

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Web adalah sebuah media penyebaran informasi melalui internet. Web merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia internet. Melalui web, setiap pemakai internet dapat mengakses informasi-informasi di situs web[1]. Website PT indoplat Indoplat Perkasa Purnama dengan alamat website Indoplat.co.id adalah salah satu website yang bergerak pada jasa penyebaran informasi mengenai perusahaan electro plating-plastic. Sebuah company profile berbasis web merupakan sebuah kebutuhan bagi perusahaan. Website seringkali menjadi tolak ukur oleh para customers untuk meyakinkan apakah perusahaan itu professional atau tidak. Faktor *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) merupakan faktor kesuksesan bagi sebuah website, selain UI/UX yang menjadi faktor kesuksesan website, pengkodean beserta *standart* pengkodean dan waktu akses juga turut menunjang performa dari sebuah website [2]

Permasalahan ini terjadi di PT. Indoplat Perkasa Purnama saat ini yaitu sulitnya memperkenalkan perusahaannya melewati website untuk menginformasikan kepada calon customernya. Dengan melakukan wawancara kepada pimpinan perusahaan untuk mengetahui lebih detail mengenai permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara didapat bahwa perusahaan tersebut, sangat sedikit sekali calon customer yang sulit mendapatkan informasi mengenai PT. Indoplat Perkasa Purnama di situs pencarian. menurut hasil data yang didapat oleh marketing perusahaan tersebut rata-rata calon pembelinya mengetahui PT Indoplat Perkasa Purnama dari *customer* lain yang sudah memakai jasa atau produk dari PT Indoplat Perkasa Purnama.

Untuk mengatasi hal tersebut, sangat dibutuhkan sebuah antarmuka yang baik dan ramah untuk dilihat oleh calon customernya. Karena sekarang ini banyak sekali calon customer yang melakukan survei ke sebuah perusahaan tanpa harus melihat dan survei langsung ke lokasi perusahaan tersebut dan hanya melihat dari

situs web company profilnya. Saat ini semua orang sudah sangat dimudahkan untuk mendapatkan sebuah informasi, hal ini dikarenakan sudah adanya teknologi-teknologi maju seperti komputer ataupun smartphone yang makin disempurnakan dengan adanya internet.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan perlunya pengembangan pada sistem antarmuka pada website PT Indoplat Perkasa Purnama.

1.2 Identifikasi Masalah

Hasil dari identifikasi masalah yang dibuat berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas yaitu:

1. Sulitnya calon customer mendapatkan informasi melalui situs pencarian.
2. Sulitnya pihak perusahaan dalam membranding perusahaannya melalui website.
3. Kurangnya informasi yang ditampilkan dalam halaman website www.Indoplat.co.id
4. Kurang nya estetika tampilan yang menggambarkan perusahaan besar.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk mengembangkan website perusahaan untuk dapat dikenal oleh masyarakat luas. Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Memudahkan masyarakat mendapatkan informasi mengenai perusahaan electro plating-plastic.
2. Memudahkan perusahaan dalam mendapatkan calon konsumennya.
3. Memperkenalkan kepada masyarakat mengenai perusahaan

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

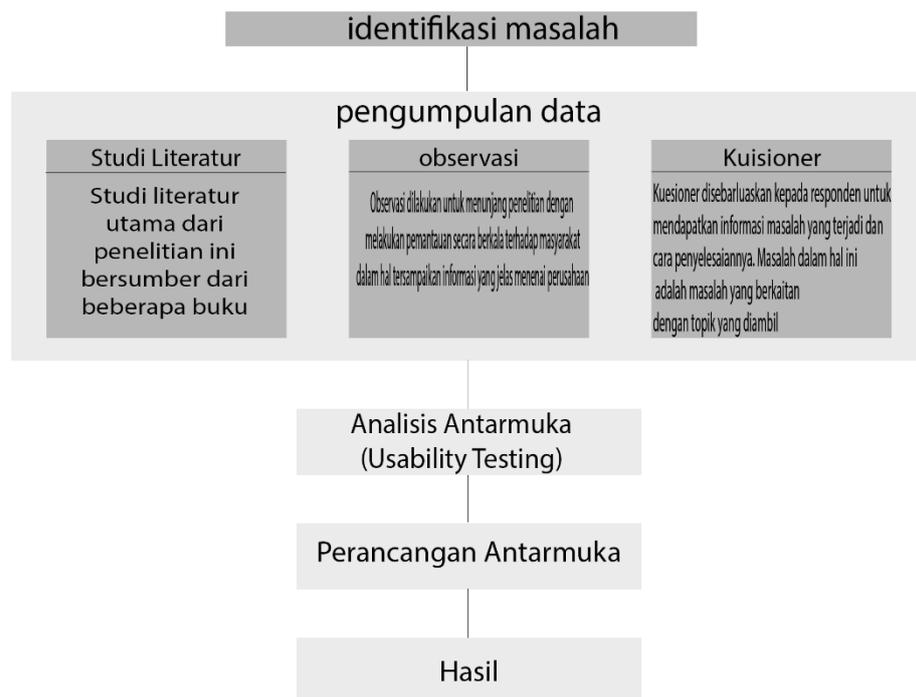
1. Data perusahaan didapatkan dari data perusahaan 3 tahun sebelumnya.
2. Menggunakan foto atau video yang diambil tahun 2016
3. Perizinan penggunaan data-data perusahaan

4. Perizinan analisis dan pengembangan website

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metodologi kualitatif. Metodologi kualitatif merupakan proses kerja secara ringkas, terbatas, dan mengelompokkan permasalahan menjadi beberapa bagian yang dapat diukur atau dinyatakan dengan angka.

