



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

Seiring berjalannya waktu, kebutuhan manusia akan teknologi informasi semakin berkembang pesat. Hal tersebut dipicu oleh kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi dalam membantu pekerjaan manusia sehingga pekerjaan dapat diselesaikan lebih mudah dan cepat. Salah satu perkembangan dari teknologi informasi adalah dengan adanya aplikasi *mobile* yang dibantu dengan teknologi internet yang dapat memudahkan dalam memberikan penyampaian suatu informasi. Dalam sebuah aplikasi *mobile* semua pekerjaan bisa dikerjakan dengan bantuan aplikasi. Aplikasi *mobile* dapat memungkinkan pengguna (*user*) mengakses informasi tanpa adanya batasan waktu dan tempat.

Di Indonesia, pertumbuhan bisnis *startup* semakin meningkat. Menurut dailysocial.net, sekarang ini terdapat lebih dari 1500 *startup* lokal yang didirikan dan jumlah tersebut akan terus tumbuh. Pesatnya *startup* yang bermunculan tidak lepas dari potensi pengguna internet Indonesia yang semakin naik dari tahun ke tahun. Menurut Guntur Sanjoyo, *Managing Director* GfK di Indonesia mengatakan bahwa Indonesia memiliki populasi *online* sangat aktif dimana rata-rata 5,5 jam sehari dihabiskan untuk mengakses sekitar 46 aplikasi dan domain web melalui *smartphone* mereka

setiap hari. Oleh karena itu, tidak sedikit *startup* yang mulai membuat aplikasi *mobile* untuk menjalankan dan mengembangkan bisnis mereka.

Salah satu *startup* yang mulai ingin mengembangkan bisnisnya ke aplikasi *mobile* adalah InspiratorFreak.com, sebuah media *online* yang fokus pada konten inspiratif untuk anak muda Indonesia. Alasan lain mereka ingin membuat aplikasi *mobile* yaitu karena berdasarkan hasil *google analytics* diketahui bahwa sekitar 60-70% pembaca mengakses *website* InspiratorFreak.com dengan menggunakan *smartphone*. Berdasarkan data tersebut pihak InspiratorFreak.com melihat bahwa pangsa pasar mereka kebanyakan adalah orang-orang yang menggunakan *smartphone*.

Suatu aplikasi bisa dikatakan *usable* jika fungsi-fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien dan memuaskan. Efektivitas berhubungan dengan keberhasilan pengguna mencapai tujuan dalam menggunakan aplikasi *mobile*. Efisiensi berkenaan dengan kelancaran pengguna untuk mencapai tujuan tersebut. Sedangkan kepuasan berkaitan dengan sikap penerimaan pengguna terhadap suatu aplikasi (Yani Nurhadryani, 2013). Oleh karena itu, untuk membantu InspiratorFreak.com menyampaikan informasi, maka dalam penelitian ini akan dibuat sebuah tampilan aplikasi *mobile* untuk InspiratorFreak.com dengan menampilkan tampilan desain *interface* dan penggunaan visual yang *user friendly*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari penelitian ini, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana membuat tampilan aplikasi *mobile* yang sesuai dengan kebutuhan dan *user friendly* untuk InspiratorFreak.com?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat desain *user interface (front end)* aplikasi *mobile* berbasis Android sesuai dengan kebutuhan (*requirements*).
2. Membuat *prototype* dengan menggunakan aplikasi Axure.

1.4. Tujuan

Pembuatan tampilan antarmuka (*user interface*) aplikasi *mobile* ini bertujuan untuk membantu InspiratorFreak.com menyampaikan informasi kepada para penggunanya dalam tampilan yang menarik dan *user friendly* melalui aplikasi *mobile* yang akan dibuat oleh mereka.

1.5. Timeline Penelitian

Penelitian akan dilakukan selama kurang lebih 4 bulan. Berikut adalah rincian per-minggu.

Tabel 1. 1 *Timeline* Penelitian

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Melakukan wawancara	■													
Menganalisa kebutuhan perusahaan		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Membuat desain <i>flowchart</i>			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Membuat desain <i>user interface</i>				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Membuat kuesioner											■	■	■	■
Menyebarkan kuesioner												■	■	■
Menganalisa hasil kuesioner													■	■
Membuat laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Di minggu pertama, penulis melakukan wawancara kepada pendiri InspiratorFreak.com untuk menanyakan mengenai kebutuhan lalu membuat analisa berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan. Kemudian, langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah membuat desain *flowchart* sambil membuat desain *user interface* secara bertahap. Setelah desain *user interface* selesai dilakukan, penulis membuat kuesioner untuk kemudian disebarakan kepada pihak InspiratorFreak.com dan dianalisa.

1.6. Sistematika Penulisan

Uraian singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan dibahas mengenai latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan dan batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, rencana pelaksanaan penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, akan dibahas mengenai teori-teori pendukung penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai metodologi yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai tahap-tahap dalam proses penelitian dan hasil yang diperoleh serta pembahasan mengenai hasil tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan berisi kesimpulan akhir dari penelitian dan saran bagi para pembaca.