

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Apookat adalah *software house* dan *digital agency* yang berfokus untuk membantu pembuatan *mobile apps* dan website bagi usaha mikro kecil menengah (UMKM) maupun perusahaan dalam memanfaatkan *digital marketing*. Saat ini Apookat telah membuat lebih dari puluhan projek client dalam pembuatan apps maupun website. Selain itu apookat pun memiliki dan mengembangkan produk internal, diantaranya adalah Web POS (*Point of Sale*) untuk ritel, Apookat *develop* web “jasa pembuatan web dan *apps*”, serta web *marketplace*.

Dengan begitu banyaknya projek/produk yang dibuat oleh Apookat, di perlukanlah dokumentasi untuk pengembangan produk internalnya. Agar para desainer memiliki mental model yang sama ketika membangun atau mengembangkan produk internalnya. Sehingga meskipun desainer/stakeholder di apookat itu bertambah banyak atau berganti, pengembangan produk internalnya tetap sejajar dan sinkron dengan identitas desain Apookat.

Apookat terdiri dari tim desainer dan programmer, ketika desainer memiliki banyak referensi desain dari pengembangan/pembuatan produk. maka tiap tiap desainer memungkinkan mempunyai mental model/referensi yang berbeda beda ketika mengembangkan produk apookat, sehingga akan mempengaruhi efisiensi dan efektifitas dalam pengembangan produk [1]. Selain itu dari hasil *interview*, bahwa desainer cenderung menghabiskan waktu yang lebih untuk membuat *visual detail* dalam perancangan *user interface*. Selain itu, *user interface* yang dihasilkan tidak konsisten, sehingga proses *development* pun memerlukan *effort* berlebih.

Masalah-masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, terjadi karna tidak adanya dokumentasi dari tim *development* dan *design language*. *Design language* merupakan suatu *requirement* sebuah tim *development* dalam berkolaborasi. Dengan adanya *design language*, maka setiap orang akan mempunyai mental model yang sama untuk mencapai tujuannya [2].

Dalam merancang standar desain yang baik, perlu adanya suatu *framework design* bernama “*Design System*”. *Design System* adalah sebuah kumpulan

komponen-komponen UI dan *code* yang saling terhubung dan mempunyai kapabilitas *reusable* yang tinggi, dipandu oleh standar yang jelas dan terintegrasi dalam suatu *system* untuk mempercepat dan mempermudah proses perancangan desain dan *development*. Tujuan *design system* adalah untuk membuat standarisasi yang terdokumentasi, meliputi *pattern library*, *code library* dan *styleguide*, sehingga dapat digunakan oleh seluruh tim *development* [2].

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat disimpulkan sebuah perumusan masalah yaitu apakah dengan adanya *design system* di perusahaan Apookat dapat mempercepat tim desainer dalam membuat perancangan *user interface* dan membuat komponen-komponen dalam suatu website menjadi **koherensif**.

## 1.3 Maksud dan tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model *framework design* yang tepat bagi tim desainer dalam merancang dan membangun produk. Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mempercepat tim desainer dalam proses perancangan desain website dengan menyediakan dokumentasi “*Design System*”.

## 1.4 Batasan Masalah

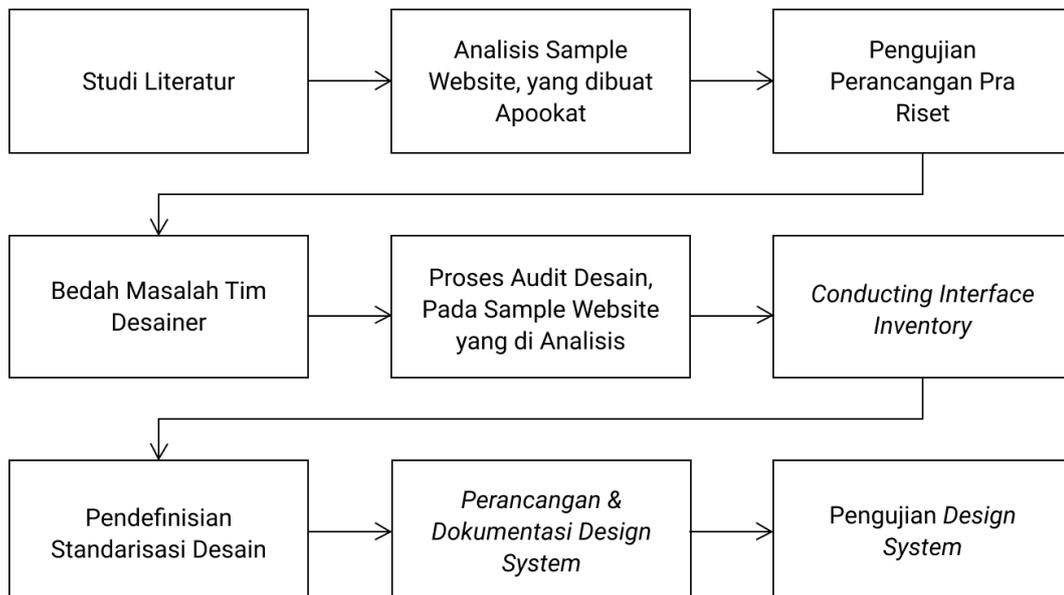
Dalam penelitian ini, masalah dibatasi agar pembahasan lebih terfokus dan tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai. Apapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini *platform* yang akan digunakan adalah *design system* untuk *platform* website.
2. Perancangan *design system* pada penelitian ini, hanya mencakup *product*.
3. Keluaran dari penelitian ini berupa dokumentasi *design system* yang terdiri dari *pattern library*, *style guideline* dari analisis yang dilakukan.
4. Pada penelitian ini *pattern library* dan *style guideline* disimpan menggunakan *tools* desain Figma.

