

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Penelitian

Saat ini, perkembangan UI/UX sangat pesat, terutama dengan munculnya teknologi mobile yang semakin populer. Aplikasi mobile yang memiliki UI/UX yang baik akan lebih mudah digunakan dan memiliki tingkat pengguna yang lebih tinggi. Selain itu, adanya kemajuan dalam teknologi desain juga membuat desain UI/UX semakin menarik dan memuaskan pengguna. Serta terdapat juga beberapa perkembangan yang terjadi dalam UI/UX, seperti kecenderungan untuk menciptakan desain yang minimalis, sederhana, dan mudah dipahami oleh pengguna. Secara keseluruhan, perkembangan UI/UX sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan perkembangan trend desain. Desain yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna akan membantu meningkatkan tingkat kepuasan pengguna terhadap sebuah aplikasi atau situs web. Setiap orang memiliki *Visual Evoked Potential (VEP)* yang unik. Untuk memvalidasi tipe kepribadian, penting untuk memastikan bahwa *VEP* antara individu dengan tipe yang sama memiliki kesamaan. Sebanyak 93,75% *VEP* diklasifikasikan berdasarkan tipe kepribadian. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan bahwa tipe kepribadian dapat digunakan sebagai persona pengguna untuk mengklasifikasikan pengguna dalam tahap pemenuhan kebutuhan pengguna (Perdana, Santosa, Setiawan, & Wimbari, 2021). *D.I.S.C* adalah model kepribadian yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan gaya kepribadian individu. Teori perilaku *DISC* pertama kali diperkenalkan oleh William Moulton Marston melalui buku miliknya yang berjudul *Emotions of Normal People* teori Marston menyebut bahwa ekspresi perilaku emosi dapat dikategorikan menjadi empat tipe utama, yaitu berasa dari persepsi diri seseorang dalam hubungan dengan lingkungannya (Marston, 1928). Alasan pentingnya mempertimbangkan perancangan *user interface* dengan tipe kepribadian *DISC* adalah Karena tipe kepribadian berdampak langsung terhadap interaksi sosial individu dan dapat mempengaruhi kemampuan seorang salesman

untuk menjual produk atau jasa, Pengembangan antarmuka pengguna (*UI*) berdasarkan *DISC* sangat penting. Dalam penelitian ini, akan dikembangkan *UI* yang sesuai dengan tipe kepribadian *steadiness* akan membantu menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dan meningkatkan efektivitas pemasaran produk dan jasa. Metode *DISC* memberikan gambaran mengenai gaya seseorang yang dapat memprediksi kecenderungan perilakunya di masa yang akan datang (A.D. Hartanto 2019). Setiap orang memiliki tingkat kecenderungan terhadap masing-masing dimensi ini yang mempengaruhi cara pandang, sikap, dan perilaku mereka. Model tipe kepribadian *DISC* dapat digunakan untuk memahami tipe kepribadian seseorang dan bagaimana cara terbaik untuk berinteraksi dengan mereka. Model ini juga dapat digunakan untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan seseorang dalam pekerjaan, serta membantu dalam mengembangkan karier dan mengelola tim. Dengan memahami tipe kepribadian *D.I.S.C* dari pengguna dan memahami karakteristik pengguna adalah kunci untuk menciptakan desain yang baik. Serta, menggali lebih dalam tentang kepribadian pengguna akan membantu desainer untuk memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka (Norman, 2015).

PT Dayamitra Telekomunikasi Tbk. atau Mitratel merupakan salah satu anak perusahaan PT Telkom Indonesia (Persero) Tbk yang bergerak pada bidang penyediaan infrastruktur telekomunikasi. Mitratel memulai bisnis menara telekomunikasi sejak tahun 2008. Mitratel memiliki dua portofolio utama yaitu penyewaan menara (*Built to Suit, Colocation, dan Reseller*) dan bisnis menara terkait (*Fiber Solution, Power to Tower dan Edge Infra Solution*). Lebih spesifiknya untuk portofolio Mitratel *Tower Leasing* meliputi *Macro Cell, Small Cell, Colocation, Reseller, dan Tower Solution*. Adapun spesifik dari portofolio Mitratel *Tower Related Business* meliputi *Project Solution, Managed Service, Digital Service, Tower Fiberization, dan Edge Infra Solution*. Pada divisi *Marketing & Sales Unit* saat ini sedang mengalami permasalahan yaitu proses *approaching* yang manual dan memakan waktu lama, serta perhitungan biaya sewa *tower* yang masih manual dan belum adanya data *customer and company profile* dengan adanya permasalahan tersebut telah dibuat *business requirement*

