

“ANALISIS WEBSITE SRIBU”



OLEH :

EVA DWI KRINAWATI (1211800039)

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya Kode Pos 60118

Telp. (031) 5931800 Fax. (031) 592781

Email : humas@untag-sby.ac.id.

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

[1]Perkembangan perangkat komputer mulai pesat. Ragam aktifitas sebagian besar manusia mulai terintegrasi dalam perangkat komputer. Saat ini internet telah menjadi begitu populer di berbagai kalangan di masyarakat karena menggunakan internet sebagai media untuk mencari informasi dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan minat atau kebutuhan website, website memiliki fungsi dan kebutuhan yang beragam. Hal yang dapat dilakukan website adalah untuk menyebarkan informasi, sehingga pengguna harus mempunyai akses ke website tersebut. Website juga dapat digunakan untuk mencari pekerjaan. Karena peranan website sangat penting, maka dalam membangun sebuah website harus memperhatikan beberapa faktor yaitu : kegunaan, user experience, dan user interface.

Disisi lain banyak yang menggunakan internet untuk mencari pekerjaan. Hanya dengan mencari kata kunci pekerjaan yang dicari, kita dapat menemukan banyak sekali website yang menyediakan lowongan-lowongan kerja yang kita inginkan. Namun terkadang banyak orang suka melakukan pekerjaan lepas atau freelancer di zaman modern ini. Freelancer tidak tunduk pada kontrak jangka panjang, tetapi memiliki ikatan kerja yang kuat, sedangkan freelancer adalah mereka yang melakukan pekerjaan ini. Banyak situs web menyediakan tempat bagi pekerja lepas untuk menerima pekerjaan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Manajemen

Pengertian Manajemen [2] Menurut Mary Parker Follet pengertian manajemen sebagai proses, karena dalam manajemen terdapat adanya kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan, misalnya kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan. Kegiatan-kegiatan itu satu sama lainnya tidak dapat dipisahkan atau dengan kata lain saling terkait (terpadu), sehingga akan membentuk suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, manajemen disebut sebagai Sistem. Manajemen mengandung unsur sebagai berikut :

1. Manajemen sebagai proses/usaha/aktifitas
2. Manajemen sebagai seni
3. Manajemen terdiri dari individu-individu/orang-orang yang melakukan aktivitas
4. Manajemen menggunakan berbagai sumber-sumber dan factor produksi yang tersedia dengan cara efektif dan efisien
5. Adanya tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu.

I. Fungsi Manajemen

[2] Ricky W. Griffin (2004) mendefinisikan manajemen sebagai sebuah proses perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai sasaran (goals) secara efektif dan efisien. Efektif berarti bahwa tujuan dapat dicapai sesuai dengan perencanaan, sementara efisien berarti bahwa tugas yang ada dilaksanakan secara benar, terorganisir, dan sesuai dengan jadwal.

1. Fungsi Perencanaan Dalam manajemen, perencanaan adalah proses mendefinisikan tujuan organisasi, membuat strategi untuk mencapai tujuan itu, dan mengembangkan rencana aktivitas kerja organisasi. Perencanaan merupakan proses terpenting dari semua fungsi manajemen karena tanpa perencanaan fungsi-fungsi lain pengorganisasian, pengarahan, dan pengontrolan-tak akan dapat berjalan.

2. Fungsi Pengorganisasian Proses yang menyangkut bagaimana strategi dan taktik yang telah dirumuskan dalam perencanaan didesain dalam sebuah struktur organisasi yang tepat dan tangguh, sistem dan lingkungan organisasi yang kondusif, dan dapat memastikan bahwa semua pihak dalam organisasi dapat bekerja secara efektif dan efisien guna pencapaian tujuan organisasi. 3. Fungsi Pengarahan dan Implementasi Proses implementasi program agar dapat dijalankan oleh seluruh pihak dalam organisasi serta proses memotivasi agar semua pihak tersebut dapat menjalankan tanggungjawabnya dengan penuh kesadaran dan produktifitas yang tinggi.