5. Proses audit desain, diambil dari pengembangan produk yang dibuat Apookat yaitu Apookat *marketplace*.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini masuk kedalam jenis penelitian kuantitatif, dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi berdasarkan hasil pengukuran, penyelidikan dan perbandingan temuan fakta maupun informasi yang di analisis [3]. Metodologi penelitian ini berdasarkan pada referensi dari buku "Design System by Alla Kholmatova" [4], atomic design by bradfrost [2] dan buku lainnya. Metode penelitian ini terbagi menjadi beberapa tahap seperti yang ditunjukkan pada gambar 1-1 berikut ini.



**Gambar 1-1 Tahapan penelitian**

Berikut penjelasan dari setiap tahapan metodologi penelitian yang dilakukan :

1. Studi Literatur

Sebelum memulai penelitian, dilakukanlah studi literatur yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas dengan cara mengumpulkan literatur yang bersumber pada buku, jurnal maupun artikel dan media penelitian lainnya yang mempunyai kredibel.

2. Analisis Sample Website

Pada tahap ini dilakukan analisis sample website yang pernah dibuat oleh Apookat. Tujuannya untuk mengetahui masalah, terutama konsistensi komponen di setiap halaman website yang telah dibuat. Karena berdasarkan hasil wawancara dengan *owner* dan tim *development* Apookat. kebanyakan website dibuat berdasarkan standar masing masing *development* tanpa adanya dokumentasi.

3. Pengujian Perancangan Pra Riset

Pada tahap ini dilakukan pengujian pra-riset untuk mengetahui kendala dan waktu relative yang dibutuhkan desainer dalam membuat tampilan *user interface*. Tugas yang diberikan berupa *case study*, yang mengharuskan desainer membuat tampilan *user interface*. Kemudian hasil dari analisis ini akan menjadi acuan perbandingan dalam pengujian *design system*.

4. Bedah Masalah Tim Desainer

Tahapan bedah masalah tim desainer dilakukan dengan teknik *in depth interview* tujuannya untuk mengumpulkan data perilaku dan pengalaman desainer ketika merancang tampilan *user interface*. *In depth interview* adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif yang melibatkan wawancara intensif dengan sejumlah responden untuk mengeksplorasi perspektif responden mengenai ide, program ataupun situasi tertentu [5].

5. Proses Audit Design

Pada tahap ini dilakukan lah proses *audit design* terhadap salah satu dari tujuh website yang telah dipilih dari hasil proses analisis sampel website. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mencatat dan mengumpulkan komponen *user interface*

dan berapa banyak aturan desain yang ada serta *element* visual apa saja yang dimiliki sistem tersebut [2].

6. Conducting Interface Inventory

Setelah melakukan proses audit design, pada tahap ini, dilakukanlah proses pengelompokan *component* yang memiliki pola mirip dan disimpan pada suatu *tools* yang bernama *interface inventory*. Tujuan tahap ini tidak hanya menjelaskan ketidakkonsistenan *element* visual, namun juga meliputi penentuan pola desain yang paling penting dan bagaimana pola tersebut harus didefinisikan [2].

7. Pendefinisian Standarisasi Desain

Pada tahap ini yaitu melakukan pengumpulan semua komponen yang sebelumnya telah dikategorikan. Setelah itu menentukan satu atau beberapa *style* disetiap komponennya sebagai standar yang akan digunakan. Kemudian menentukan *pattern library* dan *style guideline* yang akan menjadi acuan sebagai *brand* atau identitas desain [2].

8. Perancangan dan dokumentasi *Design System*

Pada tahap ini yaitu melakukan proses perancangan *design system* dengan melakukan pembentukan *pattern library* dari hasil proses pendefinisian standarisasi desain sebelumnya. Di tahap ini juga akan dibuat dokumentasi *framework design* sebagai panduan desain [2].

9. Pengujian

Pada tahapan ini yaitu melakukan pengujian waktu keseluruhan efisiensi dalam perancangan desain website oleh desainer. Proses pengujian dilakukan dengan cara *case study* kepada responden, dan membandingkan waktu yang diperlukan desainer setelah memanfaatkan penggunaan "*Design System*".

## 1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan skripsi yang disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, merumuskan inti masalah, mencari solusi atas masalah, menentukan maksud dan tujuan, pembatasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II menguraikan bahan-bahan kajian, konsep dasar, dan teori dari para ahli yang berkaitan dengan penelitian. Meninjau permasalahan dan hal-hal yang berguna dari penelitian dan menggunakannya sebagai acuan pemecahan masalah pada penelitian ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN DESIGN SYSTEM**

Bab III menguraikan tahapan analisis dari subjek penelitian yang dilakukan untuk mengetahui masalah yang timbul dari penelitian dan melakukan penetapan solusi yang tepat untuk masalah yang ditemukan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN DESIGN SYSTEM**

Bab IV menguraikan tentang implementasi dan pengujian yang dilakukan. Pada bagian ini akan ditentukan bagaimana teknik implementasi, diuji dan disesuaikan berdasarkan hasil penelitian.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran untuk pengembangan sistem kedepannya.