

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi membuka akses terhadap perkembangan pengalaman mendesain, salah satunya desain grafis. Terdapat dua layanan aplikasi desain grafis yang sering digunakan di Indonesia, yaitu CorelDraw dan Adobe Illustrator. Pengguna CorelDraw dan Adobe Illustrator semakin tinggi seiring dengan pertumbuhan content creator yang terus meningkat.

Di Indonesia, pengguna CorelDRAW mungkin lebih banyak dibanding Adobe Illustrator. Hampir setiap perusahaan digital printing maupun offset printing, menyediakan layanan olah desain dari sumber file CorelDRAW (.CDR) dengan baik. Namun akhir akhir ini, Adobe Illustrator sudah mulai dilirik karena memiliki kedekatan dengan Photoshop. Itu artinya, desain yang dibuat menggunakan Illustrator dapat diintegrasikan secara mudah dengan desain Photoshop.[1]

Dalam membuat desain, seorang desainer juga membutuhkan perantaranya salah satunya adalah aplikasi yang dipakai dalam membuat desain. Aplikasi menjadi salah satu wadah terbesar bagi para desainer dalam membuat sebuah desain. Salah satu aplikasi yang sering dipakai oleh para desainer dari seluruh dunia adalah adobe illustrator, adobe photoshop dan adobe after effect, namun di Indonesia sendiri juga ada beberapa yang memakai corel draw untuk membuat desain. Namun seiring perjalannya waktu dan zaman semakin banyak juga aplikasi desain yang sangat menjangkau bagi para desainer antara lainnya ada canva, VN, animaker, dll. Dengan bertambahnya aplikasi-aplikasi desain ini akan mempermudah seorang desainer untuk membuat desain yang ingin mereka desain dan juga dapat memuaskan para klien. Dengan begitu seorang desainer juga membutuhkan kepekaan yang lebih tentang hal hal baru dalam dunia desain grafis.

Penulis melakukan penelitian terhadap pengalaman pengguna kepada 10

pengguna platform tersebut. Pengguna diminta untuk mengingat-ingat kembali pengalaman mereka mulai dari awal menggunakan Aplikasi hingga 3 minggu kemudian. Partisipan diminta menggambarkan kurva perubahan pengalaman dan menceritakan alasan perubahan tersebut. Hasil penelitian mengidentifikasi pengalaman-pengalaman utama yang telah mengubah pendapat pengguna terhadap produk. Ditemukan juga kecenderungan peningkatan pengalaman pengguna pada aspek attractiveness yang secara signifikan terkait dengan kepuasan pengguna dan keinginan untuk merekomendasikan produk kepada orang lain.

UX Curve merupakan metode yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam jangka waktu yang panjang. Evaluasi ini digunakan ketika pengguna telah menggunakan suatu produk atau sedang menggunakan produk dalam jangka waktu yang cukup lama. UX Curve dianggap hemat biaya karena periode penggunaan yang lama tercakup dalam satu sesi studi dan dapat diidentifikasi apa yang relevan untuk pengalaman pengguna dan produk yang baik sukses dalam penggunaan kehidupan nyata. [1]

Meskipun data tidak sedetail yang dikumpulkan selama penggunaan produk, tetapi hasilnya memberikan gambaran yang bagus tentang yang paling relevan pengalaman yang diingat pengguna dan diceritakan kepada teman mereka. Ingatan pengguna adalah hal yang penting atau lebih penting daripada pengalaman pengguna sebenarnya [1]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu menganalisis perbandingan aplikasi CorelDraw dan Adobe Illustrator dengan metode *UX Curve*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dalam hal ini penulis membatasi ruang

lingkup pembahasan, yaitu kemudahan dan pengalaman pengguna secara langsung pada CorelDraw dan Adobe Illustrator.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk Menghasilkan analisis perbandingan aplikasi CorelDraw dan Adobe Illustrator dengan metode *UX Curve*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini dapat diimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Informatika, dan dapat memahami apa yang telah didapatkan pada masa kuliah teori maupun praktikum yang merupakan persiapan untuk menghadapi dunia kerja.
2. Bagi akademik, penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar pengalaman pengguna terhadap 2 aplikasi desain yang sering digunakan di dunia desain grafis diantaranya : CorelDraw dan Adobe Illustrator.

1.6 Sistematika Penulisan

1.6.1 BAB 1 PENDAHULUAN

Merupakan bab yang berisikan tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Dalam pendahuluan ini terdiri dari lima sub bab, yaitu latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

1.6.2 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka ini akan dijelaskan tentang beberapa pengertian dan definisi yang diambil melalui studi literatur dan dasar teori yang terkait dalam

penyusunan penelitian ini.

1.6.3 BAB 3 METODE PENELITIAN

Berisi uraian tentang metode penelitian yang dimana membahas tentang objek penelitian, alur penelitian serta media yang digunakan selama penelitian.

1.6.4 BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjabarkan tentang hasil Analisis Perbandingan Aplikasi CorelDraw Dan Adobe Illustrator Dengan Metode *UX Curve*.

1.6.5 BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari Analisis Perbandingan Aplikasi Corel Draw Dan Adobe Illustrator Dengan Metode *UX Curve*.

