



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

*Team Building* merupakan sebuah metode yang dilakukan secara umum untuk meningkatkan hubungan antar individu di dalam kelompok. Para individu secara bersama-sama meningkatkan interaksi kerja dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan serta tidak mengalami kerugian (Jones, 2013, hlm. 320). Kegiatan *team building* merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan produktivitas dan kerjasama di dalam organisasi.

Dengan berkembangnya teknologi, muncul berbagai macam budaya kerja yaitu budaya kerja luring (*offline*), daring (*online*) dan campuran dari luring-daring (*hybrid*). Berbagai macam budaya kerja ini diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi. Contohnya pada situasi normal sebelum pandemi melanda,, aktivitas bertatap muka atau luring sering dilakukan dan aktivitas daring tetap dilakukan walaupun tidak sebanyak luring. Pada saat pandemi Covid-19 melanda, semua kegiatan yang bersifat tatap muka dihentikan dan tren kegiatan secara daring naik secara signifikan. Kemudian dikeluarkan Instruksi Menteri Dalam Negeri No. 53 Tahun 2021 mengenai PPKM (Perberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) dengan Level 1-4 yang jika levelnya menurun, PPKM akan dilonggarkan serta jika levelnya semakin tinggi, PPKM akan diperketat. Longgarnya PPKM juga membuat masyarakat melakukan kegiatan secara *hybrid*, dimana sebagian orang berada di satu tempat dan sebagian lagi berada di tempat yang lainnya dan tetap terhubung secara daring.

Dengan digunakannya berbagai budaya kerja tersebut, kejenuhan dan konflik di dalam organisasi akan selalu ada. Contoh konflik yang sering terjadi di organisasi adalah konflik pribadi, konflik ego sehingga ingin menguntungkan dirinya sendiri dan atasan yang mempunyai kepemimpinan yang buruk. Jika masalah ini terus menerus terjadi dan tidak segera diselesaikan, organisasi akan

mengalami kerugian akibat produktivitas yang menurun. Akan tetapi, masyarakat menganggap bahwa kegiatan *team building* harus dilakukan secara luring dan berkumpul di dalam satu tempat. Walaupun sudah ada beberapa pengelola jasa *team building* yang menyediakan *team building* secara daring, belum ada jasa *team building* yang mempunyai *platform* dengan sistem yang membantu serta memudahkan peserta *team building* dalam mengikuti kegiatan *team building online, offline* maupun *hybrid*.

Sehubungan dengan fenomena yang telah dijabarkan, maka penulis mengangkat judul “Perancangan *UX/UI Website Team Building* untuk Parkia Adventure” yang merupakan *website* dengan sistem yang dapat mendukung serta mempermudah kegiatan *team building* secara *online, offline* dan *hybrid*. Perancangan ini menjadikan Parkia Adventure yang merupakan *Team Building Customization Provider* sebagai narasumber utama.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian fenomena diatas, maka rumusan masalah yang dibahas di dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang *website team building* untuk Parkia Adventure yang dapat mendukung serta mempermudah peserta dalam kegiatan *team building* yang dilaksanakan secara *online, offline* ataupun *hybrid*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang dirumuskan di dalam perancangan tugas akhir ini adalah:

1. *User* (Pengguna)
  - A. Geografis  
Geografis dari perancangan tugas akhir ini adalah masyarakat Indonesia. Karena perancangan ini menggunakan *website* sebagai media utama, *website* dapat diakses di dalam maupun di luar negeri.

Dengan akses media yang tidak terbatas, perancangan tugas akhir ini dibatasi pengguna yang berada di dalam negeri.

#### B. Demografis

Demografis dari perancangan *website team building* ini adalah laki-laki dan perempuan berusia 25 hingga 44 tahun (Depkes RI, 2009) dengan Sosial Ekonomi Status (SES) A hingga C serta tanpa batasan status pendidikan. Pengguna dapat mengakses *website* melalui telepon pintar (*smartphone*), laptop atau PC (*Personal Computer*) dengan koneksi internet yang baik.

#### C. Psikografis

Psikografis dari perancangan tugas akhir ini adalah *user* yang tergabung dan mengikuti minimal satu organisasi dan berkomitmen di dalam organisasi tersebut. *User* diharapkan juga mengerti dan sudah sering mengakses *website* di dalam kebutuhan sehari-hari. Sifat yang dimiliki pengguna yaitu komitmen, supel serta mempunyai semangat yang tinggi.

### 2. Konten

A. Perancangan *website team building* menggunakan media seperti gambar, video serta *copywriting* dan konten lainnya yang diberikan oleh pihak Parkia Adventure dari kegiatan *team building* yang sudah pernah dilakukan sebagai dasar dari isi *website team building*. Tidak ada kegiatan merancang ulang (*rebranding*) Parkia Adventure.

B. Perancangan yang dibuat berupa *affinity mapping*, *persona*, *journey map*, *user scenario*, *user flow*, *sketsa*, *low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype*.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah penulis mampu merancang *website team building* untuk Parkia Adventure yang dapat mendukung serta

mempermudah peserta dalam kegiatan *team building* yang dilaksanakan secara *online, offline* ataupun *hybrid*.

### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari perancangan karya tugas akhir *website team building* ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Manfaat bagi pembaca

Pembaca dapat menambah pengetahuan mengenai perancangan *UX/UI* dengan media *website* serta mendapatkan pemahaman mengenai *team building, website* dan *design thinking*.

2. Manfaat bagi universitas

Penulisan tugas akhir dapat dijadikan sebagai referensi mengenai pembahasan perancangan *UX/UI* dengan media *website* serta karya tugas akhir mengenai topik *team building* dapat meningkatkan kualitas standar penulisan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan peminatan *Interaction Design (ID)*.

3. Manfaat bagi penulis

Manfaat penulisan tugas akhir untuk penulis adalah penulis mendapatkan ilmu dan pengalaman selama mengerjakan, melakukan riset dan merancang *website team building*. Penulis juga dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A