

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Manusia memiliki hobi atau kegemaran yang berbeda-beda satu sama lain, salah satu contohnya adalah memelihara hewan dengan tujuan mendapatkan hiburan dan kesenangan. Ikan koi merupakan ikan yang berasal dari Jepang yang dipercaya oleh masyarakat Jepang sebagai simbol cinta dan persahabatan yang abadi. Oleh karena itu banyak kalangan yang sangat tertarik pada ikan koi bukan karena corak semata tetapi juga karena kepercayaan yang diyakini setiap individu terhadap ikan koi [1].

Banyak yang tertarik untuk memelihara ikan koi namun, belum tahu tentang seluk beluk ikan koi. Karena di berbagai kasus yang sering dialami oleh pemula dalam memelihara ikan koi yaitu, tempat yang tidak sesuai, pakan yang tidak cocok, penyakit yang tiba-tiba muncul, bahkan ikan mati secara bersamaan [1]. Dengan semakin pesatnya perkembangan aplikasi peranan User Interface dan User Experience (UI/UX) memegang peranan penting dalam pembangunan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir. UI/UX dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi [2].

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan dua komponen penting yang tidak bisa dipisahkan dalam proses mendesain suatu produk. User interface atau antarmuka yaitu apa yang terlihat ketika pengoperasian program, sedangkan user experience yaitu apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program tersebut [3]. Salah satu keunggulan aplikasi pada mobile adalah dapat diakses dengan mudah kapan saja melalui perangkat mobile yang dimiliki.

Design Thinking merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembuatan UI/UX aplikasi. Design Thinking merupakan alat yang digunakan dalam problem-solving, problem-design, hingga problem-forming. Tidak hanya menyelesaikan suatu permasalahan, namun juga untuk membentuk dan merancang

suatu permasalahan. Dalam prosesnya design thinking bersifat human centered atau berpusat pada manusia. Setiap proses design thinking berasal dan ditujukan pada manusia[4].

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang sudah disampaikan, maka permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah

1. Bagaimana merancang desain UI/UX aplikasi perawatan hewan peliharaan menggunakan metode Design Thinking ?
2. Seberapa besar aplikasi ini dapat diterima oleh pengguna ?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar dalam perancangan UI/UX ini cakupannya tidak meluas, maka peneliti memberi batasan masalah yaitu :

1. Ikan Koi yang tercantum berjumlah 15 yang tersebar di Indonesia
2. Metode yang digunakan dalam merancang UI/UX menggunakan metode Design Thinking
3. Pembuatan desain UI/UX menggunakan figma
4. Pembuatan aplikasi menggunakan Unity
5. Hanya dapat digunakan untuk sistem operasi Android

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi untuk memudahkan para pemilik ikan koi yang membutuhkan informasi terkait pemeliharaan ikan koi dalam satu aplikasi.
2. Mendapatkan tingkat penerimaan yang baik dari calon pengguna.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu secara Teoritis dan Praktis antara lain sebagai berikut :

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam penyampaian informasi tentang perawatan hewan peliharaan ikan koi, selain itu juga menjadi pendukung penelitian selanjutnya yang ada kaitannya dengan pembuatan aplikasi perawatan hewan peliharaan.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Bagi masyarakat

Dengan penggunaan aplikasi perawatan hewan peliharaan ini, diharapkan memberikan kemudahan dalam pencarian informasi terkait perawatan hewan ikan koi.

Bagi Komunitas Ikan Koi

Dengan hadirnya aplikasi ini diharapkan dapat membantu para pecinta Ikan Koi dalam perawatan Ikan Koi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi studi literatur, dasar teori, dan metode penelitian yang digunakan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Didalamnya terdapat objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan penelitian.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, berisi metode penelitian yang berupa empathize, define, ideate, prototype, testing.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dirangkum oleh peneliti.