

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kolaborasi adalah bentuk dari kerjasama, interaksi, kompromi dari beberapa elemen yang terkait baik individu, pihak-pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung yang menerima akibat dan manfaat ^[1]. Sedangkan menurut kamus *The Heritage American*, kolaborasi adalah bekerja bersama khususnya dalam usaha penggabungan suatu pemikiran atau ide ^[2]. Dengan berkembangnya teknologi sekarang yang semakin pesat yang dapat memungkinkan orang berkomunikasi jarak jauh tanpa harus bertemu secara langsung, kini kolaborasi dapat dilakukan secara digital dan online. Kolaborasi digital adalah kolaborasi yang dapat dilakukan melalui perangkat digital yang terhubung secara online ^[3]. Ada beberapa contoh implementasi kolaborasi online dari berbagai platform yang ada saat ini seperti Trello, Slack, Podio, Ryver, dan Flock. Platform kolaborasi digital ini memungkinkan penggunanya untuk dapat mengatur atau mengelola sebuah proyek secara online. Semua orang yang terlibat didalam proyek tersebut dapat mengetahui apa yang sedang dikerjakan timnya, mengetahui siapa yang mengerjakannya, dan sudah sejauh mana timnya mengerjakan proyek tersebut. Fitur utamanya adalah *project management* yaitu dapat mengelola sebuah proyek bersama secara online.

Permasalahan yang terjadi pada platform kolaborasi digital saat ini masih bersifat private, sehingga orang yang bisa terlibat pada proyek didalamnya haruslah tim yang sudah terbentuk dari awal. Konsep platform kolaborasi digital saat ini adalah kita membentuk tim dan pembagian tugas anggotanya terlebih dahulu kemudian dapat membuat proyek didalamnya, karena bersifat private ini sehingga tidak dapat memungkinkan untuk mencari orang atau tim untuk mengerjakan proyek secara bersama tanpa membentuknya terlebih dahulu diawal. Pengguna platform kolaborasi digital saat ini terkadang mereka sulit mencari orang atau tim untuk mengerjakan proyek secara bersama, dan juga mereka terkadang sulit untuk mencari proyek. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 5 responden yang pernah

menggunakan platform kolaborasi digital, mereka berharap dengan adanya fitur untuk mencari proyek, mengajak orang bergabung ke dalam proyek, dan dapat berkomunikasi dengan anggota tim. Dari 5 responden ini, 4 orang mengakses platform menggunakan laptop atau pc, sedangkan 1 orang menggunakan laptop dan smartphone. Kemudian 4 dari 5 responden mengaksesnya melalui website, sedangkan 1 orang mengakses melalui website dan aplikasi mobile. Dengan hasil kuisioner tersebut, dapat diatasi dengan dibuatnya perancangan desain interaksi yang dapat menjembatani antara pemilik ide dengan pencari proyek. Dimana dengan perancangan desain interaksi tersebut para pemilik ide dan pencari proyek dapat bekerjasama untuk membangun ide mereka secara bersama. Perancangan desain interaksi ini juga tentunya harus memiliki user interface / antarmuka dan user experience yang baik agar nantinya dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah.

Dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, maka diperlukan adanya sebuah analisis dan perancangan desain interaksi untuk website Project Collaboration yang terinspirasi dari platform yang telah ada akan tetapi dengan adanya penambahan fitur untuk *membuat public project, mencari project, merekomendasikan orang, open recruitment team* dan *melamar untuk bergabung kedalam proyek* untuk website *Project Collaboration* ini. Website ini melakukan perancangan desain user interface berdasarkan *8 Golden Rules of Interface Design*, dengan metode *Goal Directed Design* dan dengan melakukan pengujian *Usability Testing* kepada responden untuk menilai user interface dan user experience.

1.2 Perumusan Masalah

Apakah dengan dibuatnya perancangan user interface dengan adanya penambahan fitur untuk *membuat public project, mencari project, merekomendasikan orang, open recruitment team* dan *melamar untuk bergabung kedalam proyek* dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam mencari tim atau bergabung dalam proyek online.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk merancang desain interaksi website Project Collaboration untuk membantu para pemilik ide dan

pencari proyek, adapun tujuan dari penelitian ini adalah membantu pemilik ide untuk mencari tim dan pencari proyek untuk bergabung kedalam tim.

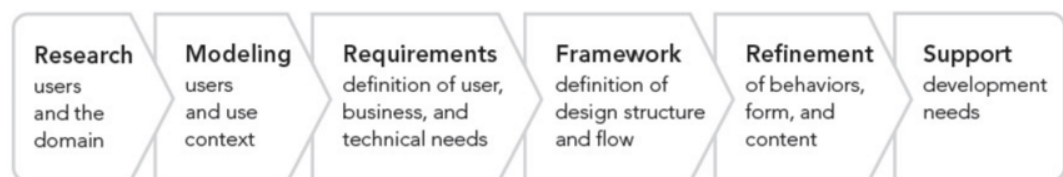
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan dilakukan perancangan desain user interface untuk pengguna website
2. Penelitian ini hanya akan dilakukan sampai tahap prototype.
3. Prototype yang dibuat hanya untuk pengguna website.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian penelitian yang digunakan pada analisis dan perancangan desain interaksi untuk website *Project Collaboration* adalah menggunakan *Goal Directed Design*, yang memiliki 6 tahap yaitu :



Gambar 1.1 Metode Goal Directed Design

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai permasalahan dan pemecahannya. Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

bab ini memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai profil tempat penelitian dan teori – teori yang digunakan untuk merancang desain interaksi pada topik skripsi yang diambil.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN MODEL INTERFACE

Pada bab ini akan menjelaskan tentang analisis pengguna yang meliputi analisis masalah, analisis pengguna. Dari hasil analisis pengguna yang meliputi kebutuhan pengguna, user flow, wireframe, dan design user interface.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi tentang pembuatan prototype user interface dan pengujian yang akan dilakukan kepada beberapa pengguna Trello dengan menggunakan teknik pengujian Guerrilla Testing.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian desain interaksi serta saran untuk pengembangan desain interaksi kedepan.