

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya Yogyakarta merupakan kebudayaan yang harus dilestarikan oleh semua masyarakat Yogyakarta terutama generasi mudanya sebagai bentuk kecintaan terhadap daerah. Budaya juga telah diakui sebagai identitas setiap daerah dan juga sebagai wujud nyata cipta, karya dan karsa daerah[21]. Oleh karena itu, budaya menjadi pelajaran wajib di sekolah baik SD, SMP dan SMA/SMK. Akan tetapi semakin berkembangnya teknologi saat ini semakin banyak pula budaya yang masuk ke Indonesia menyebabkan budaya daerah dikesampingkan sehingga perlunya pemahaman budaya daerah harus dibekali sejak usia dini.

Pemahaman budaya daerah harus dibekali sejak kecil, karena usia 3-5 tahun sering disebut *golden age*. Dalam kajian diungkapkan bahwa, sekitar 50 % kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika anak berumur 4 tahun. 80 % telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun [1]. Oleh karena itu, pemahaman budaya daerah harus diberikan sejak anak-anak agar saat mereka sudah mulai mengenal budaya asing dapat menumbuhkan gerak budaya yang dinamis yang punya orientas untuk membuat Budaya Yogyakarta mempunyai tempat yang layak di masa yang akan datang.

Semakin berkembangnya teknologi membuat masyarakat Yogyakarta harus beradaptasi dengan kebiasaan baru, apalagi dihadapkan seperti situasi pandemi saat ini. Sehingga untuk memberi pemahaman budaya pada anak juga dibutuhkan teknologi yang pas untuk bisa membuat mereka belajar budaya

dengan cara yang berbeda dan mudah dipahami. Aplikasi menjadi salah satu solusi sebagai tempat belajar yang berbeda untuk anak dibantu guru disekolah maupun orang tua di rumah.

Perancangan aplikasi yang akan penulis rancang yang berisi budaya Yogyakarta seperti tarian, pakaian, tradisi, makanan, lagu, bahasa, wisata dan cerita rakyat. Penelitian ini tentang perancangan Aplikasi Budaya Yogyakarta pada anak, yang difokuskan kepada design interface dengan menggunakan *user experience design* proses mulai dari identifikasi sampai prototype, diharapkan dengan penerapannya *user experience design* proses pada saat perancangan sebuah aplikasi bisa menghasilkan aplikasi yang user friendly. penulis menggunakan salah satu metode yang ada di HCI (*Human Computer Interaction*) untuk mengevaluasi hasil perancangan design interface agar dapat mengukur hasil *design interface* yang dirancang[2].

HCI (*Human Computer Interaction*) adalah disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia, serta studi fenomena-fenomena besar yang berhubungan dengannya [2]. Metode yang sering digunakan di HCI yaitu *heuristic evaluation* yang biasanya digunakan untuk mengevaluasi *interface* di sebuah aplikasi maupun website.

Berdasarkan permasalahan dan uraian diatas penulis akan melakukan penelitian sebagai skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Budaya Yogyakarta pada Anak Berbasis Android Menggunakan Metode Heuristics”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat perancangan *design interface* menggunakan *user experience design* proses pada aplikasi budaya Yogyakarta pada anak ?
2. Bagaimana cara mengevaluasi *design interface* pada aplikasi budaya Yogyakarta pada anak menggunakan metode *heuristics* ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak keluar dari topik yang akan diteliti maka diperlukannya batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian ini. Adapun batasan penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini difokuskan kepada perancangan *design Interface* yang menggunakan *User Experience design* proses dan Evaluasi *Interface*
2. Evaluasi interface menggunakan metode *heuristics*
3. Perancangan Aplikasi ini berbasis Android
4. Perancangan Aplikasi ini hanya untuk wilayah Yogyakarta
5. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi android studio
6. Perancangan *design Interface* pada aplikasi ini dievaluasi menggunakan metode *heuristics*
7. Aplikasi ini digunakan oleh orang tua atau guru
8. Konten pada aplikasi ini untuk anak usia 3-7 tahun
9. Software yang digunakan untuk design perancangan figma, adobe illustrator dan adobe photoshop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang *design interface* menggunakan *User Experience design* proses pada aplikasi budaya Yogyakarta pada anak
2. Mengevaluasi *design interface* aplikasi budaya Yogyakarta pada anak menggunakan metode *heuristics*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk penulis
Adanya penelitian ini agar dapat melatih ketrampilan menganalisis proses *design interface* dan *User Experience design* proses aplikasi budaya Yogyakarta pada anak. Serta menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Untuk pembaca
Penelitian ini bisa dijadikan referensi dalam pengembangan proses *design interface* menggunakan *User Experience design* proses dalam perancangan aplikasi website atau mobile dan dapat memberi ilmu baru kepada pembaca.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk memudahkan penulis melakukan penelitian, penulis menggunakan beberapa metodologi penelitian, yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memahami informasi atau data yang didapatkan dari buku, karya ilmiah, dan sumber lainnya yang dijadikan referensi agar bisa dimanfaatkan untuk penelitian yang diteliti oleh penulis

1.6.1.2 Studi Literatur

Studi literatur adalah kegiatan dengan melakukan pencarian terhadap sumber-sumber tertulis yang topiknya sama dengan permasalahan yang diambil oleh penulis untuk dijadikan rujukan dalam memperkuat argument-argument yang ada. Studi literatur ini biasa dilakukan oleh penulis sesudah menentukan topik dan rumusan masalah.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengolah dan memanajemen data informasi yang diperoleh dalam proses pengumpulan data untuk menjawab rumusan masalah yang ada dan dapat memberi diskripsi mengimplementasikan model pengumpulan data yang digunakan saat penelitian.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis yaitu menggunakan *User Experience Design* Proses yang terdiri 6 bagian yaitu identifikasi, research, sketch, design, implementation, evaluate yang didalamnya dijabarkan meliputi identifikasi, persona, user journey, flow chart dan user flow, sketch, lo-fidelity design(wifeframe), hi-fidelity design (mockup and prototype) dan evaluasi yang menggunakan beberapa aplikasi design seperti figma yang sering digunakan oleh

designer interface dalam merancang mockup dan aplikasi design lain seperti adobe photoshop dan adobe illustrator untuk membantu proses design mockup.

1.6.4 Metode Implementasi

Design interface yang sudah dirancang diimplementasikan ke pembuatan aplikasi android menggunakan *software* android studio.

1.6.5 Metode Testing

Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *heuristics* dimana perancangan aplikasi ini diuji oleh expert untuk mengetahui apakah aplikasi ini *user friendly* dan mudah digunakan atau tidak, hasil pengujian ini dapat mengukur seberapa berhasil design *interface* menggunakan *User Experience design* proses yang digunakan dalam perancangan aplikasi budaya Yogyakarta pada anak dan bisa juga dijadikan evaluasi dan perbaikan aplikasi ini untuk penelitian selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang kajian pustaka yang dijadikan referensi dan teori-teori yang dijadikan landasan pada penelitian ini mulai dari teori 1, 2, 3 dan seterusnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan rancangan aplikasi, perancangan aplikasi dan kelayakan rancangan aplikasi pada penelitian ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi rancangan aplikasi dan evaluasi rancangan aplikasi yang dibuat pada saat penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis setelah melakukan penelitian ini kepada pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber yang digunakan penulis dalam penelitian ini dari beberapa sumber seperti buku, jurnal ilmiah dan sumber-sumber lainnya.

