

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Serasi Autoraya (SERA) merupakan salah satu perusahaan yang beroperasi di bidang layanan transportasi dan logistik. Awalnya SERA terbentuk sebagai perusahaan jasa penyewaan kendaraan dibawah naungan PT Sinar Inti Telaga, yang kemudian beralih menjadi PT Serasi Autoraya. Berkembangnya bisnis dan kebutuhan pasar, serta inovasi yang dilakukan oleh SERA membuat perusahaan saat ini berkembang ke bidang jasa solusi transportasi, penjualan kendaraan bekas, dan jasa pengelolaan logistik yang terintegrasi.

IBID - Balai Lelang Serasi merupakan salah satu perusahaan dibawah naungan SERA yang berfokus pada penjualan kendaraan bekas dengan sistem lelang. Produk-produk yang dapat dilelang seperti kendaraan roda dua dan roda empat, tidak hanya itu produk gadget dan alat berat juga bisa dilelang di IBID-Balai Lelang Serasi. IBID-Balai Lelang Serasi dihadirkan sebagai solusi penjualan dengan sistem lelang, dalam skala besar untuk perusahaan yang ingin menjual aset kendaraannya. Tidak hanya untuk perusahaan, perorangan juga dapat menjual kendaraan, gadget, dan alat berat untuk dijual dalam lelang.

Sebagai perusahaan yang mengikuti perkembangan Teknologi dan Informasi, IBID-Balai Lelang Serasi memiliki sebuah platform balai lelang digital berbasis website (Ibid.astra.co.id). Pada platform ini pengguna bisa melelang produk kendaraan, gadget, dan alat berat secara virtual berbasis website. Selain itu juga IBID mempunyai platform Astra Car Valuation berbasis website (acv.astra.co.id) yang berfokus pada inspeksi kendaraan mobil sebagai solusi mengetahui informasi kondisi mobil yang akan dilelang. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu tim pengembang dan juga desainer antarmuka pengguna, bahwa dalam pengembangan dan pemeliharaan website IBID seringkali tim desain menghabiskan waktu yang lebih lama ketika melakukan pengembangan antarmuka website, hal itu disebabkan karena desainer antarmuka pengguna website cenderung mengedepankan tentang estetika dan subjective style desainnya masing-

masing. Selain itu dilakukan juga pengujian pra penelitian kepada tim desain untuk membuat suatu tampilan antarmuka yang kemudian ditemukan beberapa point permasalahan. Masalah yang ditemukan yaitu perbedaan keseragaman antarmuka yang dibuat oleh masing-masing desainer, menyebabkan tidak konsistennya suatu antarmuka, dan beberapa antarmuka pengguna yang dibuat tidak sesuai identitas perusahaan. Adapun dalam proses pembuatan antarmuka website pada pengujian pra penelitian cenderung memakan waktu yang lama. Antarmuka pengguna yang konsisten merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah produk digital tentunya. Antarmuka pengguna yang tidak konsisten pada suatu produk digital akan membuat pengguna lebih sulit memahami suatu komponen pada produk digital dan membuat pengalaman yang buruk bagi pengguna [1]. Antarmuka yang konsisten dapat meningkatkan kemampuan pengguna dalam mempelajari tiap komponen pada produk digital dan membuat pengguna lebih siap memprediksi perilaku suatu program berdasarkan pengalamannya dengan bagian antarmuka lain dengan standar yang serupa [2].

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan sebelumnya disebabkan karena tidak adanya standarisasi desain atau pedoman desain. Standarisasi desain dapat membantu meningkatkan kemampuan tim desain dalam mempelajari komponen desain yang sesuai dengan identitas perusahaan, sehingga menambah produktivitas tim desain karena berkurangnya waktu dalam proses pengembangan suatu antarmuka. Design System adalah salah satu bentuk pedoman desain yang sudah distandarisasi. Design system merupakan suatu platform yang berisikan sekumpulan library dan dokumentasi pembentuk antarmuka pengguna yang sesuai dengan standar identitas perusahaan dan prinsip pengalaman pengguna, yang terus berkembang dan dapat digunakan kembali. Design system diatur secara sistematis dan berisikan penjelasan setiap pilihan komponen desain yang dibuat [3]. Dengan adanya Design System diharapkan dapat membantu tim desain lebih cepat dalam proses pengembangan suatu antarmuka dan membuat antarmuka yang dihasilkan lebih konsisten sesuai dengan identitas perusahaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan pada bagian latar belakang masalah. Peneliti mengidentifikasi beberapa point permasalahan yang akan dibahas, yaitu:

1. Tim desain menghabiskan waktu yang lama ketika melakukan pembaruan antarmuka website IBID.
2. Tiap desainer mengedepankan estetika dan subjective desain nya masing-masing yang membuat antarmuka website menjadi tidak konsisten.
3. Bagaimana membuat *Design System* dengan pendekatan *Atomic Design*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan masalah-masalah yang sudah disebutkan diatas peneliti bermaksud menganalisis dan merancang *Design System* perangkat lunak IBID dengan pendekatan *Atomic Design*. Adapun tujuan dibuatnya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Design System* yang akan dirancang mempercepat desainer dalam pengembangan dan pemeliharaan desain antarmuka pengguna.
2. *Design System* yang akan dirancang menjadi pedoman bagi desainer untuk perancangan antarmuka yang lebih konsisten.
3. Merancang *Design System* dengan pendekatan *Atomic Design*.

