



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

Perkembangan teknologi di abad 20 ini sudah tidak sesulit lagi seperti yang dahulu. Berdasarkan data yang dilansir pada *www.statista.com* (12 Maret 2016), pengguna *mobile phone internet* di Indonesia meningkat 5.5% dibandingkan pada tahun 2014. Hal tersebut memudahkan orang untuk mendapatkan informasi kapan saja dan dimana pun. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan tantangan tersendiri untuk industri media cetak seperti Koran ataupun majalah. Berdasarkan data yang dilansir Badan Pusat Statistik, dari tahun 2009 hingga 2012 industri media cetak seperti majalah terus mengalami penurunan. Hingga pada tahun 2012 mencapai 12% dari keseluruhan penduduk yang ada di Indonesia, berbanding terbalik dengan industri teknologi seperti internet.

Cosmopolitan merupakan majalah yang memiliki segmentasi pasar wanita usia 21 – 40 tahun dan terbit setiap bulan. Majalah ini membahas tentang perkembangan *fashion*, kehidupan selebritis dari sisi dewasanya, *lifestyle* dan juga percintaan. Cosmopolitan yang ingin terus memberikan informasi yang *up to date* pada pembaca juga memiliki sebuah situs resmi *www.cosmopolitan.co.id* yang memang diperuntukan untuk pembaca yang berada di seputaran Nusantara. Dalam *website* tersebut terdapat berbagai artikel seputar *lifestyle* wanita.

Media cetak seperti majalah yang tidak terbit setiap hari menyebabkan adanya keterbatasan dalam memberikan informasi pada pembaca. Hal tersebut yang menyebabkan majalah semakin kurang diminati para pembaca saat ini. Pada kasus ini salah satu media cetak yang ikut merasakan fenomena tersebut adalah majalah *Cosmopolitan*.

Dengan kemajuan era digital banyak dari berbagai *website* yang pada akhirnya memiliki aplikasi dari *website* tersebut. Bukan hanya saja layanan *service* tetapi banyak dari media cetak yang akhirnya lebih beralih dengan penggunaan aplikasi di banding *website*, dikarenakan lebih kompleks, interaktif dan juga lebih menjangkau penggunanya. Selain itu aplikasi bisa menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah *website*, dengan dihitung seberapa banyak aplikasi tersebut diunduh oleh para pengguna. Berdasarkan hasil survey 82 responden sering membaca artikel *lifestyle*, namun 65.7% responden merasa bahwa untuk kebutuhan sehari-hari *website* kurang efektif. Selain itu 78.9% pembaca majalah *cosmopolitan* setuju jika majalah *Cosmopolitan* ada *mobile application*.

Berdasarkan dari fenomena dan hasil survey yang sudah dipaparkan maka dari itu penulis membuat “PERANCANGAN *VISUAL USER INTERFACE MOBILE APPLICATION* MAJALAH *COSMOPOLITAN*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain *user interface* untuk *mobile application* majalah Cosmopolitan dengan menampilkan informasi yang efektif untuk para pembaca?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi lebih spesifik, penulis membatasi dan memfokuskan masalah yang telah diidentifikasi menjadi sebagai berikut;

1. Perancangan yang dimaksud hanya seputar desain *interface* aplikasi, pengkodean aplikasi tidak termasuk dalam pembahasan penulis.
2. Target dan sasaran perancangan aplikasi ini sebagai berikut :
 - Segmentasi geografis
Cakupan area kota-kota besar yang ada di Indonesia, dengan pertimbangan akan lebih banyak orang yang menggunakan *gadget* sebagai media utama untuk mendapatkan informasi.
 - Segmentasi demografi
Berusia 21 – 40 tahun. Wanita dengan status ekonomi menengah dan menengah ke atas.
 - Segmentasi psikografis
Target dari perancangan aplikasi ini adalah wanita perkotaan yang memperhatikan *fashion, beauty*, dan kesehatan sebagai gaya hidup. Selain itu

aplikasi ini juga ditujukan untuk pelanggan setia majalah Cosmopolitan Indonesia.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merujuk pada rumusan masalah, tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang desain *user interface* untuk *mobile application* majalah Cosmopolitan Indonesia dengan menampilkan informasi yang efektif untuk para pembaca.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Menurut Suharsaputra (2012), penelitian kualitatif dan kuantitatif hendaknya tidak dilawankan, melainkan dikontraskan. Kontras ini diperlukan untuk melihat keunggulan dan kelemahannya masing-masing dalam memecahkan masalah. Pengumpulan data untuk Perancangan Aplikasi Majalah Cosmopolitan menggunakan kedua metode pengumpulan data tersebut yaitu pengumpulan data kuantitatif melalui penyebaran kuisoner dan pengumpulan data kualitatif melalui wawancara pada pihak Cosmopolitan Indonesia dan studi eksisting.

1. Survei

Penulis melakukan survei dengan membagikan kuisoner *online* yang berisikan tentang pertanyaan mengenai seberapa sering wanita usia 20 – 40 tahun mengakses internet dalam sehari.

2. Wawancara

Melakukan wawancara pada pihak Cosmopolitan tentang perkembangan pembaca majalah Cosmopolitan saat ini. Dan harapan dari pihak Cosmopolitan mengenai perancangan aplikasi ini.

3. Studi eksisting

Mencari aplikasi tentang media informasi yang sebelumnya sudah pernah dibuat dengan cara mencari lewat Apps Store atau Playstore.

1.6. Metode Perancangan

Tahapan-tahapan metode perancangan yang akan dijalankan penulis adalah sebagai berikut, berdasarkan Landa (2011, hal. 77) :

- Perumusan masalah

Penulis akan menentukan masalah-masalah apa yang akan diangkat sebagai alasan perancangan ini dan mencari solusi dari masalah tersebut. Seperti dalam hal ini masalah yang ada yaitu minat pembaca majalah cetak saat ini semakin menurun.

- Analisis

Setelah mendapat data-data yang terkumpul penulis melakukan analisis dan menggunakan mindmap sebagai dasar melakukan analisis. Mindmap berisi tentang hasil analisis dan pengumpulan ide berkaitan dengan desain *interface*, tipe aplikasi dan fitur seperti apa yang cocok untuk perancangan aplikasi ini.

- Evaluasi

Hal yang sudah didapatkan dari mindmap akan dilakukan evaluasi kembali agar hasil dapat lebih efektif, selain itu tahap ini juga dilakukan dengan membuat sketsa kasar.

- Visualisasi

Merupakan tahap eksekusi dimana sketsa akan dibuat dalam bentuk digital perancangan aplikasi majalah Cosmopolitan Indonesia.

- Implementasi

Dalam tahap terakhir ini hasil dari desain *user interface* aplikasi akan dikembangkan lagi menjadi *prototype* dari *mobile application* dengan bantuan IT.

UMMN

1.7. Skematika Perancangan