4. Fungsi Pengawasan dan Pengendalian Proses yang dilakukan untuk memastikan seluruh rangkaian kegiatan yang telah direncanakan, diorganisasikan dan diimplementasikan dapat berjalan sesuai dengan target yang diharapkan sekalipun berbagai perubahan terjadi dalam lingkungan dunia bisnis yang dihadapi.

II. Usability

[3] Usabilitas adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan bahwa orang dapat dengan mudah menggunakan alat tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Usabilitas juga dapat merujuk pada metode yang digunakan untuk mengukur usabilitas dan kebersihan atau efisiensi objek penelitian.

Dimensi usabilitas oleh Quesenbery (2003).

1. Efektif (*Effective*). ketelitian dan Kelengkapan para pemakai dalam mencapai gol mereka.

2. Efisien (*Efficient*). Kecepatan (dengan ketelitian) para pemakai dalam menyelesaikan tugas mereka.

3. Keterlibatan (*Engaging*). Derajat atau tingkat gaya *interface* yang membuat produk nyaman untuk digunakan.

4. toleransi Kesalahan (*Error tolerant*). Seberapa baik disain mencegah kesalahan dan membantu memperbaiki kesalahan ini.

5. Mudah untuk dipelajari (*Easy to learn*). Seberapa baik produk mendukung orientasi awal dan memperdalam pemahaman tentang kemampuan produk tersebut.

III. Fleksibilitas

[4] Usabilitas juga mempunyai suatu hubungan dengan fleksibilitas dalam disain. Umumnya, ketika fleksibilitas disain meningkat, kegunaannya kembali akan berkurang; disain yang fleksibel dapat melakukan lebih banyak fungsi daripada disain khusus, tetapi efisiensinya lebih rendah, yang membuat disain lebih rumit. Fleksibilitasnya mencegah pengguna memprediksi dengan jelas kebutuhan sistem

masa depan mereka. Kemudian, pada akhirnya, fleksibilitas akan mengurangi penggunaan kembali. Jadi perlu diperhatikan.

IV. User Interface

[5] Antarmuka pemakai adalah bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer. Desain antar Muka yang baik memiliki karakteristik di berikut ini:

- Standardisasi: keseragaman sifat-sifat antarmuka pemakai pada aplikasi yang berbeda.
- Integrasi: keterpaduan antara paket aplikasi dan software tools.
- Konsistensi: keseragaman dalam suatu program aplikasi.
- Portabilitas: dimungkinkannya data dikonversi pada berbagai hardware dan software.

Ada beberapa hal yang menyebabkan menurunnya tingkat usability dari suatu desain antar muka system, diantaranya ialah :

1. Teks belum jelas dan pemilihan kata yang tidak tepat dalam bertanya menjadi penyebab Keraguan dan akhirnya dibaca kembali, yang memungkinkan para pengguna salah dalam menafsirkannya.
2. Grafis yang tidak tepat sehingga unsur-unsur penting tersembunyi.
3. Judul yang tidak representatif. Ini juga menciptakan kebingungan dan menghalangi kemampuan dalam melihat hubungan yang ada.
4. Permintaan informasi yang tidak penting atau tidak relevan, permintaan informasi yang memerlukan pemikirkan ulang dari jawaban sebelumnya sehingga membingungkan pengguna yang pada akhirnya menimbulkan kekeliruan.
5. Layout yang tidak terstruktur dan terarah yang memungkinkan terjadinya kesalahan.
6. Kualitas presentasi yang jelek, sulit dibaca, akan menurunkan kemampuan pemakai dan menyebabkan kesalahan lagi.

