

**MAKALAH ANALISIS WEBSITE
PROJECTS.CO.ID**



Disusun oleh:

Nasruling Alfa Mahfurizzi (1211800193)

**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PRODI MANAJEMEN**

2020

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidaya-Nya kepada kita. Karena izin-Nya pula makalah saya yang berjudul “ANALISIS WEBSITE PROJECTS.CO.ID” ini dibuat dengan sebaik-baiknya.

Dalam penyusunannya, kami mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu saya sampaikan terimakasih kepada semua pihak yang bersedia berkontribusi dalam pembuatan makalah ini. Meski telah disusun secara maksimal, saya sebagai manusia biasa sangat menyadari bahwa makalah ini jauh dari kata sempurna. Karenanya saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca supaya saya dapat memperbaiki makalah ini.

Surabaya, 16 November 2020

penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	2
Daftar isi	3
BAB 1 PENDAHULUAN	4
1.1 Latar belakang	4
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Usabilitas	6
2.2 Social Networking	6
2.3 Internet	7
2.4 User Interface	7
BAB III PEMBAHASAN	8
3.1 Projects.co.id	8
3.2 Tampilan Interface Website Projects.co.id	9
BAB IV PENUTUP	13
Kesimpulan	13
DAFTAR PUSTAKA	14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-bisnis merupakan sebuah pemanfaatan teknologi jaringan dan komunikasi yang dilakukan pada organisasi, individu, atau pihak-pihak terkait untuk meningkatkan proses dalam bisnisnya. Penerapan e-bisnis pada suatu unit usaha dapat memicu beberapa dampak diantaranya keuntungan atau kerugian. Pada satu sisi pemanfaatan teknologi informasi untuk bisnis memberikan keuntungan dalam hal peningkatan penjualan, memperluas pemasaran dan promosi serta meningkatkan efisiensi.[1]

Freelancer merupakan menggambarkan seseorang yang bekerja secara mandiri dan tidak terikat kontrak dalam jangka panjang. Orang yang bekerja freelance disebut dengan freelancer. Terkadang, ada beberapa bidang yang ditangani oleh freelancer salah satunya yaitu berhubungan dengan teknologi. Orang yang bekerja freelance disebut dengan freelancer.. Misalnya saja adalah desainer website, desainer grafis, content dan copy writer atau pekerjaan sejenis lainnya. Freelancer merupakan sebuah pekerjaan yang tidak ada ikatan kontrak jangka panjang tetapi freelancer memiliki ikatan kerja yang kuat. Freelancer memiliki waktu yang fleksibel seperti bekerja dimana saja dan kapan saja.. Freelancer ini tidak memiliki 'kantor' sebagaimana karyawan biasa pada umumnya. Freelancer ini akan bekerja secara fleksibel dengan catatan koneksi internet yang sangat lancar dan pekerjaan selesai tepat pada waktunya.

Freelance atau pekerja lepas adalah jenis pekerja yang berdasarkan kontrak untuk berbagai perusahaan, bukan bekerja sebagai karyawan untuk satu perusahaan. Pekerja lepas sering dianggap wiraswasta , dan memiliki kebebasan untuk memilih dan memilih proyek dan perusahaan yang ingin mereka asosiasikan.[2]

1.2 Rumusan Masalah

1. Mengetahui isi tentang website freelancer
2. Bagaimana cara bergabung dengan website freelancer ?

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan makalah ini yaitu untuk memenuhi ETS E-Bisnis serta memahami isi dalam website freelancer yang perlu kita ketahui. Saya juga berharap pembaca dapat memahami isi dari makalah yang telah saya berikan tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Usabilitas

Usabilitas merupakan sebuah kemampuan sistem atau perangkat yang digunakan oleh manusia untuk hal – hal yang mudah, efektif dan efisien serta memberikan kepuasan dengan taraf tertentu untuk mencapai tujuan maupun sesuatu yang diinginkan.

