



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini jurusan Desain Komunikasi Visual atau yang lebih sering disingkat DKV semakin populer. Hal ini terbukti dengan terdapatnya jurusan ini pada universitas-universitas terkemuka di Indonesia. Yang menarik adalah terdapat beberapa universitas yang terletak di sebuah kawasan yang saling berdekatan satu sama lain, yaitu Tangerang yang terdapat Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Pelita Harapan, dan Universitas Bina Nusantara. Karena ketiga universitas tersebut terletak saling berdekatan, informasi tentang penyedia jasa atau alat desain di Tangerang menjadi sebuah kebutuhan penting bagi mahasiswa ketiga universitas tersebut. Oleh karena itu, penulis menjadikan Tangerang sebagai wilayah penelitian.

Berdasarkan survei pendahuluan yang telah penulis lakukan dengan metode wawancara *online* antara tanggal 8-12 September 2014 terhadap lima orang mahasiswa UMN, dua orang mahasiswa UPH, dan dua orang mahasiswa Bina Nusantara, diketahui bahwa mereka seringkali mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugasnya karena kurangnya informasi terhadap tempat penyedia jasa atau alat desain seperti percetakan dan toko *stationery*. Terlebih mereka yang baru saja memasuki bidang desain, akan lebih sulit menemukannya karena kurangnya pengalaman dan koneksi yang bisa diandalkan. Mengetahui hal tersebut, pemilik jasa desain grafis tersebut melihat sebuah peluang dimana

mahasiswa desain grafis ini membutuhkan jasa mereka sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan akademik mereka. Penyedia jasa ini pun tersedia semakin banyak, tetapi mahasiswa-mahasiswa ini tidak dapat memilih semudah itu. Mereka harus mempertimbangkan dari faktor biaya, kualitas, jarak, dan waktu. Terlebih lagi setiap penyedia jasa dan alat desain memiliki spesifikasi dan kelebihan masing-masing.

Selama ini informasi yang mereka dapatkan dari mulut ke mulut dan dari internet cenderung tidak lengkap dan kurang akurat. Berdasarkan *Focus Group Discussion* (FGD) yang telah dilakukan pada tanggal 15 September 2014 dengan sepuluh orang perwakilan dari tiap universitas, mereka mengharapkan adanya sebuah media interaktif berupa direktori dalam aplikasi *smartphone* yang terpercaya. Apalagi di era digital ini, penggunaan *smartphone* telah menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Baik untuk berkomunikasi ataupun sebagai media pendukung desain mereka.

Sampai saat ini, belum ada wadah yang menyediakan informasi-informasi seputar tempat percetakan, toko *stationery*, dan studio foto dalam sebuah media. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memutuskan untuk membuat sebuah direktori desain grafis untuk daerah Tangerang yang berupa sebuah aplikasi *smartphone* android. Penulis memilih Tangerang sebagai target pertama dari perancangan aplikasi ini karena penulis Penulis memilih platform untuk android karena menurut observasi, mahasiswa sebagian besar menggunakan jenis android karena harganya yang mudah dijangkau. Dari 92 mahasiswa yang penulis teliti, 61 orang diantaranya

menggunakan *smartphone* android. Selain itu, sesuai yang diungkapkan oleh McWherter (2012) bahwa sebuah aplikasi dapat mengandalkan kekuatan fitur, kekayaan *user experience*, meningkatkan *brand awareness*, lebih mudah untuk ditemukan dibanding sebuah domain, dapat memberikan notifikasi seperti layaknya SMS, dan lebih banyak mendapatkan feedback dari pengguna merupakan alasan penulis memilih aplikasi dibandingkan dengan *website*.

Jadi, penulis melakukan perancangan terhadap sebuah media yaitu *Android apps*, yang menyediakan informasi-informasi tentang kebutuhan desain grafis seperti tempat percetakan digital maupun offset, toko *stationery*, dan studio fotografi di Tangerang.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan sebagai berikut,

1. Bagaimana fitur dan konten dalam aplikasi *smartphone* ini agar bersifat informatif dan dapat membantu mahasiswa desain grafis mencari tempat yang dapat memenuhi kebutuhan?

1.3. Batasan Masalah

Desain dari direktori interaktif ini dibatasi dengan beberapa hal yang merupakan ketentuan dalam proses pembuatan dan digunakan sebagai acuan yaitu,

1. Menampilkan informasi berupa referensi-referensi tempat percetakan, toko *stationery*, studio foto, dan penyedia bahan desain atau jasa di daerah Tangerang.

2. Target utama ditujukan untuk mahasiswa desain grafis di Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Pelita Harapan, dan Universitas Bina Nusantara.
3. Pembuatan desain berupa *mobile apps* berplatform Android.

Batasan masalah diatas tidak terbatas disitu saja, selanjutnya batasan tersebut masih dapat berkembang menyesuaikan dengan perkembangan dari penggunaannya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan tugas akhir ini adalah,

1. Menentukan fitur dan konten dalam aplikasi *smartphone* ini agar bersifat informatif sehingga dapat membantu mahasiswa desain grafis di Tangerang mencari tempat yang dapat memenuhi kebutuhan mereka.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Bagi penulis, tugas akhir ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan seputar desain dan memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain. Bagi mahasiswa, tugas akhir ini bermanfaat untuk memiliki akses yang lebih mudah dan terpercaya untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan desain mereka. Kemudian manfaat bagi universitas khususnya mahasiswa desain grafis Universitas Multimedia Nusantara, tugas akhir ini dapat menjadi salah satu referensi ataupun sumber informasi mengenai perancangan aplikasi *smartphone*.

1.6. Metode Penelitian

Metode-metode penelitian yang akan digunakan dalam proses pembuatan desain direktori interaktif ini antara lain:

1. Metode wawancara

Metode survei adalah salah satu teknik pengumpulan informasi dalam rangka pembuktian fakta, mendapatkan data, serta pengujian suatu pernyataan yang dilakukan dengan membuat pertanyaan yang kemudian diajukan kepada responden. Dalam metode ini penulis melakukan wawancara secara *online* kepada lima mahasiswa DKV dari Universitas Multimedia Nusantara, dua dari Universitas Pelita Harapan, dan dua dari Universitas Bina Nusantara. Tujuan dari metode ini adalah mencari informasi mengenai kendala yang dialami oleh mahasiswa dalam pemenuhan kebutuhan akademisnya, serta mengumpulkan data mengenai kebutuhan mahasiswa yang tepat berdasarkan kendala tersebut.

2. Metode observasi

Metode observasi adalah proses pengumpulan data dengan pengamatan langsung di lapangan. Dalam metode ini penulis melakukan pencarian data terhadap percetakan ataupun *vendor-vendor* alat dan bahan desain. Tujuan utama dari metode ini adalah pencarian data untuk konten dari aplikasi ini.