

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fammi Indonesia merupakan sebuah startup edukasi teknologi yang bergerak di bidang pendidikan keluarga yang menyediakan layanan dalam bentuk digital dengan berbagai macam edukasi ataupun solusi bagi keluarga. Fammi Indonesia mempunyai sebuah produk yang bisa diakses baik lewat platform android maupun web.

Dari hasil wawancara dan observasi pada Fammi Indonesia didapatkan fakta bahwa SDM Fammi masih dalam skala kecil, dengan hanya ada satu desainer tunggal sehingga kecepatan dalam proses desain sangat diperlukan. Setelah mengetahui fakta tersebut maka dilakukanlah sebuah uji *pre-test* pada desainer, dari hasil uji ini didapat permasalahan dalam lama waktu yang dibutuhkan desainer untuk merancang sebuah antarmuka yang menghabiskan banyak waktu disamping itu desainer lebih cenderung berfokus pada detail tampilan visual dan kurang memperhatikan *User Experience* bagi pengguna, selain itu berdasarkan pemaparan langsung dari desainernya, kendala yang selama ini dia rasakan sendiri terletak pada tidak efisiennya waktu saat proses desain hal ini diperkuat dengan fakta bahwa dia adalah desainer tunggal jadi semua hal yang berkaitan dengan semua design dia sendiri yang mengerjakan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas itu semua terjadi karena Fammi sendiri ternyata belum mempunyai aturan dan standarisasi design yang jelas, ditambah lagi dengan keadaan tim desainer Fammi yang masih kekurangan orang hal tersebut memungkinkan dimana bila ada penambahan SDM baru butuh waktu lebih untuk memahami gaya desain pada produk fammi sebelumnya. Selain itu karena Desainer kurang memperhatikan *User Experience*, yang dapat mengakibatkan penurunan kualitas dari perangkat lunak itu sendiri yang dimana seharusnya perangkat lunak dapat memberikan respon dan membawa pengguna ke tujuannya dengan cepat [1].

Mengetahui Fammi sendiri merupakan tim kecil, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut bisa dengan memanfaatkan Design System yang dapat

membantu mempercepat proses desain, menjaga konsistensi, juga bisa membantu memberdayakan tim desain nantinya [2]. Selain untuk tim besar design system bisa juga diterapkan untuk tim skala kecil dengan tujuan untuk menghemat waktu bila mana ada perubahan pada sistem ataupun bila mana ada penambahan SDM baru [3], seperti dalam praktiknya bila mana ada perubahan mendadak pada sistem secara universal seperti perubahan pada warna primary, cukup hanya tinggal mengubah sekali saja karena design system yang dibuat semuanya terintegrasi satu sama lain, juga bila mana desainer ingin membuat sebuah halaman baru, desainer hanya tinggal memakai bagian-bagian yang sudah tersedia dan merekapun bisa lebih fokus ke permasalahan yang lebih kompleks lagi, seperti pada bagian UX ataupun permasalahan lainnya [4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, apakah design system dapat membantu mempercepat proses desain pada startup Fammi Indonesia.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun design system pada skala tim ke kecil di startup fammi Indonesia. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pengembang aplikasi untuk mempercepat proses desain baik itu desain produk baru maupun pembaharuan desain lama.

