

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman seperti sekarang ini perkembangan teknologi begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia untuk mengikutinya. Sangat dibutuhkannya kemampuan untuk merespon perkembangan teknologi. Kemampuan untuk memahami dan pemikiran yang sistematis, logis, kritis, kreatif, dan efektif.

Perkembangan *website* saat ini sudah sangat pesat bahkan hampir semua orang punya *website* sendiri baik itu untuk pribadi atau untuk usahanya. Salah satu *website* yang banyak dibuka atau diakses oleh orang-orang yaitu *website responsive* atau *based-mobile*. Karena orang-orang di zaman sekarang ini sudah mempunyai yang namanya *smartphone* dari yang muda maupun tua bahkan sampai bisa mempunyai lebih dari 1 *smartphone*. Tidak heran mengapa *website* pada zaman ini banyak sekali dan bermacam-macam.

UI/UX design adalah pengembangan *website* dan aplikasi sangat penting dan saling berkaitan satu sama lain. *User Interface (UI)* adalah proses yang digunakan desainer untuk membuat tampilan dalam *website* atau aplikasi, dengan fokus pada tampilan atau gaya. Tujuan dari *user interface* sendiri yaitu membuat desain antarmuka yang membuat pengguna mudah untuk dapat dipahami dan digunakan. *User Experience (UX)* adalah proses desain suatu produk melalui pendekatan pengguna, sehingga dapat menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan, keinginan dan dapat diterima oleh pengguna. Terdapat komponen UX yang harus diperhatikan pada fitur-fitur yang ada di produk, struktur desain, navigasi produk, aspek visual desain, dan seluruh aspek interaksi dengan pengguna. UX juga meliputi penentuan *branding*, konten, dan *copywriting* yang sesuai dengan target pengguna.

Five Plane Method yaitu *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface* menyediakan kerangka kerja konseptual untuk memecah tugas merancang pengalaman menjadi elemen dan komponen sehingga pengguna dapat memahami masalah secara keseluruhan. *Strategy plane* tahap untuk mencari kebutuhan pengguna, *Scope plane* tahap untuk menentukan desain fitur dan konten yang ada di *website*. *Structure plane* tahap untuk mengetahui pengguna paham dengan informasi yang ditampilkan pada desain respon sistem, *Skeleton plane* tahap untuk hasil *design low-fidelity*, *Surface plane* tahap hasil *design high-fidelity*.

Pada kondisi setelah pandemi, banyak perusahaan yang masih menggunakan metode *online* dalam pelayanan mereka. Masyarakat sudah terbiasa melakukan suatu hal secara *online*. Karena metode pelayanan *online* seperti ini dapat menghemat waktu dan mempercepat memberikan informasi yang ada. Didukung juga dengan teknologi yang canggih serta setiap orang sudah mempunyai *smartphone* akan sangat cocok dengan metode pelayanan *online* tersebut. Jika, metode pelayanan *online* ini akan digunakan secara berkala dan di kedepannya negara kita tidak terlalu tertinggal teknologi dengan negara lain.

Yayasan Samping Utama Mulia adalah instansi yang bergerak di bidang Kesehatan, Lingkungan, Sosial, Keagamaan, Pendidikan, Kebencanaan. Yayasan ini berencana menerapkan metode pelayanan *online* di bidang Kesehatan yang bertujuan untuk memudahkan peminjaman alat kesehatan dan juga agar dapat memantau kondisi alat kesehatan yang sedang dipinjam tersebut.

Oleh karena itu, melalui skripsi ini, penulis akan melakukan analisis dan membuat rancangan *website responsive* yang bisa di buka pada versi *desktop* maupun versi *mobile*. Hadirnya rancangan *website* peminjaman alat kesehatan gratis ini diharapkan dapat membantu yayasan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan kelayakan *prototype* yang sesuai dengan pengguna dalam aspek kebutuhan *User Interface* dan *User Experience*.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dirumuskan pada penelitian ini yaitu:

Bagaimana melakukan analisis dan perancangan UI/UX Peminjaman Alat Kesehatan berbasis *web* dengan metode *Five Planes* di Yayasan Samping Utama Mulia.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

Menganalisis dan merancang UI/UX Peminjaman Alat Kesehatan berbasis *web* menggunakan metode *Five Planes* di Yayasan Samping Utama Mulia

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian tersebut terdapat berbagai manfaat yang dapat dipetik baik secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan teknologi bagi masyarakat dengan menggunakan rancangan *website based mobile*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Yayasan, dapat menjadi evaluasi untuk memperbaiki sistem peminjaman dikedepannya agar lebih mudah dalam mengatur pergerakan barang dan dapat lebih mudah untuk memantau kondisi barang.

- b. Bagi Peneliti, mendapatkan pengalaman berharga melakukan kegiatan sosial dan membantu menyampaikan program yang sangat berguna bagi masyarakat.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan rancangan *website based mobile* dari sisi pengguna untuk peminjaman alat kesehatan. Penelitian ini hanya sampai pengembangan desain sampai tahap *High Fidelity*. Hasil *outputnya* yaitu *prototype* yang dikembangkan dengan *Figma Prototype* dan *FrontEnd*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang uraian teoritis mengenai pembahasan yang meliputi penelitian sejenis.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode dan tahapan-tahapan yang dilalui dalam membangun rancangan *website based mobile* tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari perancangan pada bab sebelumnya, dimana dalam bab ini akan dibahas mengenai rancangan *website based mobile* yang telah berhasil dibuat beserta pengujiannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang Kesimpulan dan Saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