Sedangkan menurut ISO 9241-11, usabilitas ini akan lebih mengacu kepada tingkat efektifitas, dan kepuasan sebuah produk yang telah digunakan agar tujuannya dalam konteks tertentu dapat tercapai. Berkaitan dengan hal tersebut, maka metode evaluasi desain interaksi yang berkaitan dengan usabilitas membutuhkan data mentah (raw data) sebagai bahan evaluasi keterpaduan interaksi manusia dan komputer, termasuk aspek kognitif sehingga dapat ditransformasikan menjadi informasi usabilitas.[3]

2.2 Social Networking

Permasalahan dalam membangun e-Bisnis adalah banyaknya faktor berpengaruh yang benar-benar harus diperhatikan dalam melakukan desain, terutama dari aspek infrastruktur yang relatif cukup jelek di Indonesia. Dengan melakukan desain yang sesuai, paling tidak bisa mengurangi dampak karena banyaknya kekurangan yang ada, hal ini bertujuan agar para pengakses bisa menikmati layanan dengan nyaman dan aman di situs web suatu bisnis di dunia maya. Dalam mengelola e-Bisnis, ada model-model bisnis yang bisa dilakukan oleh para pelaku bisnis di dunia maya, namun model e-Bisnis berbeda-beda sesuai karakter dan budaya di tiap daerah.

2.3 Internet

Bagaimana pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia bisnis, terutama kehadiran pekerja lepas (freelance) yang akhir-akhir ini makin mudah dijumpai. Sebagai bagian dari sebuah era bisnis, kehadiran teknologi internet ini pun dapat ikut memberi dampak bagi perkembangan dunia bisnis, terutama untuk perusahaan yang memerlukan tenaga kerja dengan keahlian atau keterampilan maupun keahlian khusus yang tidak selalu dimiliki oleh pegawai full time.

2.4 User Interface

User interface merupakan bagian visual dari website, aplikasi software ini yang memastikan bagaimana seseorang dapat berinteraksi dengan aplikasi atau website tersebut serta bagaimana sebuah informasi ditampilkan di layarnya. User interface pun memadukan sebuah konsep desain visual, desain interaksi, dan infrastruktur informasi. Tujuan dari user interface adalah untuk meningkatkan usability dan tentunya user experience.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Projects.co.id

Projects.co.id adalah “Project and Digital Product Marketplace” atau tempat transaksi (menawarkan project dan mencari project) secara online antara owner (pemberi kerja/ pengguna jasa) dan worker/freelancer khususnya Freelancer Indonesia (pekerja/tenaga ahli). Projects.co.id juga menyediakan tempat untuk terjadinya transaksi penjualan product digital antara seller (penjual product) dan buyer (pembeli product).

Dengan demikian Projects.co.id sebagai online marketplace pertama di dunia yang menggabungkan dua konsep besar, dua konsep besar yang dimaksud adalah:

1. Transaksi project (menawarkan project dan mencari project), antara owner (pemberi kerja) dan worker/freelancer (pekerja/tenaga/ahli).

“Semua pekerjaan yang hasil akhirnya bisa dikemas dalam bentuk file” bisa dikerjakan di Projects.co.id.

2. Transaksi Jual Beli Produk Digital antara seller (penjual produk) dan buyer (pembeli produk).
“Semua produk digital yang bisa dikemas dalam bentuk file” bisa diperjualbelikan di space penjualan Projects.co.id.

Projects.co.id bertindak sebagai “*Mediator, Fasilitator dan Penjamin*” agar terjadi hubungan kerja yang win-win antara :