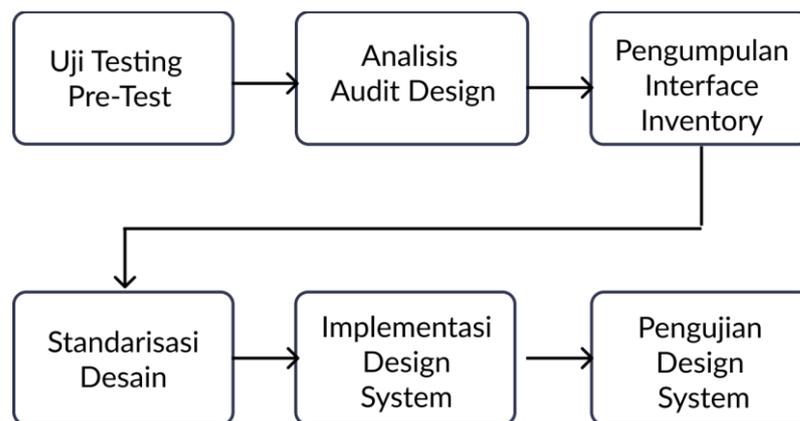
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang peneliti uraikan di bawah ini meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian ini hanya berupa sebuah Design Library yang diterapkan pada aplikasi Figma.
2. Penelitian ini tidak mencakup sampai Code Library, maupun elemen untuk produk marketing Fammi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan sebuah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, hal ini dipilih untuk memberikan gambaran fakta kondisi objek penelitian yang nantinya akan diukur dan dibandingkan sehingga menghasilkan sebuah solusi [5]. Selain metode itu peneliti juga menggunakan metodologi Atomic Design yang disesuaikan dengan kebutuhan, berikut adalah tahapan-tahapan metode penelitian



Gambar 1. 1 Tahapan Metodologi Penelitian

1. Uji Testing Pre-test

Pada tahap awal penelitian dimulai dengan melakukan pengujian *pre-test* yang dimaksudkan untuk mencari permasalahan apa yang dihadapi designer saat membuat produk, dalam pengujian designer akan diberikan sebuah *case study* untuk membuat sebuah tampilan *user interface*, yang dimana penulis juga akan mengukur tingkat efisiensi lama waktu yang dibutuhkan untuk membuat tampilan tersebut sebagai bahan pembandingan untuk pengujian setelah menggunakan *Design System* nantinya.

2. Analisis Audit Desain

Pada tahap selanjutnya akan dimulai proses audit desain dengan cara mengumpulkan semua elemen system untuk memeriksa berapa banyak

gaya visual yang digunakan juga untuk menemukan kemungkinan ketidak konsistenan pada produk.

3. Pengumpulan Interface Inventory

Pada tahap ini akan dilakukan proses pengumpulan UI Komponen yang sebelumnya telah terkumpul di tahap audit guna mengambil dan mengumpulkan pola dari komponen tersebut yang kemudian akan dikelompokkan berdasarkan kategori-kategori tertentu.

4. Standarisasi Design

Pada tahap ini akan dilakukan sebuah analisis untuk memberi standar pola tertentu yang meliputi pola dari struktur komponen, elemen *Perceptual Pattern* sebagai bahan *foundations Design System* dan elemen *Functional Pattern* sebagai bahan komponen-komponen *UI library* nantinya.

5. Implementasi Design System

Pada tahap ini proses implementasi mulai dilakukan dengan cara mengkonversi elemen-elemen UI yang telah dirancang dan diberi standar modelnya ke dalam bentuk *pattern library* menggunakan tools Figma. Selain itu pada tahap ini akan dibuat juga bentuk dokumentasi panduan *Design Systemnya*.

6. Pengujian Design System

Pada tahap terakhir dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *usability metric* yang difokuskan kepada penilaian efisiensi untuk mengetahui seberapa lama waktu yang dibutuhkan desainer dalam merancang sebuah tampilan antarmuka [6] pengujian ini dilakukan dengan cara memberikan sebuah *case study* untuk desainer membuat sebuah *user interface* dengan memanfaatkan penggunaan *Design System*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dikelompokkan menjadi beberapa bab dan dalam setiap babnya memiliki pokok-pokok pembahasan secara umum seperti berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan permasalahan mulai dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan tempat penelitian dan landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Tinjauan tempat penelitian menjelaskan tentang sejarah singkat Fammi, tugas pokok dan fungsi, visi, dan misi Fammi dan struktur organisasi Fammi. Sedangkan landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang tahapan untuk mengidentifikasi masalah pada sistem dan menjalankan serangkaian proses untuk mengatasi masalah tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi dan pengujian sistem. Tahap implementasi merupakan tahap pembangunan sistem yang sudah dianalisis dan dirancang. Kemudian dilakukan pengimplementasian sistem untuk menguji sistem yang telah dibangun

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang dapat menjadi masukan untuk penelitian kedepannya.