

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 menjadi faktor pemicu perkembangan dunia teknologi dan informasi saat ini, serta diiringi bertambahnya kebutuhan manusia terhadap produk dan jasa pada bidang industri budaya, perihal perkembangan pesat pada era saat ini, masyarakat mulai tertarik dan sadar akan pentingnya model hunian rumah atau tempat kerja yang nyaman, aman dan berkonsep sesuai dengan perkembangan jaman. Konsep yang jelas mendorong masyarakat lebih efektif melakukan kegiatan sehari-hari. Saat ini informasi hunian nyaman, aman sangat di butuhkan bagi masyarakat. Masyarakat memerlukan informasi model hunian. Selain itu berdasarkan observasi, sejak 2015 hingga saat ini pertumbuhan jasa kontraktor maupun arsitek mencapai 50% (Nugraheni et al., 2021).

Adanya teknologi informasi seperti internet telah membuka mata dunia terhadap perspektif, interaksi dan market place baru serta sebuah jaringan bisnis dunia yang tanpa batas. Hadirnya internet sebagai sebuah infrastruktur dan jaringan telah menunjang efektifitas dan efisiensi operasional sebuah perusahaan, terutama peranannya sebagai sarana publikasi, komunikasi, serta sarana untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan. Internet sendiri merupakan ruang komunikasi baru yang salah satunya dapat menjadi media massa (Gani, 2020).

Seiring berkembangnya teknologi informasi saat ini, menyebabkan perkembangan teknologi *smartphone* juga semakin pesat. Jangkauan pengguna terhadap *mobile apps* juga terus meningkat. Di era modern, *mobile apps* telah banyak digunakan sebagai cara yang efektif untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. Tentu saja, hal ini akan memberikan manfaat yang lebih besar bagi kegiatan sehari-hari manusia. Menurut data laporan Data.adjust, lebih dari 212 juta orang di Indonesia akan menjadi 80% pengguna *mobile* pada tahun 2022. Hal ini menjadikan *mobile apps* salah satu alternatif cara yang dapat digunakan untuk menunjang proses hubungan

masyarakat. Dengan tingginya minat pengguna terhadap penggunaan mobile apps di kehidupan sehari-hari akan mendukung pemenuhan masyarakat.

Globalisasi budaya menjadi salah satu peran yang sangat berpengaruh terhadap perilaku kehidupan masyarakat, yang notabene sudah tersebar luas di berbagai jejaring sosial media tentang destinasi wisata, tempat peristirahatan bahkan tempat kuliner yang mengadopsi berbagai bentuk dan gaya arsitektur dari berbagai negara. Pada akhirnya pengalaman estetika tersebut mempengaruhi selera mereka terhadap hunian; tempat tinggal, dan bahkan tempat usaha yang ingin mereka miliki. Dengan banyaknya media informasi masyarakat semakin up to date mengenai perkembangan globalisasi budaya di era sekarang, sehingga asimilasi budaya luar dengan budaya setempat tak bisa lagi terelakan. Tak terkecuali, kabupaten Cirebon merupakan sebuah zona transit penghubung antara Jawa timur atau Jawa tengah dengan Bandung atau Jakarta mengalami perkembangan yang sangat signifikan.

Kabupaten Cirebon yang memiliki luas wilayah 5.525,35 km persegi dan populasi sebanyak 7.023.869 jiwa berdasarkan sensus DISDUKCAPIL pada tahun 2023, saat ini sedang gencar membangun infrastruktur di berbagai sudut wilayahnya termasuk juga hunian yang representatif. Perkembangan yang sangat pesat ini dipicu pula oleh wacana pembentukan provinsi CIREBON RAYA yang terpisah dari Jawa Barat, yang meliputi Cirebon, Majalengka, Indramayu dan Kuningan. (Tribunjabar.id). Hal inilah yang menjadi salah satu dasar alasan dalam menentukan fokus pada penulisan.

Asimilasi budaya diatas dalam berbagai hal membentuk selera masyarakat kabupaten Cirebon yang semakin majemuk, termasuk selera terhadap gaya dan model desain hunian tempat tinggal atau tempat usaha yang bersifat global, tidak lagi bergaya kedaerahan. Seiring zaman yang serba digital dan perkembangan infrastruktur yang semakin meningkat masyarakat berkompetisi ingin membangun rumah yang mereka idamkan, tetapi masih ada beberapa faktor yang menjadi penghambatnya. Menurut (Badan Statistik Indonesia) Beberapa diantaranya adalah minimnya pengetahuan

masyarakat mengenai kapasitas kontraktor dan arsitek, Juga keberadaan arsitek dan kontraktor profesional lebih memilih membuka jasanya di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya. Sehingga masyarakat Cirebon khususnya kabupaten pinggiran mayoritas masih menggunakan jasa tukang tradisional dengan berbekal gambar model bangunan dari internet yang belum tentu sesuai dengan luas lahan yang akan dibangun. Karena keterbatasan pengetahuan dan pemahaman tukang tradisional terhadap proporsi, dimensi, bentuk dan varian material mengakibatkan kekecewaan bagi masyarakat.