- Owner dan Worker

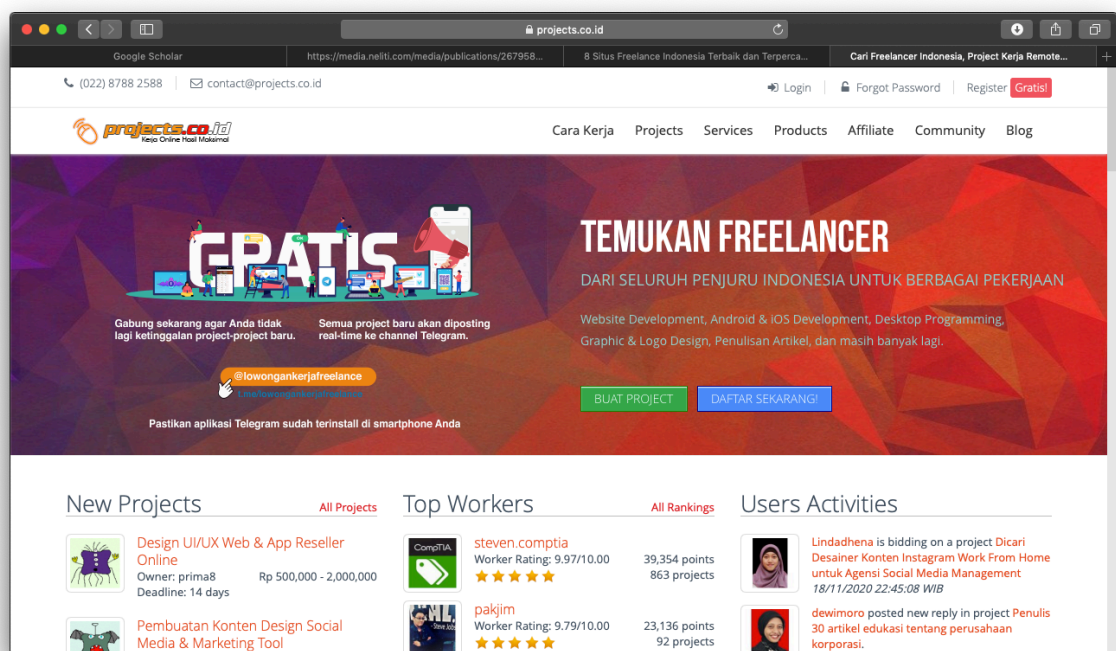
Owner menerima hasil kerja sesuai dengan yang diinginkan dan worker menerima bayaran sesuai dengan yang dijanjikan.

- Buyer dan Seller

Buyer menerima produk sebagaimana yang diinginkan dan seller menerima bayaran sesuai harga penjualan

3.2 Tampilan interface website projects.co.id

1. Tampilan awal website



Pertama kali masuk ke website projects.co.id kita akan melihat tampilan interface yang sangat eye catching yaitu bernuansa orange gelap. Pada homepage mereka langsung menampilkan detail atau fungsi dari web tersebut yaitu terdapat informasi mengenai jasa yang disediakan serta project yang telah dikerjakan oleh beberapa freelance disana serta ditambahkan ikon-ikon pelengkap agar mudah untuk dipahami.

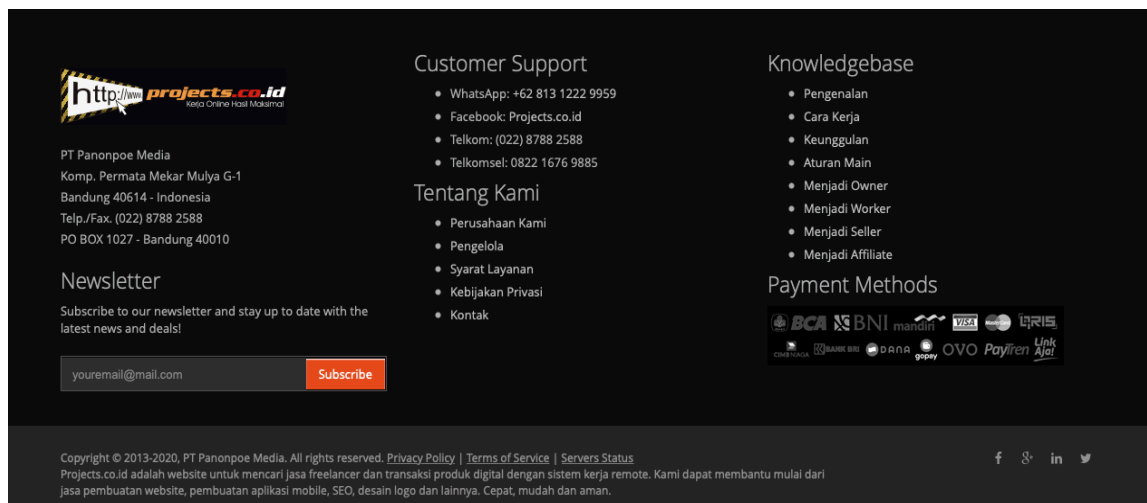
2.Menu Header



Tampilan menu sangat berguna bagi para user untuk berkomunikasi dengan sistem karena didalamnya terdapat berbagai menu dropdown maupun pulldown.

