

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini, kebutuhan manusia akan barang dan jasa semakin banyak. Salah satu sektor industri yang bergantung pada perkembangan teknologi yaitu industri kreatif. Kebutuhan manusia pada industri kreatif pada saat ini terbilang sangat besar. Berdasarkan data dari situs *kemenperin.com*, pertumbuhan industri kreatif di Indonesia meningkat sekitar 7% per tahunnya. Industri kreatif merupakan pilar ekonomi negara untuk masa depan, dimana semua industri dan bisnis akan memerlukan industri kreatif dalam pelaksanaannya.

Industri kreatif dan bidang desain merupakan hal yang sangat erat, dimana desain merupakan hal yang penting dalam pemasaran secara online. Salah satu bidang desain yang sudah tidak asing lagi yaitu desain rumah. Desain rumah merupakan suatu proses perencanaan dan perancangan suatu bangunan rumah. Usaha ini mulai banyak dibutuhkan pada saat ini karena masyarakat menginginkan rumah dengan desain yang menarik dan menciptakan rasa yang nyaman bagi mereka. Mereka juga dapat berkonsultasi dengan pelaku usaha jasa desain rumah yang tentunya sudah ahli pada bidangnya mengenai rumah seperti apa yang mereka inginkan.

Banyak pelaku usaha desain rumah yang belum mempunyai sebuah platform digital yang mendukung usaha mereka. Bulihuma merupakan salah satu usaha jasa desain rumah yang merasakan sulitnya untuk bersaing di dalam pasar jasa desain rumah. Dikarenakan baru terbentuk pada tahun 2021, saat ini Bulihuma hanya memiliki kantor kecil yang belum banyak diketahui oleh masyarakat dan *platform* instagram sebagai media sosial untuk memasarkan jasanya. Bulihuma kesulitan dalam mencari klien melewati platform instagram dikarenakan keterbatasan *platform* instagram untuk memberikan informasi jasa mereka secara detail untuk menarik klien.

Searah dengan salah satu misi dari Bulihuma, yaitu adanya aplikasi mobile yang dapat mencakup seluruh jasa yang ditawarkan oleh Bulihuma dengan tujuan agar dapat menjangkau calon klien dengan lebih luas. Solusi yang diberikan oleh penulis yaitu diperlukan adanya riset terlebih dahulu mengenai *user interface* dan *user experience* dari aplikasi yang akan dibuat agar nantinya aplikasi dapat digunakan dengan mudah dan nyaman oleh masyarakat. Penelitian ini akan menggunakan metode *Human Centered Design* dan akan diuji menggunakan *System Usability Scale*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merancang *user experience* menggunakan metode *Human Centered Design*?
2. Bagaimana Hasil Pengujian *Usability Testing*?
3. Bagaimana Hasil Pengujian *System Usability Scale*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, ada beberapa batasan yang dibuat agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian akan dilakukan pada jasa desain rumah Bulihuma
2. *Prototype* untuk pengujian dibuat dengan aplikasi figma dan sampel tampilan *front-end* aplikasi dibuat dengan *Android Studio*
3. Penelitian dilakukan dengan metode *Human Centered Design*
4. Pengujian dilakukan dengan metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis yaitu penulis dapat merancang UI/UX aplikasi mobile bulihuma sesuai dengan kebutuhan pengguna dan calon pengguna yang dapat digunakan dengan baik oleh responden berdasarkan data yang didapat di akhir penelitian.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penulis yaitu agar nantinya perancangan *user experience* ini dapat dijadikan acuan/tolak ukur dalam pembuatan aplikasi jasa desain interior dan dapat digunakan membantu para pelaku usaha jasa desain rumah untuk membuka pasar yang lebih luas kedepannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, pembahasan terbagi dalam 5 bab yang akan diuraikannya secara singkat sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 berisi tentang teori-teori yang didapat dari jurnal dan penelitian terdahulu yang dijadikan landasan dalam melakukan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab 3 berisi tentang tahapan dalam melakukan penelitian yang meliputi penjelasan objek penelitian dan pelaksanaan tahap ideation dan inspiration dari metode *human centered design*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab 4 berisi tentang pembahasan mengenai hasil perancangan pada tahap *implementation* dan pengujian yang dilakukan pada tahap *testing*

BAB V PENUTUP

Bab 5 berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian dan saran kepada peneliti selanjutnya.