

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Indocement Tunggul Prakarsa adalah perusahaan terkemuka di bidang industri semen yang berkomitmen untuk terus berinovasi dan menghadirkan pengalaman terbaik bagi pelanggannya. Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas komunikasi dan memperluas jangkauan pasar, perusahaan ini berencana untuk mengembangkan Virtual Expo Interaktif. Tujuan dari pengembangan proyek ini adalah untuk menyediakan platform yang menarik dan interaktif bagi para stakeholder perusahaan, seperti klien, mitra, dan pelanggan, dengan berfokus pada pengalaman pengguna (UI/UX) yang optimal.

Dalam menghadapi tantangan global yang mewajibkan perusahaan untuk beradaptasi dengan cara-cara baru dalam berbisnis, PT. Indocement Tunggul Prakarsa menyadari pentingnya kehadiran fisik dalam berbagai acara dan pameran. Oleh karena itu, dengan menggabungkan teknologi canggih dan desain yang menarik, Virtual Expo Interaktif ini akan memungkinkan perusahaan untuk tetap berinteraksi dengan para pemangku kepentingan tanpa batas geografis. Figma dipilih sebagai alat pengembangan yang andal, memastikan kecepatan dan kualitas kerja yang optimal dalam membangun platform interaktif yang memukau.

Selain meningkatkan keterlibatan dan interaksi dengan para stakeholder, Virtual Expo Interaktif ini juga diharapkan dapat memberikan dampak positif pada citra perusahaan. Melalui pendekatan berbasis UI/UX, proyek ini menunjukkan komitmen PT. Indocement Tunggul Prakarsa dalam memberikan pengalaman terbaik bagi para pengguna platform, serta menonjolkan inovasi perusahaan di bidang teknologi dan industri. Dengan demikian, proyek pengembangan ini diharapkan akan memberikan manfaat jangka panjang bagi PT. Indocement Tunggul Prakarsa dalam memperkuat posisinya sebagai pemain utama dalam industri semen.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang disusun berdasarkan uraian dari latar belakang diatas yaitu merancang UI/UX untuk meningkatkan daya tarik pengguna pada Virtual Expo Interaktif di PT. Indocement Tunggul Prakarsa.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian proyek akhir ini berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya yaitu merancang UI/UX yang menarik seperti pemilihan warna dan font tulisan, serta button dan tata letak yang mudah dipahami pada Virtual Expo Interaktif di PT. Indocement Tunggal Prakarsa.

1.4 Batasan Masalah

Proses penelitian dan pengerjaan proyek akhir ini dapat terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu diadakan batasan. batasan-batasan pengerjaan proyek akhir adalah sebagai berikut:

1. PT. Indocement Tunggal Prakarsa perlu meningkatkan efektifitas Virtual Expo menggunakan Figma pada Virtual Expo Interaktif berbasis UI/UX.
2. PT. Indocement Tunggal Prakarsa perlu Virtual Expo yang memiliki UI/UX interaktif dan mudah dalam mengakses informasi, menggunakan platform Figma.

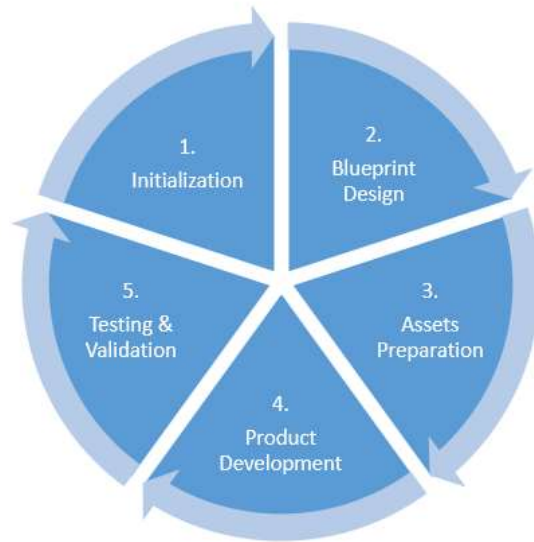
1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dari setiap kata kunci tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan: Proses merancang, membangun, dan meningkatkan sebuah produk atau sistem yang melibatkan berbagai tahapan, seperti perencanaan, pengkodean, pengujian, dan implementasi.
2. Virtual Expo: Sebuah pameran atau acara yang diselenggarakan secara online dan dapat diakses melalui internet, menyediakan pengalaman serupa dengan pameran fisik dengan menggunakan teknologi virtual.
3. Interaktif: Kemampuan suatu sistem atau antarmuka untuk berinteraksi secara langsung dengan pengguna melalui berbagai respons dan tanggapan yang terjadi secara real-time.
4. Berbasis UI/UX: Merujuk pada desain dan pengembangan antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) sebagai landasan atau fondasi dalam mengembangkan suatu produk atau sistem.
5. Figma: Alat desain grafis berbasis web yang memungkinkan kolaborasi tim dalam merancang, membuat prototipe, dan mengimplementasikan desain UI/UX.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi yang dapat digunakan dalam pengembangan Virtual Expo interaktif berbasis UI/UX dengan Figma di PT. Indocement Tunggal Prakarsa adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). MDLC terdiri dari lima tahap utama, yaitu Initialization, Blueprint Design, Assets Preparation, Product Development, dan Testing & Validation. Berikut adalah gambar mengenai setiap tahap MDLC dalam konteks proyek ini.[1]



Gambar 1.1 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan Proyek

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																			
		Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis dan kebutuhan	█	█	█																	
2	Pembuatan user interface				█	█	█		█	█	█										
3	Perancangan UI pada Figma					█	█	█			█	█	█	█							
4	Implementasi prototype													█	█	█	█				
5	Testing prototype																	█	█	█	