

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Situs web (bahasa Inggris: website) adalah sekumpulan halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti Internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat Internet yang dikenali sebagai URL. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di Internet disebut pula sebagai World Wide Web atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. Meskipun setidaknya halaman beranda situs Internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surel (e-mail), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersial tertentu.

Sebuah halaman web merupakan berkas yang ditulis sebagai berkas teks biasa (plain text) yang diatur dan dikombinasikan sedemikian rupa dengan instruksi-instruksi berbasis HTML atau XHTML, kadang-kadang pula disisipi dengan sekelumit bahasa skrip. Berkas tersebut kemudian diterjemahkan oleh peramban web dan ditampilkan seperti layaknya sebuah halaman pada monitor komputer.

Aplikasi mobil (bahasa Inggris: Mobile app atau Mobile application) adalah program komputer yang dirancang untuk berjalan pada peranti bergerak seperti ponsel/tablet atau jam tangan. Aplikasi mobil sering kali dianggap sebagai kebalikan dari aplikasi desktop yang berjalan di komputer desktop, dan dengan

aplikasi web yang berjalan di browser web perangkat. Pada tahun 2009, kolumnis teknologi David Pogue mengatakan bahwa ponsel cerdas terbaru dapat dijuluki sebagai "app phone" untuk membedakannya dari ponsel cerdas yang kurang canggih sebelumnya. Istilah "app", yang merupakan kependekan dari "aplikasi perangkat lunak", sejak itu menjadi sangat populer; pada tahun 2010, istilah tersebut terdaftar sebagai "Word of the Year" oleh American Dialect Society

Pengalaman pengguna (bahasa Inggris: user experience) adalah bagaimana cara seseorang merasakan ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa. Pengalaman pengguna menyoroti aspek-aspek pengalaman, pengaruh, arti dan nilai dari interaksi manusia-komputer dan kepemilikan sebuah produk, juga termasuk persepsi seseorang mengenai aspek-aspek praktis seperti kegunaan, kemudahan penggunaan, dan efisiensi dari sebuah sistem. Pengalaman pengguna pada dasarnya subyektif, karena pengalaman pengguna berdasar atas perasaan dan pemikiran individu mengenai sebuah sistem. Pengalaman pengguna sifatnya dinamis, karena senantiasa berubah dari waktu ke waktu seiring berubahnya keadaan. Media yang menawarkan berbagai kemudahan dalam hal mencari berita, bergaul dan berbisnis ini, sudah menjadi sahabat terbaik bagi masyarakat. Melalui media *online* masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Semua itu mudah dapat diakses dengan cepat tanpa membutuhkan biaya yang mahal. Media *online* menawarkan sebuah kesempatan berkomunikasi yang mampu menembus ruang dan waktu.

Antarmuka pengguna (bahasa Inggris: user interface; disingkat UI) merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (user). Antarmuka pengguna berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer tersebut bisa digunakan. Antarmuka pengguna, dalam bidang desain industri interaksi manusia-mesin, adalah sebuah tempat di mana interaksi antara manusia dan mesin terjadi. Tujuan dari interaksi antara manusia dan mesin pada antarmuka pengguna adalah pengoperasian dan kontrol mesin yang efektif, dan umpan balik dari mesin yang membantu operator dalam membuat keputusan operasional. Contoh-contoh dari konsep luas

antarmuka pengguna ini termasuk aspek-aspek interaktif dari sistem operasi komputer, alat-alat, kontrol operator mesin berat, dan kontrol proses.

PT. Froyo Kreatif Indonesia, Froyo Story tempat Penulis melaksanakan kerja praktik, merupakan suatu perusahaan digital agency yang sebenarnya lebih focus terhadap *Marketing Strategy* dalam Media Digital yang berfokus pada social media seperti Instagram, Facebook, TikTok, dll, tetapi Froyo Story tidak membatasi lingkup pelayanannya dalam social media, tetapi semua ranah media digital seperti Website, dan juga Mobile Apps, dari sinilah diperlukan tim yang merancang UI / UX supaya klien mendapatkan produk yang memuaskan.

Penulis dapat mengerjakan bagaimana ruang lingkup pekerjaan yang diberikan sebagai Mahasiswa Desain Komunikasi Visual sebelum benar-benar terjun ke dunia kerja nyata dengan kegiatan suatu kantor atau perusahaan yang bergerak di bidang yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual, hingga bisa merasakan bagaimana suasana kerja nyata yang tentunya dirasa akan amat berguna bagi penulis apabila telah lulus dari Universitas Esa Unggul.

