

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, teknologi telah berkembang dengan cepat dan mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk cara orang dan perusahaan beroperasi. Digitalisasi membuat bisnis lebih efisien dan menjangkau pasar yang lebih luas tanpa batasan geografis. Industri kreatif, seperti produksi musik dan video, juga mengalami transformasi besar sebagai akibat dari munculnya berbagai platform digital, yang memungkinkan kreator untuk memperkenalkan karya dan layanannya kepada khalayak yang lebih luas (Septiadi & Agus, 2024).

Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia diperkirakan mencapai 220 juta orang atau sekitar 80% dari populasi. Seiring dengan meningkatnya penetrasi internet, Kominfo (2024) mencatat bahwa sekitar 15% pengguna telah memanfaatkan platform freelance untuk mencari maupun menawarkan layanan, terutama dalam bidang kreatif seperti desain grafis, penulisan, dan editing video (APJII, 2024). Platform seperti Fiverr, Upwork, dan Freelancer memang memungkinkan pelaku industri kreatif menjangkau klien global, namun memiliki beberapa keterbatasan, seperti potongan komisi yang tinggi, tingkat persaingan yang ketat, serta minimnya keleluasaan dalam membangun identitas merek secara personal (Mustofa et al., 2024).

Salah satu media digital yang memainkan peran penting dalam bisnis modern adalah *website*. *Website* tidak hanya dapat menjadi media informasi, tetapi juga dapat meningkatkan citra dan kredibilitas perusahaan di mata klien. *Website* memiliki keunggulan dibandingkan dengan media sosial atau platform *freelance* karena memberikan kebebasan penuh kepada pemilik untuk mengatur tampilan, konten, dan strategi pemasaran mereka (Yonatan Koentjoro et al., 2022).

Berdasarkan wawancara dengan pendiri dan direksi Jundi Haryanto, Humanoire Studio adalah studio yang bergerak di bidang musik video editing, didirikan pada tahun 2020 dan memulai karirnya sebagai penyedia jasa di Fiverr. Keberadaan *website* sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemasaran,

menampilkan portofolio dengan layout yang rapi, menyediakan informasi kontak, sosial media, serta harga jasa yang lebih transparan. Tanpa adanya *website*, Humanoire Studio menghadapi beberapa permasalahan utama, di antaranya ketergantungan pada Fiverr yang mengenakan potongan komisi sebesar 20% dari harga jasa, sehingga mengurangi pendapatan studio. Adanya *website* dapat membantu studio berdikari dan memiliki kendali penuh atas bisnisnya. Selain itu, studio juga mengalami kesulitan dalam menampilkan portofolio dan layanan secara terstruktur karena saat ini portofolio mereka tersebar di berbagai platform media sosial yang kurang efektif dalam menyajikan hasil karya secara sistematis kepada calon klien. Keterbatasan lain yang dihadapi adalah jangkauan pelanggan yang masih terbatas, tanpa *website*, pelanggan hanya dapat menemukan layanan Humanoire Studio melalui media sosial atau Fiverr. Hingga saat ini, Humanoire Studio belum memiliki *website* company profile yang dapat menampilkan informasi bisnis dan portofolio studio secara terstruktur.

Pengembangan *website* company profile menjadi solusi strategis bagi Humanoire Studio dalam mengatasi permasalahan seperti kurangnya media profesional untuk menampilkan layanan, portofolio, serta informasi bisnis secara terstruktur. Website ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga meningkatkan kredibilitas dan profesionalisme studio di mata calon pelanggan dan mitra bisnis (Ekonomi et al., 2025).

