

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan meningkatnya pertumbuhan ekonomi maka semakin besar tingkat konsumsi masyarakat. Manusia dalam mengkonsumsi dan memanfaatkan sumber daya alam tidak lagi hanya sekedar untuk hidup dan sesuai dengan kebutuhan tapi sudah lebih dari sekedar memenuhi gaya hidup, yang mengakibatkan barang-barang yang tidak terpakai yang dapat merusak lingkungan alam sekitar. Sampah adalah suatu bahan atau barang bekas yang sudah tidak terpakai dari sumber aktivitas manusia [1]. Dengan adanya teknologi yang semakin maju, masyarakat dapat dengan mudah mengatasi masalah sampah yang berserakan di lingkungan sekitar, sehingga dapat membantu masyarakat dan petugas kebersihan.

Dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat di bidang teknologi yang semakin canggih kita dapat memanfaatkannya dengan diciptakannya Aplikasi Peduli Alam. Aplikasi Peduli Alam adalah suatu aplikasi yang bergerak pada bidang kebersihan, aplikasi ini di desain supaya dapat membantu masyarakat yang peduli dengan lingkungan sekitar dengan adanya sampah sembarangan, dengan menyediakan berbagai program yang membantu masyarakat untuk semakin mudah dalam mengatasi sampah yang berserakan di sekitar lingkungan kita tanpa harus bingung sampah akan dibuang di mana.

User Centered Design (UCD), metode ini merupakan metode yang menetapkan *user* sebagai pusat dari perancangan sistem. Konsep dari UCD adalah *user* berperan sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, sifat dan tujuan yang didasarkan dari pengalaman pengguna. Kunci dari utama dari keberhasilan metode ini adalah membangun sebuah kedekatan antara pengembang sistem atau programmer yang sesuai dengan keinginan pengguna. Metode ini terbukti menghasilkan perangkat lunak memiliki tingkat *usability* yang tinggi [2].

Seiring perkembangan zaman saat ini, produksi sampah setiap hari sangat meningkat pesat. Ini disebabkan karena, bertambahnya produk, jumlah

penduduk dan pola konsumsi masyarakat. Selain itu, kurangnya kesadaran masyarakat untuk membuang sampah pada tempatnya yang menyebabkan pencemaran lingkungan.

Dengan adanya Aplikasi Peduli Alam ini saya berharap dapat membantu petugas kebersihan dan masyarakat dalam menanggulangi sampah yang menyebabkan pencemaran lingkungan. Dan bisa memberikan pesan yang positif bagi masyarakat sekitar agar dapat menciptakan lingkungan bersih dan sehat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah ditulis, maka rumusan masalah dapat di definisikan bahwa masalah yang dihadapi saat ini adalah

1. Tahapan apa saja yang dilalui dalam melakukan perancangan UI/UX Aplikasi Peduli Alam berbasis *mobile*?
2. Apa hasil evaluasi dari hasil rancangan UI/UX aplikasi tersebut?

1.3 Tujuan penelitian

1. Mengetahui apakah desain yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan dan dapat menyelesaikan masalah.
2. Menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang ingin berinteraksi.
3. Menghasilkan desain perancangan Aplikasi Peduli Alam bagi pengguna yang lebih efisien dan inovatif.

1.4 Batasan Masalah

1. Hasil dari tugas akhir ini berupa analisis dan perancangan desain UI/UX.
2. Desain *prototype* yang akan dirancang merupakan tampilan berbasis *mobile*.
3. Sistem meliputi proses kerja secara online pada Aplikasi Peduli Alam.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Membantu masyarakat dalam memudahkan pengambilan sampah dengan jangkauan yang lebih luas dan lebih mudah.
2. Menghasilkan desain intraksi *online* bagi pengguna agar lebih efisien dan informatif.
3. Menghasilkan rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat agar lebih mudah diakses oleh masyarakat sekitar.