BAB III

ANALISIS WEBSITE SRIBU

1. Pengertian

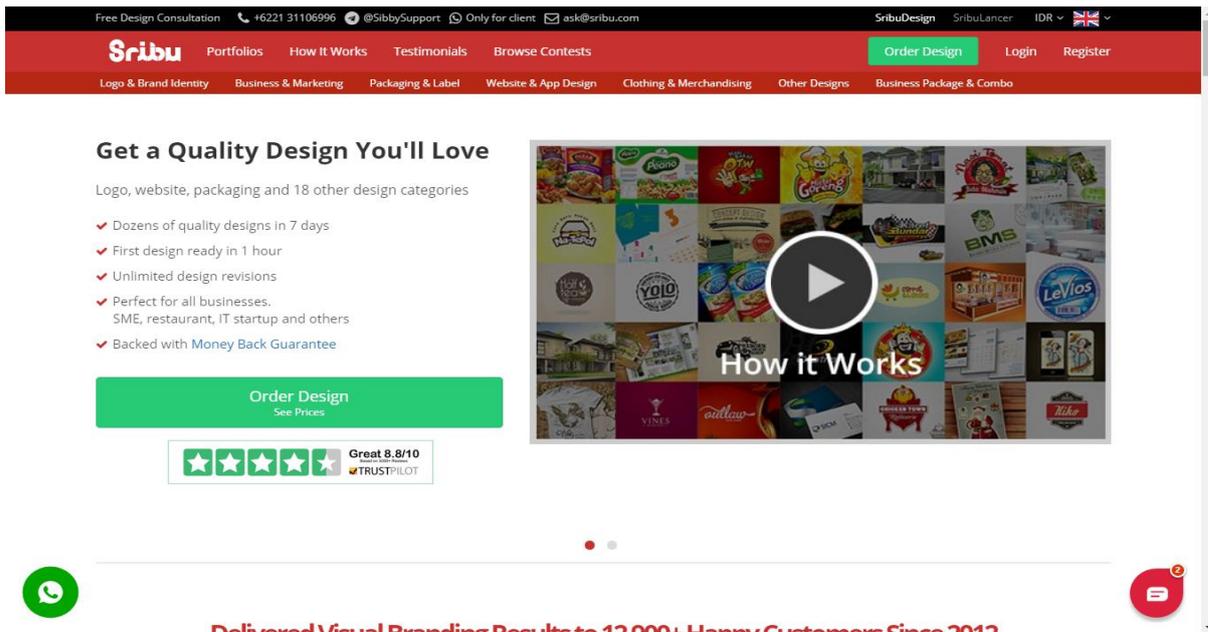
Sribu adalah website jasa desain online yang menghubungkan antara klien yang membutuhkan desain dengan komunitas desainer melalui sistem kontes. Sribu menawarkan 20 jasa kategori desain mulai dari desain logo, kartu nama, kop surat, kemasan, label, flyer, brosur, banner website, banner, company profile, baju, maskot, cover buku dan 12 kategori lainnya.

Sribu telah melayani 13,000+ klien UKM dan perusahaan besar dari berbagai industri di Asia Tenggara, seperti DHL (jasa kurir terbesar di dunia), Baidu (search engine terbesar di Cina), Trans TV (salah satu stasiun TV terbesar di Indonesia), Jasa Marga, Mayora dan lainnya. Sribu juga memiliki komunitas lebih dari 199,200+ desainer yang siap melayani klien kami

2. Penilaian trusted freelancer

Program Trusted Freelancer ini didasarkan pada tiga aspek penilaian. Yaitu kepribadian dan profesionalisme Freelancer yang dilihat dari tingkah laku, cara berkomunikasi dan komitmen untuk menyelesaikan pekerjaan, portofolio pekerjaan yang pernah dikerjakan, dan komentar dan rating yang diberikan oleh klien Sribulancer yang pernah mempekerjakan freelancer sebelumnya.

Sejak diluncurkan pada tahun 2014, Sribulancer yang merupakan produk kedua PT Sribu Digital Kreatif setelah Sribu.com, telah menyediakan layanan jasa antara lain terdiri dari situs dan pengembangan, penulisan dan penerjemahan, desain dan multimedia hingga bisnis dan pemasaran online.



