

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Secrecreative adalah sebuah perusahaan yang aktif bergerak di bidang event organizer sebuah event – event musik dan kedepannya secrecreative tidak hanya akan berkecimpung di sebuah event musik tetapi akan merambah ke berbagai event selain musik, awalnya secrecreative di bentuk oleh sekelompok mahasiswa yang ingin menuangkan berbagai ide kreatif dan dengan perlahan sebuah ide tersebut dapat tercapai, secrecreative berdomisili di Yogyakarta dengan alamat Jl. Bias No.3c, Gadingan, Sinduharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581

Secrecreative mempunyai sebuah website resmi yang di gunakan untuk melakukan pemesanan tiket secara online dengan sistem informasi yang dapat menyampaikan informasi event akan tetapi penggunaan pemesanan sekarang hanya bisa di lakukan di dalam sebuah website. Permasalahan terjadi ketika pengguna sering melewatkan suatu event karena pengguna lupa akan adanya event yang ia akan datangi tersebut, selain itu hanya dengan mengandalkan situs website pengguna pun kesulitan mendapatkan engagement antara user dengan platform secrecreative seperti di mobile yang berdampak terhadap kurangnya peminat pada platform secrecreative, selain itu pun jika secrecreative tidak mengembangkan platformnya maka secrecreative akan kalah saing dengan platform pemesanan tiket sejenisnya dan berdasarkan kebiasaan pengguna secrecreative yang di hasilkan dari kuesioner, yang dilakukan terhadap 28 user yang pernah membeli tiket secara online di secrecreative maupun platform lain di dapatkan data fakta bahwa, User terbiasa melakukan pemesanan tiket dengan menggunakan handphone sebanyak 13 orang (46%) dan di keduanya (handphone dan laptop) 2 orang (54%) sedangkan melalui laptop tidak ada yang memilih, selain itu di dapatkan data bahwa pengguna pun terbiasa melakukan pemesanan tiket di aplikasi yang di instal sebanyak 18 orang (64%) dari pada langsung pada websitenya hanya sebanyak 10 orang (36%) dalam melakukan pemesanan tiket, selain itu antarmuka yang buruk sangat mempengaruhi user dalam menggunakan aplikasi sehingga di butuhkan UI yang baik

dengan menerapkan guideline UI seperti material design dan UX yang baik agar desain tersebut dapat diukur usabilitynya. Sehingga sangat relevan apabila perancangan sebuah desain mobile secreative dilakukan karena dengan di buatnya perancangan di platform mobile user akan mendapatkan engagement yang baik terhadap aplikasi secreative tersebut dengan mengedepankan antar muka UI/UX yang baik sehingga akhirnya dapat membuat interaksi pengguna akan lebih personal di aplikasi mobile dengan usability yang baik dibanding menggunakan browser untuk mengakses website.

Dengan penerapan design thinking pada perancangan sebuah aplikasi sangat esensial untuk manusia karena sebagai proses untuk berinovasi yang menekankan kepada observasi, collaboration, rapid concept prototyping, visualization of ideas, fast learning yang sangat berpengaruh terhadap suatu proses bisnis[1]. sehingga menciptakan suatu experience dan memperoleh sebuah solusi berdasarkan kebutuhan konsumen sehingga product yang di buat dapat berguna sebagai mana mestinya. Oleh karena itu, berdasarkan data yang telah diuraikan kebutuhan pengalaman pengguna di dalam User Experience (UX) user dapat menggunakan sebuah produk dan seberapa mudah sebuah aplikasi dapat di pahami oleh user, dan bagaimana mencapai perasaan yang baik ketika menggunakan sebuah produk sehingga pengguna dapat mencapai tujuannya melalui produk tersebut [2]. Selain itu desain antarmuka atau UserInterface (UI) merupakan suatu bagian dalam program yang langsung berinteraksi dengan user, sehingga user interface harus di bangun dengan interaksi yang baik dan menyenangkan karena untuk memberikan feedback positif dalam sebuah aplikasi[2] [3]. User interface juga merupakan sebuah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang bisa dilihat, disentuh, diajak bicara dan di dengar baik secara langsung maupun dengan proses tertentu. Antarmuka yang baik adalah antarmuka yang tanpa di sadari oleh user bisa menjalankan task dan informasi tanpa ia mengetahui mekanisme dari task itu tersebut.[4]

Berdasarkan permasalahan dari uraian di atas solusi dalam penelitian ini membuat sebuah perancangan UI/UX untuk melakukan inovasi dalam bentuk mobile untuk mengatasi permasalahan di atas, maka di usulkan sebuah tema atau

judul “ PERANCANGAN DESIGN INTERAKSI MOBILE SECRECREATIVE MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING “

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang masalah, perumusan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana perancangan desain UI/UX dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna secrecreative menggunakan pendekatan design thinking
2. Bagaimana dapat menemukan solusi yang di butuhkan oleh pengguna.
3. Bagaimana pengguna dapat memahami flow aplikasi untuk menyelesaikan task untuk mencapai tujuan dengan mudah.
4. Bagaimana melakukan perancangan user interface mobile berdasarkan platfrom website yang telah ada.