Pada tampilan menu projects.co.id terdapat banyak menu yang diperlihatkan untuk para user contohnya yaitu menu login dan register yang digunakan untuk mendaftar akun projects.co.id serta untuk masuk sebagai user. Menu menu tersebut diletakkan pada bagian header. Kemudian dibawahnya terdapat banyak menu untuk memilih berbagai menu layaknya cara kerja , projects yang disediakan , services , products yang ada dan lain – lain.

3.Tampilan menu footer



Pada menu footer ini terdapat beberapa kategori yang diperlihatkan seperti saran untuk memberikan pesan kepada pihak projects.co.id serta ada customer support yang berfungsi membantu jika ada kendala dalam project yang sedang dikerjakan, lalu ada sebuah menu tentang kami yang merupakan pengenalan dari website tersebut dan ada tambahan berupa payment methods yaitu pembayaran yang dapat dilakukan dengan banyak cara salah satu diantaranya melalui bank BCA,BNI dan masih banyak lagi

4.Cara kerja

projects.co.id
Kejo Online Hasil Maksimal

Cara Kerja Projects.co.id

Semua user yang sudah teregistrasi di Projects.co.id secara otomatis menjadi Owner, Worker, Seller dan Buyer :

Owner

1. **Daftar**
2. **Posting Project**
Create Project
Isi semua instrumen dengan jelas:
Title, Deskripsi, Lama Pengerjaan, Project Class, Publish Budget, serta keahlian yang dibutuhkan.
(Setiap project yang diposting akan diverifikasi terlebih dahulu oleh admin Projects.co.id)
3. **Pilih Worker/freelancer**
 - o Periksa tawaran worker/freelancer, melalui:
My Account > Show Bid
 - o Pilih worker/freelancer yang paling memenuhi syarat yang dikehendaki.
4. **Transfer**
Owner transfer ke rekening escrow Projects.co.id.

Pada tampilan home pages cara kerja kita diperlihatkan sebuah tahapan untuk cara kerja di projects.co.id yaitu antara owner dan buyer maupun seller , kalian bisa membaca dan memahami bagaimana proses sebuah website freelance yang telah didirikan tersebut.

5.

(022) 8788 2588 | contact@projects.co.id

Projects Services Products Affiliate Community Blog

Projects

- Create Project
- Browse Projects
- Past Projects
- Menjadi Worker
- FAQ Worker
- Menjadi Owner
- FAQ Owner
- Tentang Arbitrase

5 Years of Excellence projects.co.id

NEW PROJECTS

Project	Owner	Price Range
Payment Gateway	bayuewalker	Rp 5,000,000 - 10,000,000
Design UI/UX Web & App Reseller Online		

TOP WORKERS

Worker	Worker Rating	Points	Projects
CompTIA	9.97/10.00	39,354	863
pakjim	9.79/10.00	23,136	92

USERS ACTIVITIES

- Muinudin joined as a user #258,189. Welcome aboard! 19/11/2020 01:52:09 WIB
- naah_std joined as a user #258,188. Welcome aboard! 19/11/2020 01:48:04 WIB

Serta masih banyak lagi tampilan yang dapat kita temui dalam web tersebut layaknya membuat project atau kita mencari sebuah project, kita dapat menentukan berapa budget yang sesuai dengan kita juga maka dengan adanya website tersebut memudahkan kita untuk mencari project atau membuat project yang kita bisa terhadap orang – orang yang membutuhkannya.

6.