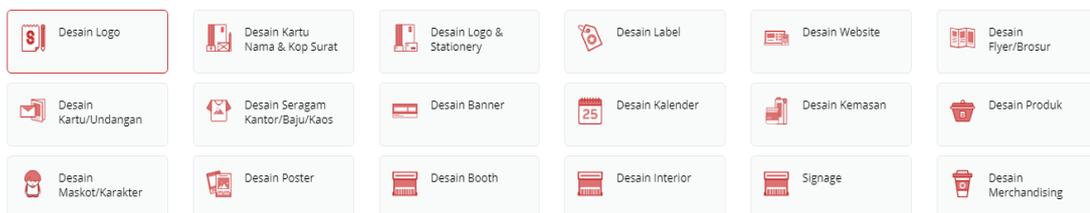
Sebagai klien Sribu, Anda akan mendapatkan:

- Lebih dari 100+ desain dalam 7 hari
- Desain pertama kurang dari 1 jam
- Revisi desain tanpa batas
- Garansi uang kembali
- Desain akhir yang tepat yang membantu meningkatkan penjualan

Sribu juga menawarkan 21 kategori desain yang dapat dipesan oleh klien

Solusi Desain All in One!

Kami dapat membantu semua kebutuhan desain Anda yang dirangkum dalam 21 kategori.



3. Cara Kerja Klien

cara klien mendapatkan desain berkualitas dengan 3 langkah mudah di Sribu.

1. Jelaskan Kebutuhan Desain

Jelaskan tentang desain yang Anda inginkan melalui brief yang kami sediakan saat membuat kontes.

2. Bandingkan & Beri Feedback

Dapatkan lebih 100+ pilihan desain berkualitas selama kontes berjalan dalam 7 hari. Anda dapat memberikan rating pada desain yang masuk dan feedback untuk para desainer.

3. Pilih Desain Favorit

Pilih desain yang Anda suka sebagai pemenang kontes, dan dapatkan layanan revisi tanpa batas sampai desain tersebut memenuhi kebutuhan Anda.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan dari penjelasan di atas bahwa freelance adalah suatu profesi atau pekerjaan yang dilakukan seseorang untuk dirinya sendiri, dan tidak harus terikat pada organisasi atau perusahaan tertentu.

Pada dasarnya, freelancer atau freelancer adalah wirausahawan dengan keahlian di bidang tertentu. Biasanya, freelancer menerima pekerjaan berdasarkan saran kontak klien, atau mereka bisa langsung memberikan layanan kepada klien. website jasa desain online yang menghubungkan antara klien yang membutuhkan desain dengan komunitas desainer melalui sistem kontes

Daftar Pustaka

- [1] S. Supangat, "E - Bisnis," *Pengemb. Softskill Ind.*, 2020, Accessed: Oct. 27, 2020. [Online]. Available: <http://repository.untag-sby.ac.id/6044/>.
- [2] J. I. E. & Sosial and V. Vii, "PENERAPAN FUNGSI-FUNGSI MANAJEMEN PADA APARATUR PEMERINTAHAN KAMPUNG TAMBAT KABUPATEN MERAUKE," *OKTOBER*, no. 2, pp. 135–155, 2016.
- [3] T. Rahmawati and S. Supangat, "Sistem Prediksi Transaksi Nasabah Bank Swasta Memanfaatkan Fuzzy Time Interval Sequential Pattern Mining," *Teknika*, vol. 7, no. 1, pp. 8–15, Jul. 2018, doi: 10.34148/teknika.v7i1.89.
- [4] Y. Yadi, "Analisa Usability Pada Website Traveloka," *J. Ilm. Betrik*, vol. 9, no. 03, pp. 172–180, Nov. 2018, doi: 10.36050/betrik.v9i03.43.
- [5] D. S. Wibowo, "Usability Testing Sistem pada E-Academic Politeknik Harapan Bersama," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 16, no. 1, pp. 16–22, Mar. 2016, doi: 10.23917/emitor.v16i1.2678.

Hasil plagiat

