

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini banyak bermunculan *startup* yang dikembangkan oleh khalayak umum guna untuk memenuhi kebutuhan konsumen pada masa sekarang ini. Startup pada masa sekarang ini sudah berkembang secara pesat daripada tahun – tahun sebelumnya. Hal ini disebabkan pengguna *internet* di Indonesia pada awal tahun 2021 mencapai 202,6 juta jiwa. Maka dari itu banyak orang yang menjadikan ini sebuah peluang untuk menambah potensi naiknya peluang untuk memasarkan pada media sosial (Febrian et al., 2021). Untuk menaikkan peluang pasar tersebut maka dibuatlah sebuah *startup* untuk membantu menghubungkan konsumen dengan perusahaan *startup* tersebut.

Salah satu bidang *startup* yang paling unggul adalah *software house* yang merupakan sebuah usaha yang pada umumnya mengembangkan sebuah perangkat lunak atau *software*. Tak hanya itu, *software house* juga berguna untuk sebagai tempat konsultan IT dan memberikan solusi kepada konsumen baik dari pemerintah, perusahaan, organisasi, atau perorangan. Kesimpulannya *software house* merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan jasa untuk konsumen demi memenuhi kebutuhan konsumen (Nuraminudin et al., 2018).

Terletak di Kabupaten Jember terdapat perusahaan *software house* yang bernama Codinggo ID yang dinaungi oleh CV. Kreasi Karya Milenia, bergerak pada bidang pembuatan perangkat lunak atau biasa disebut dengan *software house*. Codinggo ID dibentuk pada bulan pada Bulan April 2022, dan juga digagas oleh salah satu alumni di Politeknik Negeri Jember yakni, Azhar Irfana Gangsar. Codinggo ID memiliki latar belakang pembuatan guna untuk memenuhi kebutuhan perangkat lunak bagi UMKM yang berada di Indonesia khususnya Kabupaten Jember. Karena pada saat ini UMKM di Indonesia yang memiliki perangkat lunak masih tergolong sedikit dan juga pengetahuan mereka tentang dunia teknologi juga tergolong kurang. Codinggo ID yang memiliki latar belakang

pembentukan startup untuk memenuhi kebutuhan perangkat lunak bagi UMKM yang berada di Indonesia masih belum memiliki perancangan antarmuka *website* guna sebagai media pemasaran bagi perusahaan. Hasil wawancara dengan pemilik Codinggo ID yakni Azhar Irfana Gangsar pada tanggal 28 Mei 2022 menyatakan bahwa pihak Codinggo ID membutuhkan *website* untuk memasarkan jasanya dalam pembuatan perangkat lunak supaya dapat dikenal oleh masyarakat lebih luas. Disamping itu pembuatan *website* untuk Codinggo ID ditargetkan bahwa nantinya pengguna dapat mencari lebih mudah pada layanan yang ditawarkan oleh Codinggo ID, dan juga pengguna dapat lebih cepat mencari *website* Codinggo ID yang pencarian tersebut akan berkaitan dengan *software house* ataupun konsultan IT pada pencarian *Google*. Hal itu berguna sebagai SEO (*Search Engine Optimization*) sebagai hal yang ditargetkan oleh Codinggo ID.

Perancangan antarmuka *website* yang dibuat untuk Codinggo ID akan menggunakan metode *Lean UX* dalam tahapan pembuatannya. *Lean UX* dipilih sebagai metode perancangan *website* supaya dalam perancangan dan pengembangannya tidak memerlukan banyak biaya untuk membuatnya, karena pada metode *Lean UX* dalam proses pembuatannya akan memprioritaskan fitur – fitur yang utama daripada fitur – fitur yang lain. Dengan metode *Lean UX* nantinya juga akan mempercepat dalam proses perancangan *website* bagi Codinggo ID. Metode *Lean UX* yang pada proses tahapannya akan terus berulang, menjadikan *website* tersebut akan terus berkembang seiring dengan berkembangnya perusahaan Codinggo ID.

Selain menggunakan metode *Lean UX* dalam tahapan pembuatan *website*, *website* ini juga akan diuji dalam segi kegunaan atau *user experience* dengan menggunakan UEQ (*User Experience Questionnaire*) dengan bantuan *google form* sebagai alat bantu penyebaran formulir kuisioner tersebut. Dengan begitu akan teridentifikasi dari *website* manakan yang baik untuk digunakan oleh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Dari paparan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, muncul sebuah rumusan masalah yang menjadi dasar dari terlaksananya penelitian ini adalah, Bagaimana hasil penerapan metode *Lean UX* untuk perancangan *company profile* berbasis *website* pada studi kasus Codinggo ID?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil penerapan metode *Lean UX* untuk perancangan *company profile* berbasis *website* pada studi kasus Codinggo ID.
2. Mengetahui hasil dari *website* manakah yang bagus dalam segi *user experience* dengan menggunakan UEQ (*User Experience Questionnaire*).
3. Mengetahui hasil perbandingan dari 2 (dua) *website* mana yang sesuai dengan pertanyaan dari *A/B Testing*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Mahasiswa
Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi mahasiswa yang nantinya berkesempatan untuk menggunakan penelitian ini sebagai acuan guna membantu proses penelitian berikutnya.
- b. Bagi CV. Kreasi Karya Milenia
Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan proyek bagi CV. Kreasi Karya Milenia, dan juga bisa melancarkan perkembangan perusahaan, supaya bisa dikenal di kalangan masyarakat luas dan instansi.

c. Bagi Masyarakat

Memberikan kepada masyarakat tentang informasi *company profile* Codinggo ID supaya masyarakat lebih mengenal beberapa hal mengenai Codinggo ID.