details oleh Mitratel sebagai acuan dalam perancangan penelitian ini. Dengan masalah yang terjadi pada divisi *Marketing & Sales Unit*, penelitian ini akan mengembangkan rancangan *UI/UX Website Marketing Kit* untuk tipe kepribadian *steadiness* dari 4 tipe kepribadian D.I.S.C yang bertujuan untuk memaksimalkan pengalaman pengguna sesuai tipe kepribadiannya masing masing. Pada tugas akhir ini akan dilakukan *D.I.S.C. Assessment* terhadap divisi sales pada PT. Dayamitra Telekomunikasi Tbk. (Mitratel). Dengan menggunakan metode survey menggunakan kuesioner yang sudah disediakan untuk mengetahui tipe kepribadian masing masing. Mitratel sudah menyetujui kebutuhan pengembangan dan penelitian yang akan dilaksanakan.

I.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang *User Interface* sesuai dengan tipe kepribadian *steadiness* pada *website Marketing Kit* untuk *Marketing and Sales Unit* pada PT. Mitratel?
2. Bagaimana cara menyesuaikan tipe kepribadian *user* dengan rancangan *user interface website marketing kit* untuk *Marketing and Sales Unit* pada PT. Mitratel?
3. Bagaimana cara mengembangkan *UI/UX Design design Website Marketing Kit* untuk menunjang proses bisnis penyewaan tower di *Marketing & Sales Unit* pada PT Mitratel menggunakan *ReactJS* untuk *framework front-end*

I.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Membangun Desain *User Interface Website Marketing Kit* sesuai tipe kepribadian D.I.S.C.
2. Mengetahui tingkat pengaruh kepribadian pada rancangan *User Interface Website Marketing Kit*.

3. Mengetahui tingkat pengaruh kepribadian pada rancangan *User Interface Website Marketing Kit*.

I.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang diantaranya:

1. Dapat menjadi referensi dalam merancang desain *user interface website* yang sesuai dengan tipe kepribadian calon *user*
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna terhadap *website* layanan penyewaan gedung pada PT. Dayamitra Telekomunikasi Tbk. (Mitratel).

I.5. Batasan Penelitian

Batasan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Sasaran pengguna *website* ini adalah karyawan divisi sales pada PT. Dayamitra Telekomunikasi Tbk. (Mitratel).
2. Perancangan *User Interface* dikerjakan untuk sistem berbasis *website*;
3. Perancangan *website* menggunakan metode *Design Thinking*;
4. Lokasi penelitian dan pengujian prototipe *website* Rencana berada di kota Jakarta.
5. Tipe kepribadian yang akan difokuskan adalah tipe 'S' atau *Steadiness*.
6. Data data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data yang ada pada PT. Dayamitra Telekomunikasi Tbk. (Mitratel).
7. Penelitian ini tidak sampai membahas cara konfigurasi server
8. Penelitian ini tidak membahas perancangan *website* menggunakan *framework* lain selain ReactJS
9. Prototipe yang di rancang hanya pada sisi *user (UI/UX)*
10. Perancangan menggunakan design thinking

11. Penelitian ini hanya merancang prototipe design pada *Website Marketing Kit*
12. Pada penelitian ini tidak dilakukan *hosting* pada prototipe design pada *Website Marketing Kit*
13. Penelitian ini hanya merancang desain *Website Marketing Kit* pada desktop.
14. Penelitian ini tidak melakukan analisis proses bisnis.