

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan

3.1.1 Temuan Masalah

Sektor Pariwisata, UMKM dan Budaya merupakan sektor yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Dengan perkembangan masa kini ketiga sektor tersebut telah berkembang secara pesat sehingga banyak didirikannya wisata – wisata maupun UMKM dan budaya pada suatu wilayah ataupun daerah.

Salah satunya ialah Wisata, UMKM, dan Budaya yang ada di Kecamatan Kemiling, Bandar Lampung. Dari tahun ke tahun sudah banyak wisata, UMKM, dan budaya yang telah berkembang di Kecamatan tersebut. Namun wisata wisata, UMKM, dan Budaya tersebut masih belum banyak dikenal masyarakat luas bahkan di masyarakat Bandar Lampung Sendiri. Hal ini dikarenakan tidak adanya sumber informasi yang dapat menyampaikan informasi terkait tempat – tempat tersebut. Sehingga masyarakat mencari informasi sendiri yang mengakibatkan kesalahan pada informasi maupun tidak dapat menemukan informasi terkait.

Dalam hal ini diperlukannya pengembangan sistem informasi berbasis digital agar masyarakat dapat mengakses langsung sumber informasi terpercaya terkait Wisata, UMKM, dan Budaya yang ada di Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Namun dalam pengembangan sistem informasi sendiri tidak luput dari tampilan desain antarmuka yang user friendly sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan sistem informasi yang telah di kembangkan. Desain IU juga diperlukan agar tampilan antarmuka lebih menarik untuk dilihat dan dapat membuat calon user lebih nyaman saat menggunakannya.

Selain pengembangan yang dilakukan diperlukan juga promosi melalui media sosial agar sistem informasi yang dikembangkan dapat dikenal oleh lebih banyak orang. Karena hal ini, diperlukannya pemanfaatan desain grafis agar media promosi memiliki tampilan yang lebih baik dan menarik minat masyarakat untuk melihat promosi yang telah diposting.

3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di Sektor Pariwisata, UMKM dan Budaya Kecamatan Kemiling, maka di dapatkan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya Pengenalan dan Promosi: Wisata, UMKM, dan budaya di Kecamatan Kemiling Bandar Lampung, belum banyak dikenal oleh masyarakat luas, termasuk di dalam masyarakat Bandar Lampung itu sendiri. Hal ini menunjukkan adanya kekurangan dalam hal pengenalan dan promosi sektor-sektor tersebut kepada publik.
2. Minimnya Sumber Informasi yang Terpercaya: Tidak adanya sumber informasi yang memadai dan terpercaya mengenai wisata, UMKM, dan budaya di Kecamatan Kemiling menyebabkan masyarakat kesulitan menemukan informasi yang akurat. Ketidaktersediaan informasi ini mengakibatkan penyebaran informasi yang salah atau kurang tepat.
3. Kebutuhan akan Sistem Informasi Berbasis Digital: Diperlukan pengembangan sistem informasi berbasis digital yang dapat diakses oleh masyarakat untuk menyediakan informasi terpercaya tentang wisata, UMKM, dan budaya di Kecamatan Kemiling. Hal ini penting untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat mengenai potensi lokal yang ada.

4. Pentingnya Desain Antarmuka Pengguna (User Interface) yang User-Friendly: Dalam pengembangan sistem informasi tersebut, diperlukan desain antarmuka pengguna yang menarik dan mudah digunakan (user-friendly) agar masyarakat dapat mengakses dan menggunakan sistem informasi tersebut dengan nyaman dan tanpa hambatan. Desain yang baik dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan efektivitas penggunaan sistem informasi.

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk mencapai tujuan yang di harapkan dalam penulisan laporan ini, di lakukan beberapa tahapan yaitu :

1. Strategi Pengenalan dan Promosi yang Efektif
2. Penyediaan Sumber Informasi yang Terpercaya
3. Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Digital
4. Desain Antarmuka Pengguna (UI) yang Menarik dan Mudah Digunakan

3.2 Landasan Teori

3.2.2 Desain UI (User Interface)

adalah proses perancangan antarmuka pengguna pada aplikasi atau website dengan fokus pada tampilan visual dan interaksi pengguna. Tujuannya adalah menciptakan antarmuka yang menarik, intuitif, dan mudah digunakan agar pengguna dapat berinteraksi dengan produk digital secara efisien dan menyenangkan.

Desain UI melibatkan pemilihan elemen-elemen seperti warna, tipografi, ikon, tombol, tata letak, dan animasi untuk memastikan bahwa antarmuka tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional.

Desain UI harus mempertimbangkan konsistensi, keterbacaan, hirarki visual, serta prinsip-prinsip desain lainnya untuk membuat pengalaman pengguna yang optimal.

