

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* saat ini merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi yang sangat luar biasa. Hal ini terbukti dengan adanya berbagai jenis permainan yang bermunculan, seperti *game* yang dimainkan dengan cara *online* ataupun *offline* menggunakan *smartphone*, *personal computer*, laptop ataupun dari *playstation*. Teknologi *game* berupa *playstation* tentunya masih sangat digemari oleh banyak orang sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa kejenuhan selama bekerja maupun beraktifitas sehari-hari. Belum lama ini sebuah grup dari Sony Interactive Entertainment merelease *Playstation 5*. Sony akan mulai menjual konsol PS5 pada 12 November 2020 untuk beberapa negara tertentu, seperti di Amerika Serikat, Jepang, Kanada, Meksiko, Australia, Selandia Baru, dan Korea Selatan [1].

Ais Game Banjarnegara merupakan salah satu toko *playstation* yang beralamat di Jl. Letnan Kardjono No.10, Parakancangah, Banjarnegara, Jawa Tengah. Selain menjual berbagai keperluan mengenai *playstation*, Ais Game ini juga menawarkan jasa servis, rental, hingga isi *game playstation*. Untuk melakukan pengisian *game playstation* di Ais Game Banjarnegara *customer* harus datang ke toko dengan membawa *playstation*, *flashdisk* maupun *hardisk* kemudian menyetorkan atau menuliskan nama-nama *game playstation* yang akan diisikan. Ais Game Banjarnegara ini menyediakan katalog *game* berupa buku untuk memudahkan *customer*. Dengan adanya katalog ini, *customer* dapat memilih *game-game playstation* dengan cara melihat katalog *game* yang disediakan. Katalog ini tentunya sangat membantu bagi *customer* yang tidak mengetahui nama *gamenya* dan yang masih kebingungan akan mengisikan *game playstation* apa saja. Akan tetapi, ketika ada banyak *customer* yang datang untuk mengisikan *game playstation* dan membutuhkan katalog tersebut, mereka harus mengantri karena katalog *game* yang disediakan jumlah terbatas. Hal

tersebut tentunya cukup memerlukan waktu. Disamping itu, tampilan isi katalog yang disediakan Toko Ais Game ini antara gambar dan nama-nama *game playstation* tata letaknya terpisah atau berada di halaman yang berbeda.

Dari latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti bermaksud mengembangkan dengan memperbaiki tampilan katalog buku *game playstation* melalui tampilan *user interface website* dengan nama Ais Game. Melalui tampilan *website* Ais Game ini diharapkan nantinya dapat menjadi solusi bagi pengguna dalam memaksimalkan waktu serta dapat memudahkan dalam memilih *game playstation*. Penelitian ini berfokus pada rancangan *user interface* (UI) *website* dengan menggunakan metode *User Experience Design* (UXD). *User Experience Design* atau yang biasa disebut *UX Design* yaitu adalah proses meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengunjung *website*) dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk [2]. Berdasarkan fokus penelitian dan peluang pengembangan dari aplikasi *website* Ais Game untuk kedepannya, maka peneliti mengangkat judul penelitian **“IMPLEMENTASI USER INTERFACE PADA PERANCANGAN WEBSITE AIS GAME MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE DESIGN (UXD)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang *user interface website* Ais Game agar penyajian katalog *game playstation* mudah untuk dipahami serta digunakan bagi pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan peneliti dalam implementasi *user interface* pada perancangan *website* Ais Game adalah sebagai berikut ini:

1. Objek dalam penelitian ini yaitu di Ais Game Banjarnegara.

2. Hasil akhir dari penelitian mengenai rancangan *user interface* ini hanya berupa *prototype* sebuah *website*.
3. Informasi mengenai *game-game playstation* berpedoman pada katalog *game playstation* milik Ais Game Banjarnegara.
4. Pembuatan *user interface website* menggunakan *software* Adobe XD.
5. Uji coba dilakukan pada *customer* Ais Game Banjarnegara.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud serta tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan katalog *game playstation* melalui *user interface* sebuah *website* yang bernama Ais Game.
2. Membantu Ais Game Banjarnegara dalam menghasilkan ide untuk penyajian tampilan katalog *game playstation*.
3. Memberikan solusi permasalahan yang dialami *customer* Ais Game.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah Ais Game Banjarnegara dalam tahap pengembangan atau perancangan sebuah *website* karena adanya hasil *user interface* ini bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau acuan untuk membangun *website*.
2. Untuk meningkatkan kemampuan di bidang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *Design* dengan menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Dapat dijadikan sebagai *literature review* mengenai penggunaan metode *User Experience Design* (UXD) pada rancangan *user interface website*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan naskah serta penyelesaian rancangan *user interface* pada *website* Ais Game adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian, peneliti menggunakan beberapa metode diantaranya adalah sebagai berikut:

1.6.1.1 Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data melalui media buku sebagai bahan referensi yang berkaitan dengan penelitian.