Kurangnya pengetahuan dan pengalaman tukang tradisional menjadikan mereka tidak mampu untuk melakukan improfisasi dan berinovasi. Menurut Muhammad Haekal Ramadhan mahasiswa sipil memaparkan, bahwa dengan adanya kontraktor dan arsitek pembangunan akan semakin terkonsep jelas, sehingga bisa mewujudkan impian yang di inginkan oleh masyarakat. saat ini perkembangan kontraktor dan arsitek semakin bagus, persaingan yang sehat membuat Kontraktor dan Arsitek newbie sulit mencari tender di dibandingkan dengan kontraktor dan arsitek ternama.

Semua aspek kehidupan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi saat ini. Penggunaan teknologi saat ini membuat kehidupan sehari-hari lebih mudah. Saat ini, ada beberapa sistem informasi untuk menyewa kontraktor dan arsitek yang ditawarkan oleh berbagai perusahaan konsultan yang bekerja sebagai konsultan dan arsitek; namun, profil perusahaan dan informasinya terbatas di kota-kota besar seperti Jakarta, dll. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi smartphone yang dapat menghubungkan arsitek dengan masyarakat melalui smartphone, terutama di kota Cirebon.

Berdasarkan latar belakang di atas, semua teknologi di gantikan oleh digital pada era globalisasi saat ini yang meningkat secara menyeluruh. Hal ini melahirkan trobosan baru yaitu internet. Salah satunya sebagai media komunikasi yang menghubungkan pengguna layanan kepada penyedia layanan. Jadi sangat

mempermudah untuk mencari informasi mengenai bangunan hunian dan segala hal di jejaring sosial media. Pada akhirnya penulis berkesimpulan untuk merancang sebuah mobile apps sebagai platform penyedia jasa, dan layanan Kontraktor dan Arsitek. Dalam perancangan ini penulis akan menggunakan pendekatan desain thinking (Ford, 2010; Hendriyana, 2019) yaitu melalui tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Diharapkan dengan adanya perancangan mobile apps ini dapat mempermudah segalanya baik itu Masyarakat mendapatkan Kontraktor dan Arsitek yang tepat, atau Kontraktor dan Arsitek *newbie* mendapatkan klien.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang tertera, dapat diidentifikasi masalahnya yaitu:

1. Banyak kontraktor atau arsitek yang belum memiliki platform digital untuk mempromosikan dan memasarkan layanan mereka.
2. Banyak pengguna melakukan pencarian jasa dilakukan secara manual yang membutuhkan waktu lama dan kurang efisien.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini mengacu kepada “ Bagaimana merancang *Mobile Apps* kepada masyarakat dengan mudah untuk mencari Kontraktor dan Arsitek, mempermudah kontraktor dan arsitek baru mendapatkan konsumen ”

## **1.4 Ruang Lingkup**

Penelitian ini akan fokus mengarah kepada perancangan mobile apps sebagai platform layanan kontraktor dan arsitek. Agar pembahasan tidak terlalu luas, maka akan dibuat pembatasan sebagai berikut:

### **1.4.1 Apa**

Perancanag mobile apps “Perancangan Mobile Apps Platform Penyedia Jasa Kontraktor dan Arsitek”

#### **1.4.2 Siapa**

Target perancangan mobile apps ini berfokus kepada customer yang membutuhkan layanan jasa kontraktor dan perusahaan kontraktor untuk menemukan konsumennya.

#### **1.4.3 Dimana**

Penelitian ini dilakukan di Kota Cirebon

#### **1.4.4 Kapan**

Penelitian dimulai dari bulan Oktober 2024. Disusul dengan perancangan Prototype November-Desember 2024.

#### **1.4.5 Bagaimana**

Dalam mendeskripsikan Perancangan *Prototype Platform* Penyedia Jasa Kontraktor dan Arsitek, *mobile apps* ini memberikan kemudahan untuk masyarakat mencari kontraktor dan Arsitek profesional begitupun dengan Kontraktor dan Arsitek baru mempermudah mencari konsumen. Adanya aplikasi ini menjadikan solusi serta memberikan perhatian terhadap audiens untuk menggunakan aplikasi dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Merancang sebuah desain *mobile apps* mempermudah masyarakat sebagai customer mencari Kontraktor dan Arsitek yang tepat, lalu Kontraktor dan Arsitek baru terbantu untuk mendapatkan konsumen.

### **1.6 Pengumpulan Data dan Analisis**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan penelitian yang berlandaskan filsafat, yang digunakan untuk melakukan penelitian dalam kondisi ilmiah atau eksperimen, dengan alat pengumpulan data kualitatif dan analisis yang lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2018).

