

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir banyak games dirilis pada smartphone yang menjadikan daya tarik bagi kalangan dewasa, remaja maupun anak-anak karena fleksibilitasnya yang dapat dimainkan dimanapun dan kapanpun. Tahun 2019 turnamen game Mobile Legends Professional league berhasil menjadikan pendobrak industri e-sport di Indonesia. Sehingga peminat pemain mobile mulai bermunculan dengan terlihat diselenggarakannya turnamen-turnamen tingkat kuliah, sekolah, dan daerah hanya dalam kurung waktu 3 tahun ini sudah menjadi ajang olahraga e-sport (electronic sports) di Indonesia.

Sehingga pembelian item berbayar disalah satu platform games menjadi melonjak karena skin atau item langka didalamnya dapat memikat minat para pemain untuk kesenangan pribadi atau tampil lebih bangga karena mendapatkan item langka tersebut namun harga item didalam games relative lebih mahal karena beberapa faktor. Sektor start-up khususnya marketplace dibidang games mulai berkembang pesat dengan menjual item berbayar dengan harga lebih terjangkau. Dalam kasus ini "SuuzoStore" berniat terjun ke marketplace berbasis website dengan penerapan User Interface (UI) dan User experience (UX) yang inovatif dan mudah dipahami.

Salah satu penunjang sebuah platform marketplace berbasis website adalah User Interface (UI) dan User experience (UX) karena kedua komponen tersebut merupakan kunci dari keberhasilan sebuah aplikasi website yang akan dibangun. "SuuzoStore" menyadari hal tersebut. Sehingga untuk User Interface (UI) berperan sebagai pendukung tampilan sebuah aplikasi website lebih menarik dan inovatif, sementara User experience (UX) berperan sebagai mudahnya pengoperasian sebuah aplikasi website tersebut.

Frank Guo (2012) [1] berpendapat UX terdiri 4 elemen salah satunya adalah usability. Kegunaan usability sendiri adalah mengukur apakah pengguna dapat melakukan tugas yang diinginkan melalui produk tersebut. Dumas & Reddish (1993)

menekankan Kata “usability” juga mengacu pada metode untuk meningkatkan kemudahan penggunaan selama proses desain (A.Pratama, 2020)[2]. Untuk mencapai usability yang diharapkan dan kepuasan pengguna menjadi titik utama keberhasilan dalam pembuatan aplikasi website tersebut. Maka dari itu penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD).

UCD merupakan istilah umum untuk filosofi dan metode yang berfokus pada rancangan untuk dan metode yang dimana berfokus pada rancangan dan melibatkan pengguna dalam desain system komputerisasi. Berbagai metode telah dikembangkan untuk mendukung UCD termasuk pengujian kegunaan, rekayasa kegunaan, evaluasi heuristik, dan desain partisipatif (Maloney-Krichmar dkk, 2004) [3]. Evaluasi cepat dan kotor juga penting di mana ide-ide dibawa ke beberapa pengguna perwakilan untuk umpan balik mereka di awal desain. Melibatkan pengguna dalam desain satu arah atau yang lain telah terbukti mengarah pada pengembangan desain yang lebih bermanfaat dan memuaskan.

Diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan rancangan *User Interface* (UI) yang inovatif dan dapat memberi pengaruh terhadap sudut pandang pengguna sedangkan *User experience* (UX) dapat menghasilkan aplikasi website yang mudah digunakan serta memberi pengalaman baru kepada user atau pengguna dengan metode *User Centered Design* (UCD). Penelitian ini diharapkan membantu direalisasikan oleh pemilik “Suuzo Store” sesuai dengan apa yang dibutuhkan penggunanya.

1.2 Perumusan masalah

Bedasarkan pembahasan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka perumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana menciptakan user interface dan user experience pada aplikasi website “SuuzoStore” dengan metode User Centered Design (UCD) sehingga terwujudlah rancangan tampilan aplikasi website “SuuzoStore” yang berfokus kebutuhan pengguna. User Centered Design (UCD) merupakan sebuah proses desain antarmuka yang berfokus terhadap tujuan kegunaan, karakteristik, pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja didalam desainnya. Produk yang dikembangkan dengan pendekatan UCD, dioptimalkan

dan ditekankan pada bagaimana atau keinginan *end-user* terhadap pengguna. Penelitian menggunakan model pengembangan User Centered Design agar aplikasi yang dirancang sesuai tujuan dan dapat memenuhi kebutuhan *user*. Penggunaan UCD mewujudkan aplikasi yang mudah dimengerti bagi pengguna [4]. Dengan pengujian usability sebagai tolak ukur baik, tidaknya *prototype*. Macam metode yang dapat digunakan selain UCD meliputi *Human Centered Desain* (HCD), *Lean UX*, dan *Design Thinkin*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini untuk membatasi sasaran utama diantaranya sebagai berikut :

- a. Rancangan tampilan berbasis website.
- b. Proses untuk menganalisis dan merancang UI/UX berdasarkan metode *User Centered Design*.
- c. Sudut pandang penelitian dilakukan oleh pengguna yaitu kalangan pemain *games mobile*.
- d. Penelitian ini hanya berunsur pembuatan tampilan *prototype* bagi pengguna saja.
- e. Uji *usability* testing menggunakan metode *cognitive walkthrough* dan SUS.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang *prototype* user interface dan user experience berbasis website “SuuzoStore” mendatang dengan metode user centered design (UCD) serta dapat menguji *prototype* dengan 2 metode usability testing.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat penelitian yang diharapkan adalah :

- a. Menjadi tempat transaksi top-up gamers mobile.
- b. Menghasilkan rancangan aplikasi website yang dapat direalisasikan oleh peneliti.
- c. Mengetahui keinginan atau sudut pandang ui dan ux para konsumen dengan

metode UCD.

- d. Membantu pihak “SuuzoStore” untuk mempeluas penjualan item games mobile.
- e. Mengetahui penilaian pengguna terhadap prototype website SuuzoStore.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan tugas akhir ini terdiri dari lima bab. Masing-masing bab memiliki sub-bab yang dibuat untuk mempermudah pembahasan dan penyampaian. Berikut adalah kelima bab tersebut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Berdasarkan bab 1, penulis membahas tentang sub bab pada tugas akhir ini meliputi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJUAN PUSTAKA

Berdasarkan bab 2, penulis membahas tentang literatur review yang menjadi wawasan untuk penelitian ini dan beberapa landasan teori yang menunjang dasar-dasar teori yang mendukung analisis pada penelitian yang meliputi UI, UX, *user persona*, *e-commerce*, *prototype*, *website*, *UCD*, *usability*, *cognitive walkthrough*, dan *SUS*.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Berdasarkan bab 3, penulis membahas tentang tahapan dan penjelasan metode *User Centered Design* yang berupa tahap dalam merancang prototype suuzostore. Dimulai dari memahami konteks pengguna (*Understand Context of Use*), menentukan kebutuhan pengguna (*Specify User Requirement*) dalam merancang platform Arenasia ini mulai dari memahami konteks pengguna (*Understand Context of Use*), menentukan kebutuhan pengguna (*Specify User Requirement*), Solusi desain (*Design Solution*), dan tahap terakhir mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna (*Evaluate Against Requirements*).

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan bab 4, berisi tentang hasil perancangan *wireframe*, dan *prototype* serta pembahasan analisis yang telah dilakukan penulis dengan metode UCD serta usability testing menggunakan metode *cognitive walkthrough* dan SUS.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan bab 5, penulis membahas tentang kesimpulan berdasarkan penelitian ini dan saran untuk kelanjutan penelitian berikutnya.

