

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

CV. Poda Rent adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penyewaan kendaraan. Sebagai perusahaan yang mengelola banyak aset berupa kendaraan dan peralatan pendukung operasional, CV. Poda Rent menghadapi tantangan dalam memantau dan mengelola aset-aset tersebut secara efektif. Saat ini, pengelolaan aset masih dilakukan secara manual, seperti melalui pencatatan di buku atau spreadsheet. Hal ini menimbulkan berbagai masalah seperti kesalahan pencatatan, kurangnya visibilitas status aset, keterlambatan pembaruan data, serta kesulitan dalam melacak dan memantau aset secara real-time.

Kebutuhan akan sistem manajemen aset yang lebih efisien, terintegrasi, dan user-friendly menjadi sangat penting bagi perusahaan untuk mendukung kelancaran operasional. Dengan perkembangan teknologi saat ini, perancangan sistem manajemen aset berbasis digital yang dilengkapi dengan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik diharapkan mampu memecahkan permasalahan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan perancangan sistem yang tidak hanya berfungsi optimal, tetapi juga mudah digunakan oleh pengguna dari berbagai latar belakang dan tingkat kemampuan teknis.

Perancangan sistem manajemen aset ini bertujuan untuk menciptakan solusi yang dapat membantu CV. Poda Rent dalam meningkatkan efisiensi operasional, meminimalkan kesalahan manual, dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam pengelolaan aset perusahaan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa permasalahan yang ingin diselesaikan dalam perancangan ini:

1. Kesalahan Pencatatan: Proses manual meningkatkan resiko kesalahan akibat penginputan data yang tidak standar atau *human error*, sehingga menciptakan ketidak akuratan data aset.
2. Kurangnya Visibilitas; Ketidakmampuan untuk memantau status dan kondisi aset secara *real-time* menyulitkan pengambilan keputusan yang tepat waktu dan efisien.

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sistem manajemen aset berbasis digital yang otomatis, terintegrasi, dan akurat untuk mendukung pengelolaan data aset perusahaan.
2. Meminimalkan kesalahan pencatatan data aset melalui otomatisasi dan standar pengisian data yang ter-struktur.
3. Mepercepat pembaruan data aset dengan menyediakan mekanisme sinkronisasi *real-time*.

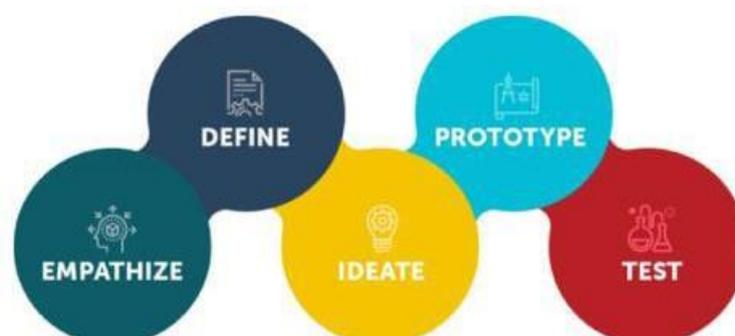
### 1.4 Batasan Masalah

Pada sub bab ini dipaparkan hal-hal yang menjadi ruang lingkup proyek akhir, misalkan: batasan-batasan pengerjaan proyek akhir. *Misal:*

1. Penelitian ini hanya mencakup perancangan UI/UX dari sistem manajemen aset tanpa mencakup pengembangan sistem secara penuh.
2. Fokus sistem adalah pada pengelolaan aset kendaraan dan peralatan yang dimiliki oleh CV. Poda Rent.
3. Pengujian sistem hanya dilakukan pada tahap prototipe, sehingga implementasi penuh tidak akan dibahas dalam penelitian ini.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan perancangan UI/UX untuk sistem manajemen aset CV. Poda Rent ini menggunakan pendekatan Design Thinking. Design Thinking adalah metode yang berfokus pada pengguna (*user-centered design*) dan menyelesaikan masalah dengan cara kreatif dan iteratif. Tahapan Design Thinking terdiri dari lima fase: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.



*Gambar 1. 1 Tahapan Proses Design Thinking*

### **1.5.1 Empathize**

*Empathize* merupakan tahap dilakukannya pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan mengetahui apa yang diinginkan pengguna, pada proses ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna, memahami konteks mereka, dan mengidentifikasi masalah yang perlu diselesaikan dalam desain produk atau layanan yang dikembangkan. Pendekatan ini penting untuk menghasilkan solusi yang relevan dan berdampak positif.

### **1.5.2 Define**

Pada tahap ini, akan disimpulkan seluruh kebutuhan yang didapat dari pengguna dari tahap *Empathize*. Informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *Empathize* dianalisis dan disintesis untuk merumuskan masalah yang jelas.

1. Merancang desain antarmuka yang memudahkan customer untuk menggunakan dan melakukan pemesanan, bahkan pencarian, ketika ingin mencari produk yang diinginkan.
2. Merancang desain antarmuka yang memungkinkan pengguna menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi dengan mudah.
3. Mengembangkan pengalaman pengguna yang memuaskan dan berkesan bagi pengguna aplikasi.

### **1.5.3 Ideate**

*Ideate* (Ide/Inovasi) tahapan ketiga dari design thinking merupakan proses untuk menghasilkan ide pada perancangan sebuah desain, serta dapat menyelesaikan topik -permasalahan pada tahap proses pertama "*Empathize*" sehingga tahap ini menghasilkan pendapat, saran, ide, masukan untuk diimplementasikan pada perancangan desain aplikasi, modul aplikasi, serta pembuatan wireframe. Tujuan dari proses ini adalah untuk menentukan solusi mana yang paling efektif dan berdampak langsung ke pengguna

### **1.5.4 Prototype**

Proses Prototype mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya menjadi sebuah aplikasi dan produk yang dapat diuji coba. Tahapan ini menghasilkan produk jadi dan skenario penggunaan aplikasi.

### **1.5.5 Test**

Proses Test merupakan uji coba aplikasi yang sudah jadi dengan melakukan percobaan ke pengguna. Berdasarkan pengalaman dari pengguna akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini jadwal kegiatan pelaksanaan Proyek Akhir. Tabel 1.1 Menunjukkan jadwal pembuatan aplikasi Poda Rent.

**Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan**

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan																		
		September				Oktober				November				Desember						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Research Tools yang akan dipakai	■	■																	
2	UI/UX Research			■	■	■	■													
3	Figma Prototype							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
4	Pengujian																	■	■	■