## 1.2 Penegasan Makna Judul

Judul yang dipilih yaitu Desain UI / UX Microsite Untuk Platform Pengambilan Suara Pemenang Event Pocari Sweat Bintang SMA di mana pada laporan ini penulis akan menjelaskan atau membahas tentang kegiatan yang penulis lakukan pada saat kerja praktik, juga bagaimana cara mendesain suatu media komunikasi agar mudah dimengerti oleh semua kalangan masyarakat dan penjelasan secara terperinci mengenai judul yang diambil sebagai berikut:

### 1. Desain

Desain / Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

### 2. UI

UI (*User Interface*) merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (user). Antarmuka pengguna berfungsi untuk

menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer tersebut bisa digunakan.

### 3. *UX*

*UX (User Experience)* adalah bagaimana cara seseorang merasakan ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa. Pengalaman pengguna menyoroti aspek-aspek pengalaman, pengaruh, arti dan nilai dari interaksi manusia-komputer dan kepemilikan sebuah produk, juga termasuk persepsi seseorang mengenai aspek-aspek praktis seperti kegunaan, kemudahan penggunaan, dan efisiensi dari sebuah sistem.

### 4. *Microsite*

Situs mikro atau *Microsite* adalah halaman web individu atau kluster kecil halaman web (yang jumlah halamannya berkisar antara 1 sampai 7 halaman). yang berfungsi sebagai entitas yang berbeda di dalam sebuah situs web atau melengkapi aktivitas luring. Laman arahan dari situs mikro dapat memiliki nama domain sendiri ataupun subdomain. Melalui situs mikro, pengguna tak harus memiliki konten yang lengkap seperti di situs web utama. Pengguna dapat fokus hanya pada satu tujuan tertentu.

### 5. Event Pocari Sweat Bintang SMA

Pocari Sweat merupakan salah satu klien dari PT. Froyo Kreatif Indonesia, dan salah satu event pocari sweat yang sedang berlangsung saat ini adalah Bintang SMA, yang mana Pocari Sweat mencari anak SMA yang memiliki bakat kemudian ditunjukkan melalui social media Instagram, dan pemenangnya akan dipilih dengan menggunakan system voting lewat microsite

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah yang dapat dijabarkan menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan desain UI/UX pada website Pocari Sweat Bintang SMA yang menarik dan efektif?

2. Bagaimana proses penerapan *Copywriting* dan *Art Directing* pada perancangan desain UI/UX website Pocari Sweat Bintang SMA?
3. Bagaimana Proses layout pada perancangan desain UI/UX Website Pocari Sweat Bintang SMA yang menarik dan efektif?

#### 1.4 Batasan Masalah

Dengan adanya penegasan makna judul, tentu harus ada batasan masalah agar Penulis tidak melampaui jauh dari permasalahan yang akan dibahas oleh penulis. Batasan-batasan masalah ini mencakup sebagai berikut: yaitu penulis membatasi masalah hanya pada seputar proses Desain UI / UX Microsite untuk Platform Pengambilan Suara Pemenang Event Pocari Sweat Bintang SMA

#### 1.5 Tujuan

Sebagai hasil dari Penulis yang telah melaksanakan kerja praktik pada salah satu perusahaan digital di Indonesia, khususnya Tangerang yaitu PT. Froyo Kreatif Indonesia, Froyo Story yang tentu memiliki berbagai tujuan agar bisa menjadi bekal ketika lulus keluar dari Universitas Esa Unggul dan terjun ke dunia kerja nyata. Tujuan-tujuan tersebut di antaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses terbentuknya suatu aplikasi atau website
2. Untuk mengetahui proses penerapan dari *User Experience* dan *User Interface* pada aplikasi atau website
3. Untuk mengasah kemampuan kita dalam menerapkan *Copywriting* dan *Art Directing* ke dalam Website
4. Untuk mengetahui perancangan layout yang benar dan menarik
5. Sebagai syarat untuk memenuhi tanda kelulusan mata kuliah kerja praktik pada semester 7 jurusan Desain Komunikasi Visual.
6. Mengetahui perkembangan bidang studinya dengan perkembangan teknologi yang ada pada era-era ini.

7. Menerapkan rasa disiplin dan tanggung jawab selama masa kerja praktik terhadap pekerjaan dan kegiatan-kegiatan yang diberikan.
8. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa kuliah ke dalam pekerjaan selama kerja praktik.
9. Membangun relasi yang baik selama kerja praktik yang dapat berguna di kemudian hari.
10. Memperluas ilmu pengetahuan agar dapat lebih siap dan dapat diterima di dunia kerja nyata.
11. Merasakan secara nyata bagaimana pekerjaan sebagai seorang desainer grafis dalam menghasilkan suatu desain.
12. Merasakan dan terlibat langsung dalam berbagai proyek nyata yang dirasakan selama kerja praktik sehingga dapat menjadi pengalaman tersendiri.
13. Menambah pengalaman dengan berinteraksi langsung dengan klien, memberikan solusi untuk kebutuhan klien, serta mengeksplor gaya desain dan menerapkannya sesuai dengan kebutuhan klien.