I.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada tahap perumusan masalah. maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun prototipe purwarupa aplikasi mobile secrecreative menggunakan metode design thinking yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan peningkatan kualitas UI/UX yang baik sesuai dengan keinginan pengguna .

I.4 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam peneltian ini, beberapa batasan ini dapat di lihat :

1. Desain di lakukan sampai tahap native prototyping.
2. Pada perancangan aplikasi secrecreative ini menggunakan pendekatan design thinking.
3. Tidak membahas sistem

I.5 Metode penelitian

Penelitian ini di lakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah metode penelitian berdasarkan kepada suatu filsafat positivisme,

yang di gunakan dari suatu fenomena pada populasi dan sample tertentu serta melihat kemungkinan keterkaitan antar variable yang di tetapkan

I.5.1 Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara memahami dan mengumpulkan referensi dan bahan – bahan informasi yang berkaitan dengan jurnal dan buku terkait UI/UX, metode design thinking, dan jurnal yang mendukung litelatur.

2. Observasi

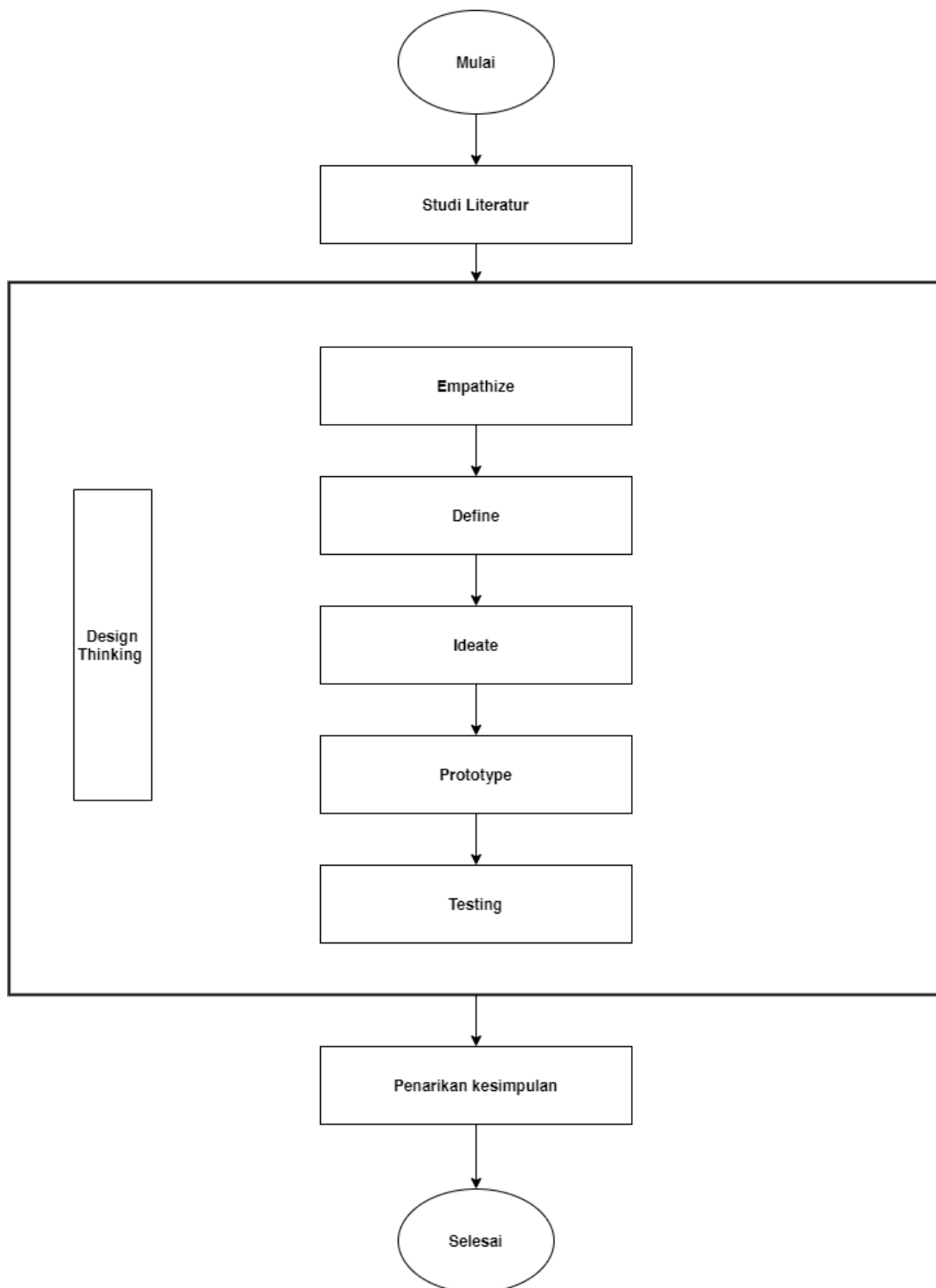
Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dengan cara melakukan secara langsung pengamatan terhadap domain prangkat lunak website secreteative, yang berkaitan dengan kesalahan dan permasalahan , sehingga data akan jelas dan akurat.

