

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Parkir merupakan kegiatan untuk menata kendaraan sesuai dengan tempatnya. Parkir memiliki banyak tempat antara lain seperti di pinggir jalan, dalam gedung atau ruang terbuka yang sudah disediakan. Di beberapa kota besar di Indonesia banyak mal ramai pengunjung namun fasilitas parkir mobil tidak memadai. Pusat perbelanjaan (mal) merupakan tempat yang paling sering dikunjungi oleh masyarakat Indonesia untuk berbelanja atau sekadar untuk *hang out*. Banyak pengunjung yang merasa resah karena terlalu banyak memakan waktu untuk mencari tempat parkir mobil dan banyak pengunjung lain yang parkir sembarangan. Cara yang pengunjung lakukan pada umumnya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menanyakan tempat parkir mobil yang kosong pada petugas parkir, parkir mobil di gedung sebelah yang lebih luas ataupun terpaksa parkir mobil di tempat seadanya yang menyalahi aturan.

Saat ini tempat parkir dalam gedung mulai beroperasi dengan sistem yang otomatis, namun pengunjung tempat parkir masih banyak yang mengalami kesulitan untuk mencari tempat parkir yang kosong, sehingga efisiensi di sekitar tempat parkir menjadi tidak efisien (Sisco Jupiyandi, 2019). Solusi yang ada saat ini namun belum tepat sasaran untuk mencari tempat parkir mobil yang kosong adalah menggunakan layar *monitor* deteksi jumlah status kendaraan yang masuk di depan pintu masuk mal, hal ini sebagai informasi kepada pengunjung bahwa mal tersebut masih memiliki tempat parkir yang kosong atau tidak berdasarkan jumlah total pengunjung yang datang. Hal ini tentu belum menyelesaikan masalah utama dalam mencari tempat parkir mobil yang kosong karena masih berupa perkiraan dan tidak memiliki navigasi ke tempat parkir mobil yang kosong.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka diperlukan solusi yang dapat mengatasi hal tersebut dengan mengikuti perkembangan teknologi, salah satunya dari aplikasi. Aplikasi pencari tempat parkir mobil yang kosong merupakan solusi yang baik dari permasalahan tersebut karena melalui aplikasi ini pengguna aplikasi dapat mencari tempat parkir mobil yang kosong dengan fitur *explore nearby* di mana pada aplikasi ini mendeteksi area sekitar yang memiliki tempat parkir mobil yang kosong dan mengarahkan dengan navigasi ke tujuan tempat parkir. Hasil dari perancangan *prototype* aplikasi ini nantinya dapat dikembangkan oleh pengembang aplikasi yang dapat bermanfaat bagi pengunjung dan pihak penyedia tempat parkir karena membantu memberikan fasilitas parkir yang mudah dan nyaman sesuai kebutuhan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Pengguna parkir mengalami kesulitan dalam mencari tempat parkir mobil yang kosong.
2. Pengguna parkir menghabiskan waktu yang lama untuk mencari tempat parkir mobil yang kosong.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Aplikasi apa yang dapat mempermudah pengguna parkir dalam mencari tempat parkir mobil yang kosong?
2. Bagaimana merancang *prototype user interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mencari parkir?

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam Tugas Akhir ini yaitu:

1. Untuk merancang *prototype user interface* aplikasi parkir mobil yang berguna untuk membantu mencari tempat parkir mobil yang kosong melalui *smartphone*.

2. Untuk membuat *prototype user interface* aplikasi parkir mobil yang nantinya dapat dikembangkan menjadi aplikasi oleh pengembang aplikasi.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Dalam perancangan Tugas Akhir ini terdapat beberapa manfaat, yaitu:

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada mahasiswa sebagai bahan pembelajaran untuk perancangan terkait di masa mendatang yang melibatkan *user interface* dan *prototype* aplikasi.

2. Manfaat Secara Praktis

Perancangan ini dapat menjadi landasan bagi pengembang aplikasi untuk membuat aplikasi yang menarik secara visual, mudah digunakan dan melayani fungsi utama aplikasi pencari tempat parkir mobil.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi penjelasan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan Tugas Akhir, manfaat Tugas Akhir mengenai Tugas Akhir serta sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tinjauan pustaka dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik Tugas Akhir dan landasan teori yang terdiri dari teori utama dan teori pendukung yang berkaitan dengan topik Tugas Akhir.

### BAB III METODOLOGI DESAIN

Meliputi pembahasan mengenai metode penelitian yang digunakan, pencarian data dan hasil perolehan data. Data yang terkumpul digunakan untuk memecahkan masalah penelitian.

### BAB IV ANALISIS, KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi pembahasan mengenai deskripsi strategi yang tepat untuk digunakan dalam perancangan, seperti strategi komunikasi, strategi kreatif, strategi visual, strategi media dan hasil desain Tugas Akhir.

### BAB V PENUTUP

Berisi pembahasan kesimpulan akhir yang diambil dari hasil perancangan, serta saran dan masukan dari pihak-pihak yang terlibat dalam proses perancangan Tugas Akhir.

