan desain dan rancangan yang telah dibuat berdasarkan data yang telah didapat sebelumnya. Aplikasi dibuat dengan menggunakan software *Visual Code Studio* dan didukung oleh bahasa pemrograman PHP dan menggunakan framework *Codeigniter*.

### 5. Tahap Pengujian dan Analisis

Aplikasi yang telah terimplementasi kemudian akan di uji untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Apakah aplikasi memenuhi batasan yang telah ditentukan penulis sebelumnya atau masih perlu dilakukan pengembangan hingga memenuhi kebutuhan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini pun dilakukan analisis dari aplikasi untuk menguji apakah tujuan pembuatan aplikasi ini sudah tercapai dengan baik.

## 6. Tahap Penyusunan Laporan

Pada proses akhir pengembangan aplikasi dilakukan penyusunan laporan, upaya mendokumentasikan proses dan kerja dari penulis yang telah dilakukan pada pembuatan Proyek Akhir.

### **1.6 Pembagian Tugas**

Berikut adalah pembagian tugas tiap anggota :

1. Irfaan Abdul Aziz Azziddin  
Peran : Programmer dan Designer  
Tanggung Jawab :
  - a. Pembuatan aplikasi
  - b. Riset Aplikasi
  - c. Merancang alur pembuatan aplikasi
  - d. Pembuatan dokumen laporan