

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kata *startup* kini tidaklah asing di masyarakat, khususnya kalangan *millennials*. *Startup* sendiri merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris yang berarti tindakan atau proses memulai suatu bisnis, usaha, atau organisasi baru (Deanty Catherine Nada dkk, 2021). Disebut sebagai wadah yang cocok untuk para *millennials*, generasi yang tidak lepas dari pertumbuhan dan perkembangan teknologi, menurut KOMINFO (2019), Masyarakat Industri Kreatif Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia (MIKTI), mencatat jumlah *startup* di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 992 perusahaan rintisan.

Masa pandemi Covid 19 tentu membawa perubahan yang cukup besar, dimana untuk memaksimalkan *social distancing* masyarakat beralih menjalankan aktivitas secara *online* (Rudi Yanto dan Martuahman, 2020), baik dalam bidang perdagangan maupun edukasi. Untuk para pelajar dan mahasiswa, melakukan aktivitas secara *online* merupakan hal yang sangat umum. Menurut Prahastiwi Utari dkk (2020), mahasiswa pada era ini ingin mendapatkan segalanya dengan mudah dan cepat. Akan tetapi, salah satu dampak yang terjadi pada mahasiswa, khususnya mahasiswa tingkat akhir ialah kesulitan dalam menemukan referensi untuk tugas akhir atau skripsi. Menurut Arief (2020), seorang mahasiswa tingkat akhir di Universitas Muhammadiyah Tangerang, “Kalau di angkatan-angkatan sebelumnya itu lebih mudah untuk mencari referensi. Mereka bisa datang ke perpustakaan, atau bisa mencari sumber lain dengan bebas, juga bimbingan dilakukan secara langsung”. Selain itu, dalam melakukan penulisan tugas akhir, sebagian besar mahasiswa membuat kuesioner sebagai bukti nyata. Permasalahan lain yang terjadi ialah kesulitan mahasiswa untuk mencari responden dalam jumlah besar yang ingin berkontribusi dan memberikan jawaban yang konkrit.

Berangkat dari permasalahan di atas, sebuah *startup* berbasis platform web bernama Survo.id dikembangkan. Survo.id merupakan perusahaan rintisan yang

bergerak pada bidang literatur, yaitu penyedia jasa survei secara *online*. Berfokus pada mahasiswa Telkom University, target utama Survo.id saat ini ialah untuk membantu mahasiswa mendapatkan serta mengumpulkan informasi untuk dijadikan bahan tugas dan penelitian.

Dalam mewujudkan web Survo.id, tentunya mempertimbangkan kenyamanan pengguna dari sisi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) adalah hal yang harus dilakukan. Menurut Edi Susilo dkk. (2018) pada perancangan web maupun aplikasi *mobile*, salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan ialah mengenai desain *user interface* (UI). Oleh karena itu, perancangan ini akan berfokus pada pembuatan purwarupa *user interface* pada web Survo.id. Dikarenakan tampilan web yang disajikan baiknya dapat memberikan tampilan antarmuka yang mudah dipahami oleh pengguna. Perancangan ini akan mempertimbangkan teori ilmu hierarki visual, seperti tampilan layout, tipografi, penerapan warna, juga skala dan ukuran demi terwujudnya tampilan *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk *user experience* (UX) sendiri, tujuan awalnya adalah agar pengguna dapat mendapatkan pengalaman saat menggunakan fitur-fitur yang tersedia di laman web. Perancangan akan dilakukan menggunakan metode UCD (*User Centered Design*), yaitu merupakan proses yang berfokus pada *user* atau pengguna, yang dimana desainer dan *developer* harus mempertimbangkan kebutuhan, tujuan, dan masukan dari pengguna saat membuat sebuah produk *digital* (glints, 2021).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pesatnya perkembangan startup di Indonesia, begitu pula dengan kegiatan masyarakat yang sering dilakukan dirumah secara daring, perusahaan rintisan bernama Survo.id dikembangkan. Mengutip masalah yang dialami oleh pelajar dan mahasiswa, khususnya mahasiswa tingkat akhir, terkait kesulitan dalam mencari referensi tugas juga mendapatkan responden untuk penelitian. Survo.id hadir untuk membantu mahasiswa mendapatkan serta mengumpulkan informasi sebagai bahan tugas dan penelitian. Perancangan ini tentunya akan mempertimbangkan kenyamanan dari sisi *User Interface* (UI) dan