User	Aktivitas	Fee
As Buyer	<ul style="list-style-type: none"> Publish project Accept bid Accept worker 	<ul style="list-style-type: none"> GRATIS GRATIS GRATIS
As Worker	<ul style="list-style-type: none"> Bidding project Hasil pekerjaan 	<ul style="list-style-type: none"> GRATIS Free Untuk project dengan budget Rp 50.000,- s/d Rp 100.000,- 12% Untuk project dengan budget lebih dari Rp 100.000,-
As Seller	<ul style="list-style-type: none"> Publish product Jual product 	<ul style="list-style-type: none"> GRATIS 20%
As Buyer	<ul style="list-style-type: none"> Beli product 	<ul style="list-style-type: none"> Sesuai harga penjualan.

Serta disini kita dapat melihat sistem pembayaran antara buyer, worker, maupun seller , tampilan seperti ini begitu penting untuk kita ketahui karena dengan adanya dasar hal seperti ini , kita tidak akan terjadi salah paham antara worker, buyer , maupun seller.

BAB IV

PENUTUP

4.4 Kesimpulan

Dengan mempelajari website freelancer yang telah kita ketahui , bahwa user interface dalam sebuah website juga begitu penting agar kita dapat nyaman untuk melihat project – project yang ada dalam website tersebut , selain user interface info layaknya pricing juga diperlukan serta pembayaran yang ada , agar kita tidak bingung untuk melakukan pembayaran maupun menerima hak pembayaran yang sesuai. Dengan website ini juga membantu kita untuk menemukan antara orang yang tidak mempunyai kemampuannya agar dibantu untuk menyelesaikan pekerjaan yang tidak dapat sepenuhnya mereka kerjakan.

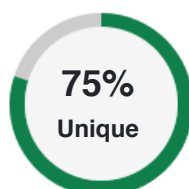
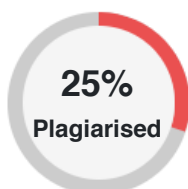
DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Mas and A. Resources, “Kata Kunci : E-Bisnis, Penerapan E-Bisnis pada PT SMART, Tbk dan Analisis Penerapan E-Bisnis pada PT SMART, Tbk 1),” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. VI, no. 2, pp. 52–59, 2008.

- [2] A. Purnomo, “Mengawali Wirausaha dengan Outsourcing & Freelancing,” pp. 1–4, 2019, doi: 10.31227/osf.io/tjdcz.

- [3] A. Hermanto, S. Supangat, and F. Mandita, “Evaluasi Usabilitas Layanan Sistem Informasi Akademik Berdasarkan Kombinasi ServQual dan Webqual Studi Kasus : SIAKAD Politeknik XYZ,” *J. Inf. Syst. Eng. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 1, p. 33, 2017, doi: 10.20473/jisebi.3.1.33-39.

