

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada jaman ini maju dengan sangat pesat, pengguna internet pun meningkat dengan sangat signifikan. Para pengguna internet bisa mengakses *web* dengan PC, *notebook*, *mobile* dan bahkan melalui TV. Begitu mudahnya pada jaman ini untuk mendapatkan informasi ataupun membagikan informasi melalui *web*. Bahkan banyak para pengguna internet melakukan transaksi dan berjual-beli di *web* untuk mendapatkan keuntungan.

Melihat perkembangan teknologi internet begitu pesat, PT. XYZ menyadari adanya peluang bisnis dengan keadaan yang terjadi saat ini. PT. XYZ adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang internet seperti ISP(*internet service provider*), *cloud computing*, *data center*, dan *web development*. Perusahaan ini memiliki infrastruktur internet yang kuat di Indonesia. Sehingga PT. XYZ yakin untuk mengembangkan bisnisnya untuk bergerak dalam bidang *e-commerce*. PT. XYZ menyadari bahwa bisnis yang tidak mau mengikuti perkembangan teknologi akan tertinggal. Karena itu PT. XYZ ingin mendapat keuntungan dengan cara menyesuaikan teknologi yang dipakai dengan pasar untuk menciptakan nilai bagi pelanggan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh PT. XYZ sebagai salah satu perusahaan yang baru memulai bisnisnya di bidang *OTT* adalah sebagai berikut :

- 1) Pada umumnya yang bergerak dalam *e-commerce* yang berfokus pada *OTT(Over The Top)* tidak memiliki suatu perbedaan atau nilai tambah dalam menyajikan produk-produk yang ingin dijual di dalam tampilan antarmuka di dalam *web, mobile, atau set top box*.
- 2) Belum adanya desain antarmuka untuk *web, mobile, dan set top box* , sehingga para pelanggan belum bisa mengakses produk dan informasi yang ingin ditawarkan oleh PT.XYZ ini.
- 3) Pada umumnya *e-commerce* yang berfokus pada *OTT* tidak menyediakan fitur kreatif seperti, melakukan *chatting* ke sesama pelanggan.
- 4) Pada umumnya *e-commerce* yang berfokus pada *OTT* belum memiliki perancangan antarmuka untuk *set top box* dan *mobile*.
- 5) Pada umumnya penyedia layanan *OTT* ini tidak bisa memutar kembali siaran *live TV* yang telah terlewatkan.
- 6) Pada umumnya penyedia layanan *OTT* tidak menyediakan layanan *VOD, live TV, TV seri, dan radio* pada satu aplikasi. Biasanya pada penyedia layanan ini hanya menyediakan beberapa layanan saja..

1.3 Pembatasan Masalah

Berikut ini adalah solusi perancangan antarmuka untuk *web*, *mobile* dan *set top box* untuk tugas akhir magang ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut :

- 1) Desain antarmuka untuk aplikasi *web*.
- 2) Desain antarmuka untuk aplikasi *mobile* pada platform *smartphone* iOS 6.X.
- 3) Desain antarmuka untuk aplikasi *set top box* pada platform *smartphone android* 2.X.
- 4) Desain antarmuka untuk aplikasi *web*, *mobile*, dan *set top box*. tidak mencakup antarmuka *back end*.
- 5) Desain antarmuka untuk aplikasi *web*, *mobile*, dan *set top box* mencakup *homepage*, halaman *Catch Up TV*, halaman *VOD*, halaman *live TV*, halaman radio, halaman TV seri, halaman kategori produk, antarmuka *chatting*, halaman *log in/registrasi*, dan halaman detail produk. Antarmuka *chatting* untuk awalnya hanya ada pada *web* dan *set top box*.