Penelitian ini merancang sistem informasi *company profile* berbasis *website* menggunakan metode *Waterfall*. Metode ini dipilih karena menawarkan pendekatan yang sistematis dan terdokumentasi, cocok untuk proyek dengan kebutuhan yang sudah jelas sejak awal (Pressman & Maxim et al., 2014). Pendekatan ini membantu memastikan setiap tahap diselesaikan secara berurutan dari analisis kebutuhan, desain sistem dan *database*, implementasi, hingga pengujian serta meminimalkan risiko perubahan mendadak selama proses pengembangan (Boehm et al., 1988). Berbeda dengan Agile yang lebih fleksibel dan iteratif, *Waterfall* lebih tepat diterapkan pada proyek seperti pengembangan *website* company profile, yang memiliki ruang lingkup tetap dan tidak banyak mengalami perubahan. Selain itu,

Waterfall juga tidak menuntut keterlibatan intensif dari stakeholder sepanjang siklus pengembangan (Syaputri et al., 2024).

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode *HEART* untuk *user*, metode *HEART* merupakan metode pengukuran UX yang dikembangkan oleh Google. Metode *HEART* yaitu akronim dari 5 komponen metode yang terdiri dari *happiness*, *engagement*, *attitude*, *retention*, dan *Task Success*. *Happiness* mencakup kepuasan pengguna pada saat menggunakan sistem informasi, *Task Success* mencakup efektifitas dan efisiensi dari sistem informasi tersebut dalam menyelesaikan tugas pengguna, *Engagement*, *Adoption*, dan *Retention* merupakan kategori baru yang digunakan untuk mengukur perilaku pada skala besar (Okta Verina et al., 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, Humanoire Studio menghadapi beberapa tantangan dalam menjalankan bisnis musik video editing secara digital, terutama dalam hal ketergantungan pada platform pihak ketiga seperti Fiverr yang menerapkan potongan komisi, keterbatasan dalam menampilkan portofolio secara terstruktur, serta jangkauan pasar yang masih terbatas. Tanpa adanya *website company profile*, studio mengalami kesulitan dalam membangun identitas brand yang lebih kuat dan meningkatkan kredibilitas di mata pelanggan. *Website company profile* diperlukan agar informasi tentang studio, layanan, dan portofolio dapat disajikan secara profesional dan mudah diakses oleh calon pelanggan maupun mitra bisnis.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan membangun sistem informasi *company profile* berbasis *website* untuk Humanoire Studio guna menyajikan informasi layanan dan portofolio secara terstruktur serta meningkatkan kredibilitas perusahaan.

1.4 Manfaat

Penelitian ini memiliki manfaat antara lain

1. Manfaat Praktis: Memberikan solusi nyata bagi Humanoire Studio melalui pengembangan sistem informasi *company profile* berbasis *website* yang dapat menyajikan informasi layanan dan portofolio secara terstruktur, serta meningkatkan kredibilitas perusahaan di mata calon klien dan mitra bisnis.
2. Manfaat Teknis: Menyediakan media digital yang mandiri dan mudah dikendalikan oleh pihak Humanoire Studio, sehingga dapat mengurangi ketergantungan terhadap platform pihak ketiga dalam penyampaian informasi bisnis.
3. Manfaat Akademis: Menjadi referensi atau studi kasus bagi mahasiswa dan peneliti lain dalam pengembangan sistem informasi berbasis *website* dengan menggunakan metode *Waterfall* secara terstruktur dan terdokumentasi.

1.5 Batasan dan Asumsi

1.5.1 Batasan

Batasan dalam penelitian ini ditetapkan untuk memperjelas ruang lingkup pengembangan sistem agar tetap fokus dan dapat diselesaikan sesuai dengan waktu serta sumber daya yang tersedia. Penetapan batasan ini juga bertujuan untuk menghindari perluasan masalah yang tidak relevan dengan tujuan penelitian, serta memastikan bahwa sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan utama Humanoire Studio sebagai media informasi *company profile*. Penelitian ini memiliki batasan antara lain:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan dan pengembangan sistem informasi *company profile* berbasis *website* untuk Humanoire Studio sebagai media penyajian informasi perusahaan, layanan, dan portofolio.
2. Sistem yang dikembangkan hanya mencakup fitur-fitur utama seperti halaman profil studio, layanan yang ditawarkan, portofolio proyek, dan informasi kontak.
3. Penelitian ini tidak mencakup pengembangan fitur transaksi daring seperti pemesanan layanan secara langsung atau sistem pembayaran terintegrasi. Proses pemesanan tetap dilakukan melalui kontak yang disediakan dalam *website*.

