

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

NFT adalah aset digital yang mewakili objek dunia nyata seperti seni, musik, item dalam game, hingga video. Karya/ kepemilikan NFT tidak bisa di plagiat karena di dalam Teknologi Blockchain, Tidak ada seorang pun yang bisa melakukan plagiasi pada tiap token tertentu karena setiap jenis NFT memiliki Smartcontract yang berbeda-beda. NFT merupakan aset digital menggunakan teknologi blockchain (buku besar digital) yang mendukung ethereum, bitcoin dan aset kripto lainnya untuk merekam transaksi di dalamnya [1]. NFT akan mewakilkan barang berharga yang unik dengan nilai tukar yang tidak bisa diganti. NFT akan menjadikan aset digital sebagai satu-satunya yang dimiliki. NFT hadir sebagai sarana untuk mendukung para seniman seperti musisi, kreator, influencer, artis dan atlet untuk menawarkan imbalan besar atas karyanya kepada investor yang bersedia untuk membayar aset digital mereka [1].

Di era zaman sekarang, yaitu di era metaverse banyak peluang bisnis baru yang bisa didapatkan oleh semua masyarakat, salah satunya adalah **NFT** (*non-fungible token*). Dengan metode arsip digital yang konvensional dalam bentuk lukisan atau **PFP** (*profil picture non-fungible token*), dan tidak hanya itu saja akan tetapi juga jual beli arsip dalam bentuk karya lagu, video, mp3, photography, dan masih banyak lainnya sudah menjadi hal yang sangat umum di era sekarang [2].

Orang tua kita tidak mengerti melihat seseorang menjual karya seni, berupa seni gambar, lagu, lukisan, virtual words, domains names, dan semua itu dalam harga yang sangat mahal. Di bulan December 2021, terjual sebuah karya NFT dalam bentuk digital PFP karya dari **Bored Ape Yacht Club** yang bernama menjadi "*EminApe*." yang dibeli seorang Rapper Amerika yang berasal dari Detroit, Michigan bernama **Eminem**. Diketahui membeli karya seni digital ini seharga 123,45 Ethereum, atau setara dengan Rp. 6,4 Miliar [3].

Sebagai perbandingannya dengan karya lukis (Konvensional) yang ditaksir paling mahal adalah karya **Leonardo da Vinci** (Mona Lisa) yang ditaksir mencapai harga 808 triliun [4]. Sebagaimana kita pahami arsip digital memiliki karakteristik dapat diedit, dipindah, disalin, dan diakses secara bersamaan dalam satu waktu bagaimana mungkin hal tersebut dapat terjadi? Seperti ini menjadi mungkin dengan menggunakan NFT (*non-fungible token*) yang berjalan pada sistem jaringan Blockchain.

Pertama kali diperkenalkan NFT pada tahun 2014 oleh sebuah platform yang bernama *Counterparty*, dengan NFT pertama yang dibuat berjudul "Quantum", saat ini karya tersebut bernilai 7 juta dollar Amerika [5]. Semenjak dari tahun 2017 hingga 2022 semakin banyak individu, studio atau korporasi yang tertarik terjun pada bisnis NFT diblockchain ini, diantaranya NIKE, NBA, ADIDAS, dan para Artis terkemuka. NIKE sebagai contoh, telah meluncurkan NFT berupa sepatu sneakernya dalam bentuk digital dan NBA menggunakan NFT untuk membuat kartu-kartu para pemain basketnya dalam bentuk digital yang dapat dikoleksi layaknya kartu basket real/konvensional [5]. Melihat trendnya maka NFT diprediksi dapat diimplementasikan ke dalam berbagai jenis hal lainnya, termasuk di antaranya informasi terekam apapun dalam bentuk digital.

NFT sederhananya adalah sekumpulan karya atau data yang tersimpan pada buku besar digital yang kita kenal sebagai Blockchain. Sama seperti halnya mata uang digital seperti Bitcoin, NFT berjalan pada jalannya yaitu platform Blockchain. Perbedaannya, jika mata uang kripto seperti bitcoin, coin tersebut, yang sebenarnya adalah berupa kumpulan code, dapat dipecah menjadi banyak bagian, tetapi NFT bersifat non-fungible. Yang tidak dapat dipecahkan layaknya coin. Karena NFT adalah kumpulan kode tersebut dapat diembedd dengan arsip digital sehingga membuat kumpulan kode pada NFT menjadi sangat unik satu dengan lainnya, hal ini menjadi pembeda yang sangat dasar antara NFT dengan mata uang kripto konvensional [5].