PLAGIARISM SCAN REPORT



Exclude Url : None

Content Checked For Plagiarism

1.1 Latar Belakang E-bisnis merupakan sebuah pemanfaatan teknologi jaringan dan komunikasi yang dilakukan pada organisasi, individu, atau pihak-pihak terkait untuk meningkatkan proses dalam bisnisnya. Penerapan e-bisnis pada suatu unit usaha dapat memicu beberapa dampak diantaranya keuntungan atau kerugian. Pada satu sisi pemanfaatan teknologi informasi untuk bisnis memberikan keuntungan dalam hal peningkatan penjualan, memperluas pemasaran dan promosi serta meningkatkan efisiensi.[1] Freelancer merupakan menggambarkan seseorang yang bekerja secara mandiri dan tidak terikat kontrak dalam jangka panjang. Orang yang bekerja freelance disebut dengan freelancer. Terkadang, ada beberapa bidang yang ditangani oleh freelancer salah satunya yaitu berhubungan dengan teknologi. Orang yang bekerja freelance disebut dengan freelancer.. Misalnya saja adalah desainer website, desainer grafis, content dan copy writer atau pekerjaan sejenis lainnya. Freelancer merupakan sebuah pekerjaan yang tidak ada ikatan kontrak jangka panjang tetapi freelancer memiliki ikatan kerja yang kuat. Freelancer memiliki waktu yang fleksibel seperti bekerja dimana saja dan kapan saja.. Freelancer ini tidak memiliki 'kantor' sebagaimana karyawan biasa pada umumnya. Freelancer ini akan bekerja secara fleksibel dengan catatan koneksi internet yang sangat lancar dan pekerjaan selesai tepat pada waktunya. Freelance atau pekerja lepas adalah jenis pekerja yang berdasarkan kontrak untuk berbagai perusahaan, bukan bekerja sebagai karyawan untuk satu perusahaan. Pekerja lepas sering dianggap wiraswasta, dan memiliki kebebasan untuk memilih dan memilih proyek dan perusahaan yang ingin mereka asosiasikan.[2] 1.2 Rumusan Masalah 1. Mengetahui isi tentang website freelancer 2. Bagaimana cara bergabung dengan website freelancer ? 1.3 Tujuan Penulisan Tujuan dari penulisan makalah ini yaitu untuk memenuhi ETS E-Bisnis serta memahami isi dalam website freelancer yang perlu kita ketahui. Saya juga berharap pembaca dapat memahami isi dari makalah yang telah saya berikan tersebut. Usabilitas merupakan sebuah kemampuan sistem atau perangkat yang digunakan oleh manusia untuk hal – hal yang mudah, efektif dan efisien serta memberikan kepuasan dengan taraf tertentu untuk mencapai tujuan maupun sesuatu yang diinginkan. Sedangkan menurut ISO 9241-11, usabilitas ini akan lebih mengacu kepada tingkat efektifitas,dan kepuasan sebuah produk yang telah digunakan agar tujuannya dalam konteks tertentu dapat tercapai. Berkaitan dengan hal tersebut, maka metode evaluasi desain interaksi yang berkaitan dengan usabilitas membutuhkan data mentah (raw data) sebagai bahan evaluasi keterpaduan interaksi manusia dan komputer, termasuk aspek kognitif sehingga dapat ditransformasikan menjadi informasi usabilitas.[3] **Permasalahan dalam membangun e-Bisnis adalah banyaknya faktor berpengaruh yang benar-benar harus diperhatikan dalam melakukan desain, terutama dari aspek infrastruktur yang relatif cukup jelek di Indonesia.** Dengan melakukan desain yang sesuai, paling tidak bisa mengurangi dampak karena banyaknya kekurangan yang ada, hal ini bertujuan agar para pengakses bisa menikmati layanan dengan nyaman dan aman di situs web suatu bisnis di dunia maya. Dalam mengelola e-Bisnis, ada model-model bisnis yang bisa dilakukan oleh para pelaku bisnis di dunia maya, namun model e-Bisnis berbeda-beda sesuai karakter dan budaya di tiap daerah. **Bagaimana pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia bisnis, terutama kehadiran pekerja lepas (freelance) yang akhir-akhir ini makin mudah dijumpai.** Sebagai bagian dari sebuah era bisnis, kehadiran teknologi internet ini pun dapat ikut memberi dampak bagi perkembangan dunia bisnis, terutama untuk perusahaan yang memerlukan tenaga kerja dengan keahlian atau keterampilan maupun keahlian khusus yang tidak selalu dimiliki oleh pegawai full time. User interface merupakan bagian visual dari website, aplikasi software ini yang memastikan bagaimana seseorang dapat berinteraksi dengan aplikasi atau website tersebut serta bagaimana sebuah informasi ditampilkan di layarnya. User interface pun memadukan sebuah konsep desain visual, desain interasi, dan infrastruktur informasi. Tujuan dari user interface adalah untuk meningkatkan usability dan tentunya user experience. **Projects.co.id adalah "Project and Digital Product Marketplace" atau tempat transaksi (menawarkan project dan mencari project) secara online antara owner (pemberi kerja/ pengguna jasa) dan worker/freelancer khususnya Freelancer Indonesia (pekerja/tenaga ahli).** Projects.co.id juga