## **1.6 Manfaat**

Setelah menyelesaikan kerja praktik, tentu banyak manfaat yang di dapat oleh Penulis, salah satunya seperti merasakan bagaimana pekerjaan seorang desainer grafis dalam dunia kerja nyata yang sesungguhnya. Manfaat kerja praktik ini juga memberikan manfaat kepada berbagai pihak, antara lain:

### **1.6.1 Manfaat Bagi Institusi**

1. Program magang yang dilakukan oleh mahasiswa dapat menjadi sarana untuk menilai sejauh mana Universitas Esa Unggul Jakarta berhasil mendidik dan memberikan pemahaman teori mengenai dunia kerja pada para mahasiswanya.
2. Menjalin kerjasama yang saling menguntungkan antara kedua belah pihak, yaitu antara kampus Universitas Esa Unggul Jakarta dengan perusahaan tempat magang PT. Froyo Kreatif Indonesia, Froyo Story



### **1.6.2 Manfaat Bagi Perusahaan**

1. Meningkatkan nama baik perusahaan karena telah memberikan kesempatan pembelajaran dan pengalaman kerja yang bermanfaat bagi mahasiswa yang melakukan kerja praktik.
2. Sebagai sarana perusahaan untuk mencari sumber daya manusia yang memiliki potensi dan dapat direkomendasikan menjadi karyawan tetap bagi perusahaan tersebut.

### **1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat**

1. Dapat dijadikan referensi dan gambaran pada bagaimana pekerjaan di dunia kerja nyata yang dilakukan oleh desainer grafis.
2. Sebagai acuan pada calon-calon mahasiswa yang akan menempuh pendidikan jurusan Desain Komunikasi Visual.
3. Sebagai perbandingan pekerjaan sebagai desainer grafis dengan pekerjaan di bidang yang lain.

## **1.7 Waktu dan Tempat**

Penulis melakukan kegiatan kerja praktik selama 3 bulan di salah satu perusahaan digital di Tangerang Selatan yaitu PT. Froyo Kreatif Indonesia, Froyo Story. Berikut keterangan lengkap tentang waktu dan tempat penulis melakukan kerja praktik.

### **1.7.1 Waktu**

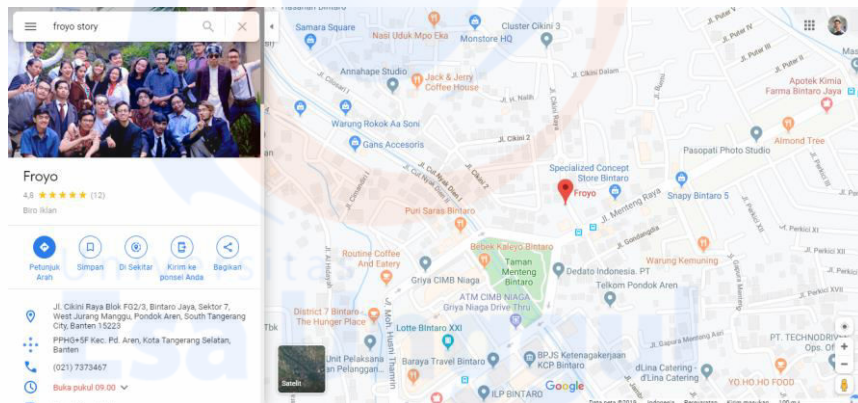
Penulis melaksanakan waktu kerja praktik sebagai seorang desainer grafis sebagai berikut:

Lama Kerja Praktik : 3 Bulan  
 Tanggal : 1 Agustus 2019 – 1 November 2019  
 Hari kerja : 09.30 – 18.30 WIB

### 1.7.2 Tempat

Penulis menempati posisi sebagai desainer grafis. Lokasi perusahaan ditempat penulis melakukan kerja praktik berada di:

Perusahaan : Froyo Story  
 Alamat : Jl. Cikini Raya Blok FG2/3, Bintaro Jaya, Sektor 7, Pondok Aren, West Jurang Manggu, Pondok Aren, South Tangerang City, Banten 15223, Indonesia  
 Telepon : (021) 7373467  
 Website : [www.froyo.co.id](http://www.froyo.co.id)



**Gambar 1.1 Map Lokasi Kerja Praktik**

Sumber: <https://www.google.com/maps/place/> diunduh 6 November 2019, pukul 10:51 WIB