

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

PT Unicam Digital Pictvres merupakan salah satu *start-up* di Yogyakarta yang bergerak dibidang *brand consulting* dan *digital factory*. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2019 dengan tujuan untuk memberikan pelayanan jasa untuk mengembangkan produk dan jasa dengan ide kreatif. Unicam Studio melakukan riset, mengembangkan, dan membuat produk kreatif untuk keperluan pada sektor pendidikan, UMKM, dan *website/mobile development*.

PT Unicam Digital Pictvres memiliki tiga bidang pelayanan jasa yaitu *software house*, *production house*, dan *content creative*. *Software house* menangani pelayanan jasa dibidang perangkat lunak berbasis *android* dan *ios*. Produk yang dihasilkan dibidang ini adalah *website* dan *mobile app* serta sistem informasi. *Production house* merupakan proses pengembangan dan pembuatan *asset virtual* atau tertulis seperti video, foto produk, *e-book*, *landing page*, dan infografis. Sedangkan *content creative* adalah project mengenai komunikasi visual dan analisis sosial media.

Untuk mendukung SDM yang berkompeten, PT Unicam Digital Pictvres membuka Program Magang Kampus Merdeka yang diperuntukkan bagi mahasiswa. Program ini didesain untuk menyediakan dukungan sistem pembelajaran baik dan berkelanjutan bagi mahasiswa yang menekuni industri dibidang kreatif.

Visi perusahaan adalah menjadi salah satu perusahaan terkemuka di bidang *brand consulting* dan *digital factory* di Indonesia. Sedangkan misi perusahaan adalah melakukan riset, mengembangkan, dan membuat produk kreatif untuk keperluan disektor pendidikan, UMKM, dan *software house*.

Divisi *Mobile UI Designer* merupakan salah satu divisi di Unicom Studio yang bertanggungjawab untuk membuat desain *prototype* aplikasi *mobile* perusahaan. Tugas utama dari divisi ini adalah membuat desain *prototype* aplikasi sesuai dengan *brief &* kriteria yang diberikan. Divisi ini membuat *design prototype* aplikasi konsultasi siswa yang diberi nama Konsel.

Konsel merupakan *platform e-counseling* untuk siswa yang berisi informasi dan bantuan dalam memilih jurusan sekolah. Aplikasi Konsel diperuntukkan bagi siswa yang ingin memilih dan meyakinkan pilihan jurusan agar tidak merasa salah mengambil jurusan pada jenjang selanjutnya. Melalui aplikasi Konsel ini, para siswa nantinya akan mendapatkan hasil yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan minat serta dapat melakukan konsultasi secara online dengan psikolog.

Kurangnya desain *User Interface* yang baik pada aplikasi dapat menyebabkan pengguna merasa kesulitan dan kebingungan saat menggunakan aplikasi. Maka perlu *design User Interface* yang baik dan *user-friendly* yang disesuaikan untuk kebutuhan siswa. Dengan begitu, untuk mencapai salah satu keberhasilan dari aplikasi ini adalah *design User Interface* yang mengedepankan fitur, navigasi dan fungsionalitas.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah *design UI prototype platform* konsultasi untuk memudahkan siswa dalam menentukan jurusan sekolah?

### 1.3. Ruang Lingkup

Penelitian yang dilakukan memiliki batasan dan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Perancangan *prototype platform e-counseling* Konsel mencakup desain berdasarkan pada *human-centered design*.
2. Pembuatan desain *prototype* difokuskan pada aplikasi *mobile android*.
3. Terbatas sesuai dengan selesainya program Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka di PT Unicam Digital Pictvres.
4. Pembuatan *platform e-counseling* sebagai penyedia layanan konsultasi terkait jurusan sekolah.
5. Desain dibuat menggunakan Figma.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *design user interface (UI)* konsultasi siswa sesuai dengan kebutuhan untuk diimplementasikan oleh tim programmer.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui tingkat keberhasilan desain *user interface* untuk aplikasi konsultasi siswa.
2. Memudahkan siswa dalam mendapatkan bantuan psikologis dari segi visual desain *user interface (UI)*.
3. Sebagai rujukan tim programmer dalam mengimplementasikan tampilan dan fitur ke dalam aplikasi.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab. Setiap bab mempunyai subbab yang masing-masing saling berhubungan satu dengan yang lain. Secara ringkas, sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang deskripsi umum yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Bab ini berisi tentang kajian Pustaka dan teori tentang *Metode Human Centered Design*.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang metode yang dilakukan dalam penelitian agar pengerjaan lebih terstruktur dan lebih terarah.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan kelanjutan dari bab metode penelitian. Tahap implementasi dan pembahasan berisi tentang proses perancangan *user interface*.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil pembahasan perancangan desain dan saran-saran untuk pengembangan dari rancangan yang telah dibuat.