Dalam proses desain UI, seringkali digunakan alat dan protokol seperti wireframing, prototyping, dan pengujian antarmuka untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Desain UI yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mendukung tujuan bisnis dari produk tersebut.

3.2.3 Desain Grafis

adalah seni dan praktik menciptakan konten visual untuk mengomunikasikan pesan atau informasi. Dalam desain grafis, elemen-elemen seperti gambar, teks, bentuk, warna, dan ilustrasi digabungkan secara kreatif untuk menghasilkan karya yang dapat dilihat di berbagai media, baik cetak maupun digital.

Tujuan utama dari desain grafis adalah menyampaikan ide atau pesan tertentu dengan cara yang menarik dan efektif. Desainer grafis bekerja pada berbagai proyek, seperti logo, brosur, poster, kemasan produk, situs web, dan iklan, dengan mempertimbangkan aspek estetika serta fungsionalitas. Mereka juga memanfaatkan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, ritme, dan kesatuan untuk menciptakan komposisi yang harmonis dan mudah dipahami oleh audiens.

Desain grafis memiliki peran penting dalam branding dan identitas visual sebuah perusahaan atau produk, membantu menciptakan citra yang kuat dan konsisten di mata publik. Dengan demikian, desain grafis tidak hanya sekadar membuat sesuatu terlihat bagus, tetapi juga berfungsi untuk mengkomunikasikan pesan dengan cara yang jelas dan berkesan.

3.3. Metode yang Digunakan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan magang mandiri ini ialah sebagai berikut :

1. Pengembangan dan Implementasi Desain Antarmuka Pengguna (UI)

- Analisis Kebutuhan Pengguna: Melakukan survei dan wawancara dengan peserta pelatihan untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka dalam penggunaan platform digital.
- Perancangan Prototipe: Mengembangkan prototipe UI untuk aplikasi mobile yang akan digunakan dalam program, memastikan desain yang responsif dan user-friendly.
- Pengujian Pengguna: Melakukan uji coba dengan kelompok kecil peserta untuk mengidentifikasi masalah dan melakukan perbaikan sebelum peluncuran penuh.
- Implementasi dan Pemeliharaan: Meluncurkan platform digital yang telah disesuaikan dan melakukan pemeliharaan rutin untuk memastikan kelancaran penggunaannya sepanjang program berlangsung.

2. Desain dan Produksi Materi Visual

- Perancangan Materi Desain Grafis: Membuat desain visual untuk berbagai materi pendukung seperti nametag, plakat, banner, dan sertifikat yang akan digunakan selama kegiatan pelatihan.
- Konsistensi Visual dan Branding: Menerapkan elemen desain yang konsisten dengan identitas visual PPK ORMAWA untuk semua materi cetak dan digital.

3. Manajemen Media Sosial untuk Dokumentasi dan Promosi

- **Perencanaan Konten Media Sosial:** Mengembangkan kalender konten yang mencakup postingan terkait pelatihan, pendampingan, dan promosi UMKM serta wisata lokal di Kecamatan Kemiling.
- **Pembuatan dan Kurasi Konten:** Menciptakan konten berkualitas, seperti foto, video, dan infografis yang menarik, untuk diunggah ke platform media sosial.
- **Interaksi dengan Audiens:** Aktif berinteraksi dengan pengikut di media sosial melalui komentar, pesan langsung, dan aktivitas lainnya untuk meningkatkan keterlibatan dan memperkuat hubungan dengan masyarakat.
- **Analisis dan Evaluasi Kinerja:** Memantau kinerja konten menggunakan alat analitik media sosial dan mengevaluasi efektivitas strategi untuk perbaikan di masa mendatang.

Metode-metode ini dirancang untuk memastikan bahwa program pelatihan dan pendampingan di Kecamatan Kemiling Bandar Lampung dapat berjalan efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi masyarakat setempat.

3.4. Rancangan Program yang Dibuat

1. Melakukan Observasi dan pengamatan pada lingkungan serta masyarakat sekitar Kecamatan Kemiling terkait Pariwisata, UMKM dan Budaya pada daerah tersebut.
2. Melakukan kegiatan survey untuk mengumpulkan data Pariwisata, UMKM dan Budaya yang ada di Kecamatan Kemiling.
3. Berdiskusi dengan tim terkait desain yang pas untuk menggambarkan suasana Pariwisata, UMKM dan Budaya yang ada di kecamatan Kemiling.
4. Merancang desain UI yang sudah di diskusikan dengan tim lalu mendesainnya melalui platform Canva kemudian di implementasikan melalui platform figma sebagai tempat untuk membuat prototype.
5. mendesain feed instagram dan frame story instagram yang berisi terkait kegiatan PPK ORMAWA seperti dokumentasi pelatihan, pendampingan, pariwisata, UMKM dan budaya yang ada di kecamatan kemiling.