Dalam penelitian ini juga menggunakan metode usability testing sebagai metode kedua. Menurut bauer (2010) “ *Usability testing has traditionally meant testing for efficiency, of learning, and the ability to remember how to perform interactive tasks without difficulty or error.*”[3] . Adapun kerangka kerja penelitian dapat dilihat dari gambar.



Gambar 1.1 Skema Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan diambil pada penelitian ini antara lain:

1. Studi literatur

Studi literatur utama dari penelitian ini bersumber dari beberapa buku yang berkaitan dengan metodologi penelitian dan pembangunan Perangkat lunak dan beberapa jurnal pendukung yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada responden untuk mendapatkan informasi masalah yang terjadi dan cara penyelesaiannya. Masalah dalam hal ini adalah masalah yang berkaitan dengan topik yang diambil.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk menunjang penelitian dengan melakukan pemantauan secara berkala terhadap masyarakat dalam hal tersampaikan informasi yang jelas mengenai perusahaan.

1.5.2 Metode Pembangunan Antarmuka

Metode pembangunan perangkat antarmuka yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Goal-Directed Design*. *Goal-Directed Design* mempunyai beberapa proses, diantaranya sebagai berikut:

1. *Research*

proyek mencakup peningkatan tim, definisi ruang lingkup, wawancara pemangku kepentingan, pesaing dan tinjauan pustaka, audit produk, serta wawancara dan observasi pengguna.

2. *Modelling*

Fase pemodelan proses GDD mencakup sintesis pemangku kepentingan dan temuan pengguna, dan proses berulang di antara menganalisis data, menyusun temuan, dan memodelkan data melalui berbagai kiriman, terutama persona[4]. Mendeskripsikan persona

pengguna untuk menggambarkan mengenai kebutuhan dalam suatu pekerjaannya [18].

3. *Requirement*

Persyaratan GDD mencakup persona yang menangkap kebutuhan pengguna dan persyaratan bisnis, yang mencakup tujuan dan sasaran bisnis[4].

4. *Framework*

Langkah kerangka kerja proses GDD mirip dengan Desain Fase proses UCD itu adalah langkah selama GDD praktisi mendefinisikan "bentuk dan perilaku" aplikasi[3].

5. *Refinement*

Langkah ini merupakan penyempurnaan dari langkah kerangka kerja sejauh GDD praktisi selanjutnya menyempurnakan detail dari bentuk dan perilaku aplikasi selama langkah ini[8].

6. Support

dukungan kepada anggota lain dari tim GDD yang harus mengandalkan kiriman yang dihasilkan oleh praktisi GDD untuk melakukannya pekerjaan sendiri, yang dapat mencakup perancangan teknis dan mengembangkan aplikasi[8].

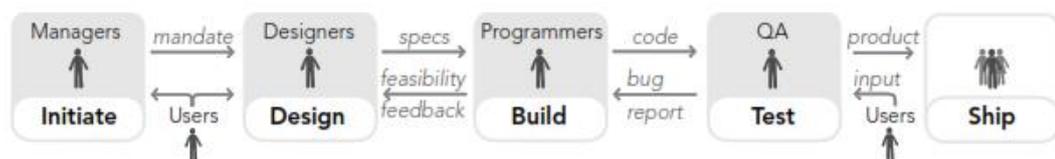


Diagram diatas menunjukkan pendekatan tujuan terarah untuk pengembangan perangkat lunak di mana keputusan tentang kapabilitas produk, bentuk, dan perilaku dibuat dengan fase konstruksi yang proporsional.

1.6 Sistematika Penulisan

Systematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai permasalahan dan pemecahannya. Systematika penulisan skripsi yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan mengenai latar belakang, permasalahan, merumuskan inti permasalahan, mencari solusi berdasarkan masalah tersebut, mengidentifikasi masalah tersebut, menentukan maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, pembatasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menguraikan bahan-bahan kajian, konsep dasar, dan teori dari para ahli yang berkaitan dengan penelitian. Meninjau permasalahan dan hal-hal yang berguna dari penelitian-penelitian dan sintesis serupa yang pernah dikerjakan sebelumnya dan menggunakannya sebagai acuan pemecahan masalah pada penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III menguraikan hasil analisis dari objek penelitian untuk mengetahui hal atau masalah apa yang timbul dan mencoba memecahkan masalah tersebut dengan mengaplikasikan perangkat-perangkat dan pemodelan yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab IV menguraikan tentang perancangan solusi beserta implementasinya dari masalah-masalah yang telah dianalisis. Pada bagian ini juga akan ditentukan bagaimana sistem dirancang, dibangun, diuji dan disesuaikan dengan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran untuk pengembangan selanjutnya.