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan yang bertujuan untuk penggalian pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan dari narasumber untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri secara langsung oleh peneliti, atau tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau (Soewardikoen 2019:53). Wawancara ini akan menjadi sesi tanya jawab terstruktur demi mendapatkan informasi akan kebutuhan penting apa saja yang dibutuhkan oleh para customer pencari jasa kontraktor dan penyedia jasa kontraktor.

#### **b. Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain (Sugiyono, 2018:229). Kegiatan ini berupa observasi pada objek yang dijadikan objek penelitian, yakni para penyedia jasa kontraktor dan para customer yang mencari jasa kontraktor, sehingga dapat direlevankan dengan wawancara yang dilakukan.

#### **c. Studi Pustaka**

Melakukan penelitian teoritis tentang kebutuhan hewan peliharaan. Studi pustaka juga terkait dengan proses pengumpulan, membaca, dan mencatat data, yang bertujuan untuk menutupi kekurangan semua data yang ada sebelumnya.

### **1.6.2 Metode Analisis Data**

Mengurutkan dan mengorganisasikan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar adalah proses yang dikenal sebagai analisis data (Moleong, 2017:280-281). Tujuan dari analisis data adalah untuk menemukan tema dan membuat hipotesis kerja berdasarkan informasi yang diberikan (Moleong, 2017:280-281). Penelitian akan menggunakan metode analisis berikut:

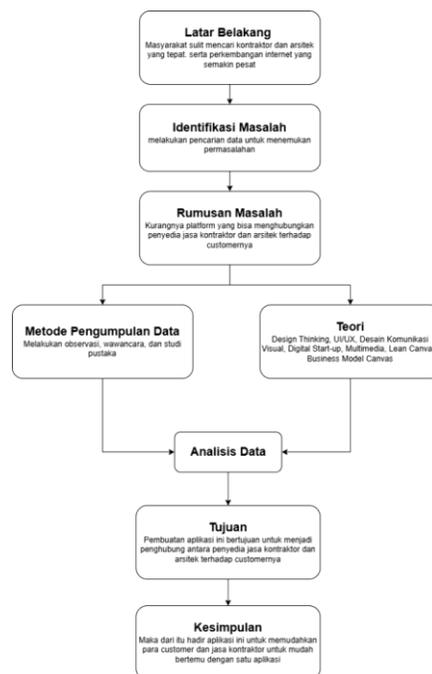
## 1. Analisis Visual

Menurut Edmund Feldman (Aland & Darby, 1992) menyatakan bahwa analisis visual dibagi menjadi empat tahap: deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian. Dengan metode ini, analisis visual akan dilakukan terhadap beberapa aplikasi ponsel dan website serupa, menganalisis gaya ilustrasi yang digunakan serta UI/UX yang digunakan.

## 2. Analisis Matriks Perbandingan

Analisis matriks perbandingan akan digunakan untuk membandingkan berbagai aplikasi mobile sehingga dapat dijadikan standar perancangan aplikasi mobile yang baik. Matriks perbandingan didefinisikan sebagai perbandingan informasi dan konsep yang dilakukan dengan cara menjajarkan informasi tersebut (Soewardikoen, 2019:1040).

### 1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumentasi Peneliti

## 1.8 Pembabakan

### - **BAB I Pendahuluan**

Pada bab I Informasi mengenai latar belakang mencakup segala aspek. Aspek tersebut meliputi, perkembangan teknologi 4.0, globalisasi budaya, dan penulis mengangkat permasalahan masyarakat sulit mencari kontraktor dan arsitek, kontraktor dan arsitek baru sulit mencari konsumen Berdasarkan latar belakang tersebut, kemudian digolongkan menjadi beberapa bagian berupa identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, pengumpulan data dan analisis, serta kerangka perancangan. Pada bab ini kemudian ditutup oleh Pembabakan yang berisi uraian isi dari tiap bab.

### - **BAB II Landasan Teori**

Berisi teori-teori sebagai dasar untuk mendekati permasalahan yang telah disebutkan di Bab I. Teori-teori yang akan dipergunakan antara lain terkait Design Thinking, UI/UX, Ilustrasi, Desain, serta Komunikasi Visual. Bab ini ditutup dengan kerangka teori serta asumsi.

### - **BAB III Data dan Analisis Data**

Data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Kemudian dilanjutkan dengan analisis visual dan analisis matriks perbandingan, dalam bab ini diakhiri dengan kesimpulan hasil analisis.

### - **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bagian ini menjelaskan konsep perancangan, hingga hasil perancangan, mulai dari rancangan awal hingga final.

### - **BAB V Penutup**

Berisikan kesimpulan dari seluruh pembahasan yang telah dipaparkan dalam laporan ini.