1.4 Tujuan Magang

Tujuan yang akan dicapai dari magang ini adalah untuk menghasilkan perancangan antarmuka untuk *web*, *mobile*, dan *set top box* pada PT.XYZ ini adalah untuk memberikan solusi kepada PT.XYZ agar perusahaan ini bisa menyampaikan informasi dan menyediakan tempat

untuk mempromosikan produk yang ingin dijual kepada konsumen, sehingga :

- 1) Desain antarmuka yang memberikan suatu pengalaman yang berbeda dari para penyedia layanan *OTT* pada umumnya sehingga para *user* bisa merasakan perancangan antarmuka yang dilengkapi fitur *chatting* dengan sesama pelanggan.
- 2) Desain antarmuka yang minimalis sehingga para *user* mudah untuk menggunakan aplikasi ini.
- 3) Desain antarmuka untuk halaman *VOD*, *Catch up TV*, radio, *live TV*, *music video*, dan TV seri.
- 4) *User* dapat menikmati *VOD*, *live TV*, *TV Series*, *Radio*, *TVOD*, dan *Music Video* pada satu aplikasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk tugas akhir ini dibagi menjadi dua yaitu: metode pengumpulan data dan metode perancangan antarmuka *user*.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan studi pustaka. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan cara memberikan pertanyaan kepada pihak yang bersangkutan. Wawancara yang dilakukan dengan *Manager of Commercial and Product Design*, *Manager Content and Marketing*, dan

CRM Assistant. Studi pustaka dilakukan dengan membaca beberapa buku pedoman tentang *User interface design* untuk menambah pengetahuan untuk sistem yang akan dikembangkan.

1.5.2 Metode Perancangan Antarmuka Pengguna

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah *Star Life Cycle*. Perancangan antarmuka yang dikembangkan meliputi tahap *implementation*, *task/functional analysis*, *conceptual/formal design*, *prototyping*, *Requirements specification* dan *evaluation*. Metode ini dapat dimulai dari tahap manapun dan tahapan yang paling penting dari metode ini adalah tahap *evaluation*. Karena perancangan antarmuka tidak bisa menghasilkan suatu desain yang langsung sesuai dengan *requirement* dan layak digunakan oleh para *user* pada tahap awal *design*. Tahap *task analysis* yang akan membantu *developer* untuk mengetahui apakah antarmuka yang di buat layak digunakan oleh *user* dan perlu adanya *design* nyata dari apa yang telah di rancang agar para *developer* bisa melakukan *testing* kepada *user*, yang gunanya untuk mengetahui kekurangan dari rancangan antarmuka yang dibuat. Semua tahapan pada *star life cycle* ini akan terus di ulang berkali-kali karena perancangan antarmuka yang dibuat perlu proses evaluasi agar perancangan ini sesuai dengan *requirements* dan objektif yang telah disepakati oleh *stakeholder*.

1.6 Waktu dan Lokasi Magang

Kegiatan magang di mulai pada 2 agustus 2013 sampai dengan 6 januari 2014, setiap hari senin sampai dengan jumat. Jam kerja dimulai pada puku 08.00 – 17.00 WIB. Kegiatan magang dilakukan di PT. Cyberindo Aditama yang beralamat Cyber 2 Tower, 33rd Floor Jl. HR Rasuna Said Blok X5 No. 13. Jakarta Selatan 12950. Tabel 1.1 menampilkan perincian dari kegiatan magang.

Tabel 1.1 Kegiatan Magang

Kegiatan	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Diskusi Requirement	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Desain Konseptual	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Desain Fisik	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Evaluasi				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pembuatan Laporan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini terdiri dari tujuh bagian utama yang dapat diperjelaskan sebagai:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan magang, metode magang, waktu dan lokasi magang dan sistematika penulisan

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori- teori yang diperoleh dari berbagai sumber seperti buku referensi maupun dari internet yang menjadi landasan penulisan tugas akhir ini.

BAB III: SISTEM SAAT INI

Bab ini membahas secara singkat tentang latar belakang sistem yang menjadi obyek penelitian dan membahas kendala yang dihadapi oleh sistem tersebut.

BAB IV: PERANCANGAN ANTARMUKA USULAN DAN DESAIN KONSEPTUAL

Bab ini membahas mengenai *requirement* dan pemodelan perancangan antarmuka usulan. analisis kelayakan sistem, kebutuhan fungsional dan nonfungsional dari perancangan yang akan dibahas.

BAB V: DESAIN FISIK DAN EVALUASI

Bab ini membahas tentang hasil dari perancangan desain antarmuka dan hasil evaluasi perancangan desain antarmuka.

BAB VI: PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang *usability testing* desain antarmuka yang telah di buat. Terdiri dari rencana pengujian, laporan hasil pengujian dan rekomendasi untuk desain antarmuka

BAB VII: KSESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari perancangan desain antarmuka yang telah dibuat dan saran untuk mengembangkan desain antarmuka selanjutnya.