Beberapa platform NFT marketplace sekarang yang menjadi tempat bertemunya kreator digital dan kolektor/investor NFT, untuk internasional yaitu opensea, rarible, solana, hic et nunc, dan nifty gateway. Untuk marketplace khusus Indonesia (*competitor*) yaitu Baliola, Paras, Enevti, Kolektibel, dan Tokomall [6]. Beberapa orang ada yang mengeluhkan design *user interface* dan *user experienc* masih kurang dalam penggunaannya. Platform hic et nunc sebagai contohnya, dalam bentuk desainnya untuk orang yang belum mengatahui itu akan membuat bingung dalam penggunaannya, maka dari itu penelitian ini untuk membuat UI/UX aplikasi / platform yang ramah untuk pengguna yang masih belum mengerti di Indonesia. RHCC NFT ini adalah sebuah aplikasi platform penjualan NFT dari Rich Human Cartel Club (RHCC), tapi bisa membeli NFT dari beberapa artis lainnya.

Dari semua latar belakang diatas, maka dari itu penulis membuat penelitian yaitu *user interface* dan *user experience* untuk aplikasi RHCC NFT marketplace yang mengutamakan penjualan NFT yang bertemakan *Budaya Indonesia, Graffiti Artis, Pengrajin Batik Digital, Wayang, dan segala hal yang tentang Budaya Inonesia*, dengan penelitian menggunakan beberapa metode, salah satunya adalah metode *User Centered Design* (UCD). UCD yaitu lebih

menekankan bahwa sistem bertujuan untuk melayani pengguna, bukan untuk menggunakan teknologi tertentu.

Mendominasi *user interface*, dan kebutuhan dalam user interface harus mendominasi desain dari sistem lainnya [6]. Maka dari itu untuk mengawasi UI dan UX pada sebuah aplikasi, beberapa studi sebelumnya menggunakan metode seperti *usability testing* dan *system usability scale*. *usability testing* adalah metode untuk mengevaluasi produk, misalnya seperti aplikasi atau layanan dengan cara pengujian kepada pengguna. Pada metode ini user akan memberikan tugas-tugas kepada pengguna untuk diselesaikan [7]. *System usability scale* merupakan alat yang berfungsi untuk mengukur kegunaan, salah satunya kegunaan aplikasi RHCC NFT ini [8].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada bagian sebelumnya, beberapa platform NFT dirasa masih kurang nyaman dan kurang menarik bagi user.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

- Metode penelitian yang digunakan dalam membuat tugas akhir ini dengan metode *User Centered Design* (UCD), *usability testing* dan *system usability scale*. UCD digunakan sebagai kerangka utama perancangan UI/UX, dan App.Maze digunakan untuk mengevaluasi desain.
- Penelitian ini untuk membahas mengenai aspek *user interface* dan *user experience* dari RHCC NFT.
- Penelitian ini hanya berfokus pada proses pembuatan UI/UX Aplikasi NFT dari Rich Human Cartel Club (RHCC) yang berbasis Aplikasi mobile.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Menghasilkan *user interface* dan *user experience* bagi aplikasi RHCC NFT yang lebih nyaman dan menarik saat digunakan dengan menggunakan sistem UCD.

1.5. Manfaat Penelitian

- Bagi Pengembang

Bagi pengembang adalah mendapat rancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang mudah untuk diimplementasikan dalam pengembangan Aplikasi Mobile RHCC NFT.

b. Bagi Pengguna

Bagi pengguna adalah rancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang tampilannya mudah untuk digunakan dan alurnya mudah dipahami agar nyaman dan menarik bagi semua user.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 BAB, yang terdiri sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat tinjauan pustaka dan dasar – dasar teori yang berkaitan dengan skripsi pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat gambaran umum tentang objek penelitian, alur penelitian, identifikasi masalah, studi pustaka untuk menyatukan materi yang ada kedalam skema UI dan UX pada aplikasi yang nanti akan dibuat, pengumpulan data yang menjelaskan beberapa metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian, metode analisis yang menjelaskan beberapa metode analisis yang digunakan dalam penelitian, metode *User Centered Design* (UCD) yang digunakan untuk perancangan aplikasi

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini melakukan pembuatan design sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat pada bab sebelumnya, melakukan pengujian langsung terhadap calon pengguna, dan hasil penjelasan beberapa pengujian yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini memuat kesimpulan dari semua hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan juga saran – saran yang berkaitan dengan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar yang mencantumkan nama penulis, judul tulisan, penerbit, identitas penerbit, dan tahun terbit. Melalui daftar pustaka ini pembaca ataupun penulis dapat melihat sumber atau rujukan penulis dalam penulisan skripsi.

LAMPIRAN

Berisi lembar tambahan yang bisa dilampirkan.