3. Kuesioner dan wawancara

Pada tahapan ini dilakukan kuesioner dan wawancara terhadap user untuk menemukan data terkait masalah yang di hadapi, juga untuk menemukan solusi berdasarkan sebuah masalah yang ada dengan berorientasi terhadap user.

I.6 Metodologi penelitian

Penjelasan umum yang menjelaskan tentang kegiatan yang akan di lakukan pada tahap penelitian yang berdasarkan pendekatan design thinking dapat dilihat pada gambar :



Gambar I.6.1 Metodelogi Penelitian

Berikut adalah Penjelasan Metodologi penelitian yang akan di lakukan

a. Studi literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara memahami dan mengumpulkan referensi dan bahan – bahan informasi yang berkaitan dengan jurnal dan buku terkait UI/UX, metode design thinking, dan jurnal yang mendukung literatur.

b. Empathize

Pada Tahapan ini penulis melakukan tahapan empathy dimana dilakukannya Empathize untuk mencari dan memahami suatu masalah yang di alami oleh pengguna serta dengan kebutuhan pengguna. Dalam empathize ini pengguna dan penulis harus mengetahui apa yang di pikirkan , dikatakan , dan di rasakan oleh pengguna sehingga nantinya akan mendapatkan empathy map

c. Define

Pada tahapan ini dilakukan tahapan define dilakukan untuk mendefinisikan masalah yang terdapat pada proses sebelumnya sehingga nantinya dapat ditemukan masalah yang benar benar sesuai dengan permasalahan pengguna .

d. Ideate

pada tahapan ideate dilakukan proses untuk membuat user flow yang berguna untuk mempermudah pengguna dalam menyelesaikan tujuannya dan di lanjutkan dengan pembuatan wireframe yang berguna untuk memvisualkan ilustrasi fisiknya agar dapat mengurangi kesalahan dalam visualisasi solusi yang telah di dapatkan.

e. Prototype

Pada tahapan ini melakukan kelanjutan dari proses *wireframe* untuk dapat melihat ilustrasi awal dari solusi yang di dapatkan dan di lanjutkan dengan pembuatan *user interface* dengan *prototyping* yang nantinya dapat memperbaiki desain melalui tahapan iterasi pada tahapan pengujian dan mengetahui respon pengguna

f. Testing

Pada tahapan ini dilakukan tahapan pengujian purwarupa kepada pengguna untuk dapat memastikan bahwa aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat dengan mudah di gunakan oleh pengguna. Pada tahapan pengujian

dilakukan dengan cara usability testing dengan membuat skenario. Skenario di buat sebagai petunjuk untuk pengguna sesuai dengan kondisi yang di butuhkan. Dengan dilakukanya usability testing dapat di ketahui pengguna dalam menyelesaikan masalah yang di hadapi melalui aplikasi yang dibuat agar mengetahui hasil pengujian bahwa pengguna kesulitan atau tidak dalam menggunakan aplikasi tersebut.

I.7 Sistematika Penulisan

Untuk menentukan gambaran secara umum mengenai penelitian yang akan dilakukan, maka sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan permasalahan umum meliputi latar belakang, rumusan masalah yang di hadapi, menentukan maksud dan tujuan dalam penelitian, batasan masalah dalam penelitian di ikuti oleh metodologi penelitian serta sistematik penulisan laporan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pembahasan berbagai konsep mengenai teori – teori yang berkaitan dalam topik penelitian yang berguna dalam proses analisi permasalahan dengan tinjauan terhadap penelitian serupa dengan sintesis yang pernah dilakukan sebelumnya.

BAB 3 PERANCANGAN DESIGN INTERAKSI PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi perancang sebuah desain interaksi dengan menggunakan metode yang di gunakan yaitu design thinking

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari penelitian yang berupa tahapan dari implementasi perancangan dan diuji sesuai dengan usability dan tujuan yang di harapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang uraian kesimpulan dari seluruh bab penelitian dan memberi saran untuk menyempurnakan penelitian ini di masa yang akan datang