1.6.1.3 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara langsung terhadap calon pengguna *website* Ais Game serta melakukan komunikasi dengan pihak Ais Game Banjarnegara.

1.6.1.4 Metode Literatur

Metode pengambilan data dari literatur yang didapatkan melalui media internet sebagai bahan referensi atau panduan yang berkaitan dengan perancangan *user interface* dan *user experience* yang baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.6.2 Metode Analisis

Sesuai dengan langkah-langkah metode *User Experience Design* atau UXD, metode analisis pada penelitian ini berupa: *analyzing user data*, *creating persona* dan *understanding ideation*. Untuk menunjang dalam perancangan *user interface website* Ais Game peneliti juga menggunakan analisis kebutuhan seperti kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.2.1 *Analyzing User Data*

Menganalisis data-data dari calon pengguna *website* Ais Game yang kemudian dilanjutkan ke tahap Persona.

1.6.2.2 *Creating Persona*

Membuat hasil representasi pengguna dalam bentuk individu imajiner yang dihasilkan dari *user research* pada tahap *analyzing user data*.

1.6.2.3 *Understanding Ideation*

Memahami ide sesuai dengan tujuan dan kebutuhan dari calon pengguna serta mempertimbangkan masukan serta kendala yang ada.

1.6.3 **Metode Perancangan**

Metode perancangan ini merupakan tahap *design* yang dilakukan dari sebelum produksi atau pra produksi hingga tahap produksi atau visualisasi desain yang nantinya menghasilkan sebuah *prototype website*. Metode perancangan *User Experience Design* atau UXD dalam implementasi *user interface website Ais Game* meliputi perancangan berupa: *working scenario and storyboards*, *creating paper prototype* kemudian dilanjutkan dengan *implementation planning*.

1.6.3.1 *Working Scenario and Storyboards*

Scenario merupakan proses untuk menentukan apa yang diinginkan atau dibutuhkan oleh pengguna dari produk yang ada. Sedangkan *Storyboard* merupakan proses memetakan alur bagaimana cara pengguna menggunakan aplikasi hingga berhasil mencapai tujuannya atau sesuai dengan *goals* dari pengguna.

1.6.3.2 *Creating Paper Prototype*

Tahap ini merupakan tahap pra produksi yang pengerjaannya dilakukan dengan menggunakan media berupa kertas.

1.6.3.3 *Implementation Planning*

Tahap ini merupakan tahap akhir atau tahap produksi yang menghasilkan visualisasi rancangan dari *paper prototype*, pada tahapan ini nantinya menghasilkan sebuah *prototype website Ais Game*.

1.6.4 Metode Pengujian atau *Testing*

Setelah tahapan produksi selesai, maka dilakukan pengujian aplikasi kepada *customer* atau pengguna *website* Ais Game melalui *online survey* berupa kuesioner kemudian setelah data diperoleh dilanjutkan dengan metode perhitungan *skala likert*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan naskah penelitian ini maka peneliti menguraikan sistematika penulisan menjadi lima bab, diantaranya adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab pertama ini berisikan mengenai penjabaran dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab kedua berisikan mengenai kumpulan teori-teori dari sumber ilmiah atau jurnal penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sehingga dapat mendukung untuk digunakan sebagai acuan atau landasan dalam penelitian ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga berisikan mengenai analisis serta perancangan yang digunakan peneliti dalam menjelaskan tentang tahap sebelum produksi atau pra produksi rancangan *user interface website* Ais Game.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan mengenai tahap produksi atau implementasi dari rancangan *user interface website* Ais Game dan tahap pasca produksi atau *testing*.

BAB V: PENUTUP

Bab lima atau bab terakhir berisikan mengenai kesimpulan-kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