*User Experience (UX)*. Fokus utama perancangan ini ialah pembuatan purwarupa *user interface* pada web Survo.id. Dikarenakan tampilan web yang disajikan baiknya dapat memberikan tampilan antarmuka yang mudah dipahami oleh pengguna. Untuk *user experience* sendiri, tujuan awalnya adalah agar pengguna mendapatkan pengalaman saat menggunakan fitur-fitur yang tersedia di laman web. Perancangan akan dilakukan menggunakan metode *user centered design (UCD)*.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada perancangan ini ialah *startup* Survo.id berbasis platform web literatur yang berfokus pada jasa survei *online* masih kurang diminati, padahal untuk proses pengumpulan hingga validasi data, kuesioner ataupun survei sangat diperlukan. Perancangan desain *user interface (UI)* pada web *startup* Survo.id dengan menggunakan metode *user centered design (UCD)* belum menemukan fungsi ketergunaan (*usability*) yang sesuai. Maka dari itu, diperlukan tampilan UI yang menarik dan memerlukan nilai visual yang sesuai kebutuhan dan dapat dinikmati oleh pengguna.

### **1.4 Pertanyaan Perancangan**

Dari pendahuluan diatas maka pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana merancang purwarupa *user interface (UI)* web Survo.id dengan metode *user centered design (UCD)* ?

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan pertanyaan perancangan diatas, maka tujuan dari perancangan ini ialah merancang purwarupa *user interface (UI)* web Survo.id dengan metode *user centered design (UCD)*.

### **1.6 Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pokok masalah agar perancangan lebih terarah sehingga tujuan perancangan akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Berfokus pada penampilan warna merah-oranye sebagai simbol energi optimisme dalam bersosialisasi yang akan diterapkan pada tampilan antarmuka web Survo.id.
2. Perancangan desain UI juga akan dilengkapi dengan gambar berupa *flat design*.
3. Menggunakan metode *user centered design* yang akan memberikan kenyamanan pada pengguna web.

### **1.7 Ruang Lingkup Perancangan**

Perancangan ini berfokus pada perancangan *user interface* untuk *startup* yang bergerak di bidang literatur. Perancangan *user interface* yang diterapkan menggunakan metode *user centered design*, menjadikan mahasiswa, khususnya mahasiswa Telkom University sebagai target *user* utama. Perancangan ini juga menggunakan teori-teori hierarki visual serta unsur dan prinsip desain yang akan membuat pengguna merasa nyaman dan mudah memahami cara kerja dari web Survo.id. Aspek desain yang diterapkan dalam perancangan ini ialah aspek visual dan aspek pengguna (*user*).

### **1.8 Keterbatasan Perancangan**

Perancangan ini dilakukan pada saat pandemi Covid 19, maka dari itu untuk pengumpulan data lebih banyak dilakukan secara daring. Mulai dari responden yang hanya bisa dijumpai lewat media social, ataupun wawancara melalui telepon, hingga jurnal dan buku yang hanya bisa dibaca secara online.

### **1.9 Manfaat Perancangan**

- Bagi Ilmu Pengetahuan : Memberikan kontribusi keilmuan untuk program studi Desain Produk Telkom University mengenai perancangan *User Interface* (UI) dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
- Bagi Masyarakat : Perancangan web Survo.id ini diharapkan mampu mewujudkan tampilan yang mudah dipahami bagi pengguna web survei ini.
- Bagi Industri : Perancangan ini diharapkan mampu untuk menarik perhatian investor maupun rekan bisnis agar bisa bergabung dalam startup Survo.id.

## **1.10 Sistematika Penulisan Laporan**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari 5 BAB, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini terdapat latar belakang perancangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan masalah, ruang lingkup perancangan, keterbatasan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini menjelaskan deskripsi, eksplanasi, sintetis, dan analisis yang dijelaskan dalam beberapa sub bab, secara umum terdiri dari landasan teori, landasan empiric, dan gagasan awal perancangan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Studi sistematis mengenai prosedur dan teknik meneliti dikaitkan dengan objek yang diteliti untuk mencapai tujuan perancangan, yang dibagi menjadi rancangan penelitian, metode penggalan data, proses perancangan, dan metode validasi.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan analisa perancangan dengan mempertimbangkan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek.

### **BAB V KESIMPULAN**

Menjelaskan kesimpulan perancangan atau hasil penelitian sebagai jawaban dari pertanyaan – pertanyaan penelitian.