1.4 Batasan Masalah

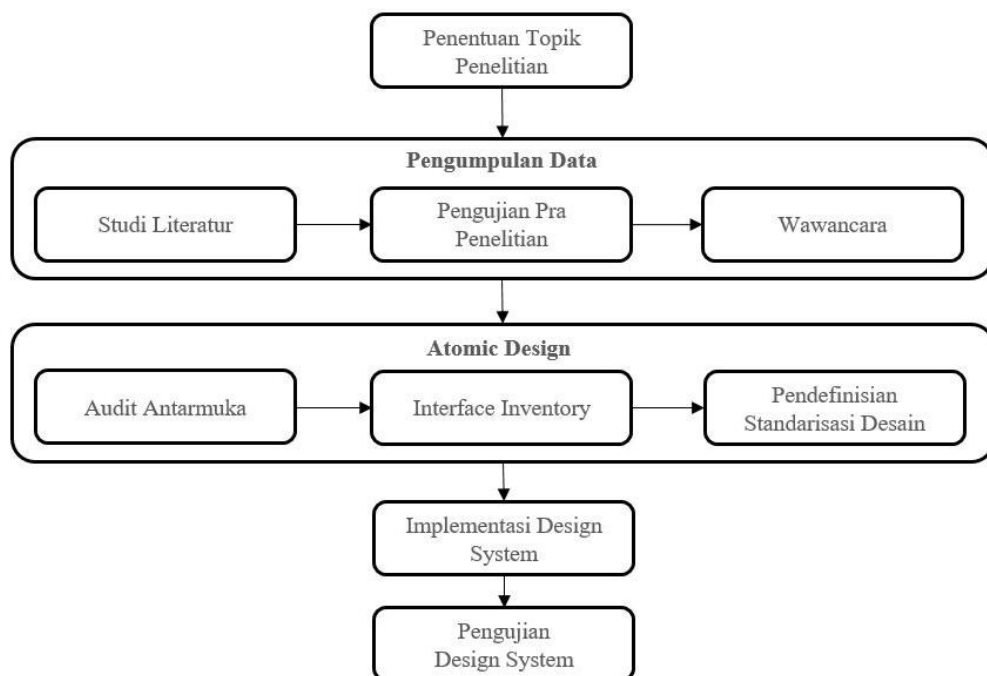
Dalam penelitian ini penulis menentukan batasan ruang lingkup yang akan dibahas, agar pembahasan lebih optimal. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. *Design system* yang akan dirancang hanya mencakup *User Interfaces Library* tidak dengan *code library*.
2. *Design system* yang akan dirancang pada penelitian ini hanya mencakup perangkat lunak website platform desktop.
3. *Output* yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah usulan model *Design System* berupa *Digital Prototype* di Figma.

4. *Design system* yang akan dirancang tidak mencakup panduan gambar ilustrasi pada antarmuka pengguna.

1.5 Metode Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu penelitian yang memungkinkan peneliti untuk mengambil keputusan yang subyektif karena dalam cara pengolahan dan penyajian data menggunakan perhitungan dengan melibatkan angka atau suatu nilai[4]. Untuk analisis dan perancangan Design System mengacu pada metodologi Atomic Design yang mempunyai beberapa tahapan yang disesuaikan dengan penelitian ini. Tahapan-tahapan pada penelitian ini seperti pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Metodologi Penelitian

1.1.1 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur seperti buku dan jurnal baik di internet ataupun perpustakaan, dan mempelajari yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas [5].

2. Pengujian Pra-penelitian

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengujian pra-penelitian dengan tujuan mengetahui point permasalahan. Pengujian dilakukan berupa studi kasus dengan skenario tugas yang diberikan kepada tim desain website IBID yang nantinya hasil dari studi kasus ini menjadi variable acuan dalam pengujian pasca-penelitian nantinya.

3. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan tim pengembang dan desainer antarmuka website IBID untuk mendapatkan informasi terkait kasus yang akan dibahas pada penelitian [6].

1.1.2 Metodologi Perancangan *Design System*

Pada tahapan perancangan Design System menggunakan pendekatan metode *Atomic Design* adapun tahapan yang dilakukan disesuaikan dengan penelitian. Tahapan perancangan design system tersebut sebagai berikut:

1. Audit antarmuka

Pada tahap Audit antarmuka dilakukan pengumpulan semua komponen pembentuk antarmuka pengguna perangkat lunak IBID yaitu website IBID dan website ACV.

2. Interface Inventory

Pada tahap Interface Inventory dilakukan pengumpulan komponen yang berfokus pada pengalaman pengguna.

3. Pendefinisian standarisasi desain

Pada tahap pendefinisian standarisasi desain dilakukan pengumpulan komponen lebih detail berdasarkan kategori dan nantinya ditentukan beberapa komponen yang sudah di standarisasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Peneliti membuat sistematika penulisan dalam laporan penelitian ini agar terarah dan tersusun sesuai dengan yang diharapkan. Sistematika penulisan yang akan digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan mengenai uraian latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan profile tempat penelitian dan berisikan landasan teori yang terkait dengan kasus yang akan dibahas pada penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tahapan-tahapan untuk menganalisa antarmuka pengguna pada website IBID dan website ACV, juga menjalankan serangkaian proses untuk perancangan Design System.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai implementasi dan pengujian penelitian untuk mengetahui apakah design system yang dibangun sesuai kebutuhan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Bagian kesimpulan menjelaskan hasil dari penelitian dan bagian saran merupakan masukan terhadap peneliti.