1.5.2 Asumsi

Selain batasan, penelitian ini juga didasarkan pada beberapa asumsi yang dianggap benar selama proses pengembangan berlangsung. Asumsi-asumsi ini diperlukan untuk menyederhanakan pendekatan teknis maupun logis terhadap sistem yang dirancang. Asumsi dibuat untuk menggambarkan kondisi ideal dari lingkungan penggunaan sistem, baik dari sisi pengguna, data yang disediakan, maupun perangkat pendukung. Penelitian ini memiliki asumsi antara lain: Pengguna sistem merupakan calon klien dan mitra bisnis yang membutuhkan informasi tentang Humanoire Studio dan memiliki akses terhadap internet.

1. Data layanan dan portofolio yang disajikan pada *website* bersumber langsung dari pihak Humanoire Studio dan diasumsikan valid serta siap ditampilkan secara publik.
2. Perangkat keras dan lunak yang digunakan untuk mengakses *website* telah mendukung teknologi yang digunakan dalam pengembangan sistem (misalnya, browser modern dan koneksi internet stabil).

1.6 Sistematika Laporan

1.6.1 Bab 1 Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang mengapa penelitian ini dilakukan, yang berawal dari permasalahan yang dihadapi Humanoire Studio seperti sulitnya menampilkan portofolio secara profesional dan ketergantungan pada platform pihak ketiga seperti Fiverr. Di bab ini juga membahas rumusan masalah, tujuan,

manfaat penelitian, batasan ruang lingkup, serta sistematika penulisan laporan secara keseluruhan.

1.6.2 Bab 2 Landasan Teori

Bab ini berisi uraian tentang teori-teori, konsep, dan model yang mendukung penelitian. Bab ini juga mencakup literatur atau kajian pustaka dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan rancang bangun sistem untuk mengatasi permasalahan Humanoire Studio keterbatasan portfolio dan perbandingan mengenai kelebihan dan kekurangan *website* untuk mengetahui permasalahan lain yang ada di Humanoire Studio serta penjelasan dan alasan pemilihan metode atau kerangka kerja yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan.

1.6.3 Bab 3 Metode Penyelesaian Masalah

Bab ini berisi uraian metode, tahapan, dan langkah-langkah yang dilakukan. Bab ini menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam merancang solusi yang diambil secara sistematis mulai dari pengumpulan data wawancara langsung dengan Bapak Jundi Haryanto selaku pemilik Humanoire Studio, identifikasi masalah seperti belum adanya *website company profile*, analisis kebutuhan untuk *website* Humanoire Studio, perancangan, pengembangan, dan pengujian system.

1.6.4 Bab 4 Pengolahan Data dan Analisis Hasil

Bab ini membahas tahapan pelaksanaan penelitian mulai dari pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, analisis kebutuhan, perancangan sistem, hingga pengembangan dan pengujian sistem. Seluruh tahapan ditujukan untuk menjawab kebutuhan Humanoire Studio dalam memiliki media digital yang mandiri dan profesional. Bab ini juga menguraikan hasil pengujian sistem serta implikasinya terhadap efektivitas komunikasi studio dengan calon klien.

1.6.5 Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Bab ini menyimpulkan hasil dari penelitian berdasarkan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan, yakni keterbatasan representasi identitas

digital pada Humanoire Studio. Di akhir bab, disampaikan pula saran-saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut agar Humanoire Studio dapat lebih optimal dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai pendukung utama operasional dan promosi jasa.