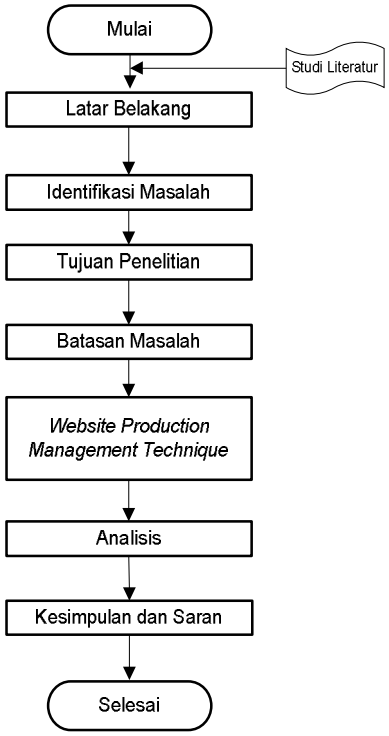
Bab III
Kerangka Pemecahan Masalah

3.1. Kerangka Pemecahan Masalah

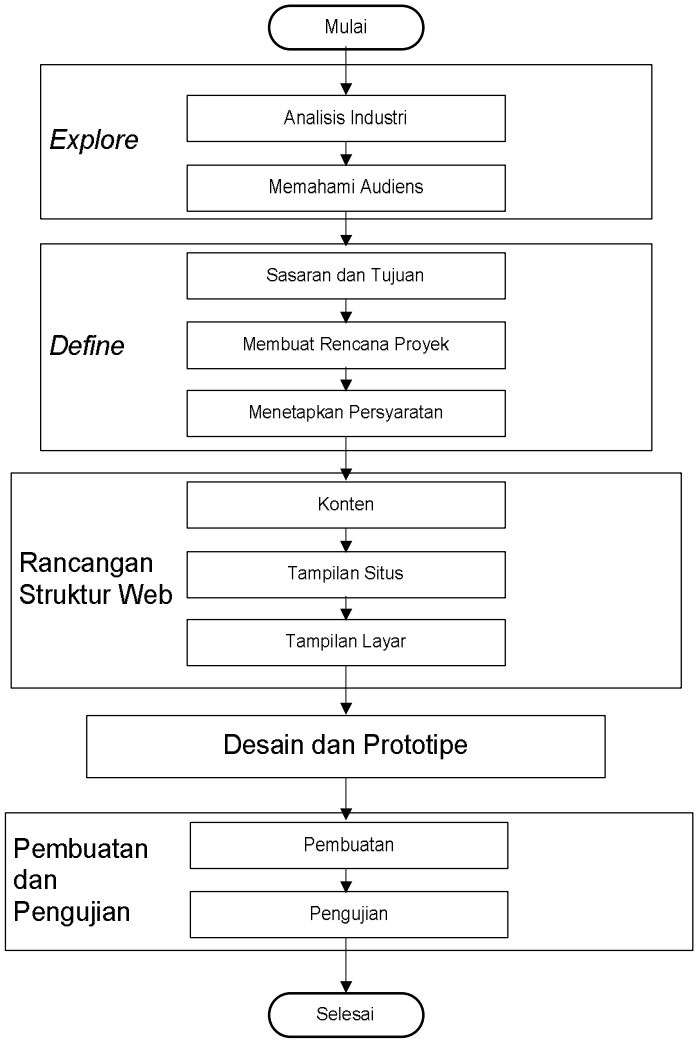
Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini langkah demi langkah harus dilakukan secara terstruktur . Adapun struktur *flowchart* penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. *Flowchart* penelitian tugas akhir

3.2. *Flowchart Website Production Management Technique*

Agar pembuatan *website* ini dapat dilakukan secara terstruktur, maka digunakan prosedur *Website Production Management Technique* sebagai berikut:



Gambar 3.2. *Flowchart Website Production Management Technique*

3.3. Langkah-langkah Pemecahan Masalah

Untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditentukan diperlukan adanya tahapan-tahapan kegiatan penelitian yang disusun secara terstruktur dan sistematis.

3.3.1. Flowchart Penelitian

3.3.1.1. Latar Belakang

Penetapan latar belakang dilakukan berdasarkan landasan awal dari suatu penelitian.

3.3.1.2. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian mengenai masalah yang dihadapi perusahaan terkait dengan kegiatan promosi dengan menggunakan media internet.

3.3.1.3. Tujuan Penelitian

Penetapan tujuan dilakukan agar penelitian yang dilakukan dapat terarah sesuai dengan tujuan penelitian tersebut.

3.3.1.4. Batasan Masalah

Penetapan pembatasan masalah dilakukan agar kegiatan penelitian terbatas pada poin-poin utama dan tidak melebar secara luas.

3.3.1.5. *Website Production Management Technique*

Pada tahap ini pembuatan sebuah *website* dilakukan berdasarkan struktur *Website Production Management Technique* dari Adobe.

3.3.1.6. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis dari tahapan *Website Production Management Technique* untuk tahapan *explore* yaitu analisis industri dan memahami audiens.

3.3.1.7. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini dilakukan kesimpulan dan saran dari pemebuatan *website* yang telah dilakukan sebelumnya.

3.3.2. *Flowchart Website Production Management Technique*

3.3.2.1. *Explore*

Kegiatan *Explore* dilakukan dengan menentukan objek dari penelitian yaitu sebagai berikut:

- **Analisis Industri**

Proses dimana dimulainya aktivitas untuk memperoleh pemahaman keseluruhan dari perusahaan, klien dan industri. Pengembangan pemahaman didasari dari lanskap kompetitif perusahaan.

- **Memahami Audiens**

Analisis dilakukan dengan menargetkan audien untuk membantu menciptakan pengalaman pengguna yang positif. Sebuah *webiste* harus dibentuk dengan cara yang jelas dan efektif untuk pengguna yang datang ke *webiste* sebagai pengunjung yang ingin mencari sebuah informasi atau pemenuhan kebutuhan. Proses dimana dimulainya identifikasi CRM, menetapkan tujuan CRM dan manajemen saluran CRM produk teh Walini dengan menggunakan website sebagai perpanjangan dari kegiatan promosi yang sedang berjalan.

3.3.2.2. *Define*

Dalam tahapan *Define* dilakukan berdasarkan pada beberapa konsep yang harus memiliki ukuran proses sebagai berikut:

- **Sasaran dan Tujuan**

Penetapan sasaran dan tujuan dilakukan supaya dapat diukur apakah proses pembuataan *webiste* telah memenuhi tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

- **Membuat Rencana Proyek**

Rencana proyek merupakan pedoman dan ikhtisar untuk lingkup proyek. Rencana proyek berisi informasi yang detail dan akurat untuk rencana pembuatan ataupun pengembangan *webiste*. Rencana ini menjelaskan fase proyek, tim proyek, jadwal dan anggaran.

- **Menetapkan Persyaratan**

Memahami visi kreatif secara keseluruhan, persyaratan teknis dan tujuan penonton adalah beberapa celah yang dapat dibuat untuk mengkonfirmasi harapan klien. Dokumen-dokumen ini didasarkan pada survei klien dan tambahan informasi pemasaran atau penelitian. Dokumen-dokumen ini harus ringkas dan *to the point* kepada mereka dirancang untuk menjadi jembatan antara ekspektasi klien dan tim pengembangan untuk memastikan semua orang berada pada halaman yang sama pada awal proyek. Semakin pendek mereka, semakin banyak orang akan membaca dan ingat mereka.

3.2.3. Rancangan Struktur Web

Melihat isi dan organisasi dari sebuah situs adalah langkah pertama untuk menciptakan pengalaman pengguna yang efektif. Bisa disebut juga sebagai arsitektur informasi atau desain informasi. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

- **Konten**

Membentuk organisasi konten selama fase struktur situs merupakan salah satu langkah untuk menciptakan tulang punggung untuk seluruh proses perkembangan *website*. Konten diatur dan didefinisikan sedini mungkin supaya memudahkan untuk mengawasi dan mengelola perkembangan konten itu sendiri.

- **Tampilan Situs**

Melihat proyek dari sudut pandang lain adalah kesempatan untuk melihat bagaimana situs diorganisir dan bagaimana pengguna akan melihat situs dari konten dan perspektif informasi. Ini adalah alasan utama untuk membuat petas situs (*Site Map*) yang merupakan tulang punggung yang akan membentuk situs selama proses pembangunan.

- **Tampilan Layar**

Tampilan layar berisi kerangka konten, navigasi dan fungsionalitas dasar dengan berorientasi pada tata letak, alokasi grafis, *header* kunci dan elemen lain yang

mungkin muncul di layar. Tampilan layar harus menunjukan hirarki informasi tertentu yang tersusun dan terorganisasi dengan baik.

3.3.2.3. Desain dan Prototipe

Dalam fase ini, navigasi dan fungsionalitas dari elemen-elemen *website* yang telah didefinisikan sebelumnya dibuat menjadi sebuah prototipe, untuk menguji dan memvalidasi desain informasi. Dengan menjalankan dua fase antara desain dan fungsi secara bersamaan supaya memastikan integrasi dari keduanya.

3.3.2.4. Pembuatan dan Pengujian

Adapun tahapan pembuatan dan pengujian adalah sebagai berikut:

- **Pembuatan**

Dalam pembuatan *website* diperlukan untuk berpikir grafis, optimasi dan membangun halaman halaman untuk resolusi layar ganda. Selama fase pembuatan sangat penting untuk menjaga standar yang jelas untuk halaman HTML atau template karena masing-masing dibentuk oleh tim produksi HTML coders yang berbeda. Menjaga standar yang jelas dan konsistensi dalam kode melalui produksi merupakan sebuah tantangan.

- **Pengujian**

Pengujian situs dilakukan dengan *Quality Assurance*, atau QA. Sering kali ada sedikit waktu antara membangun dan meluncurkan untuk melakukan tahap pengujian QA. Selama proses pembangunan, tim telah menguji situs terhadap *browser* dan *plarform* untuk memastikan kode HTML bekerja dan tidak melenceng atau menampilkan yang salah.