

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern seperti sekarang ini, hampir segala kebutuhan bisa kita dapatkan tidak terkecuali perlengkapan-perengkapan yang dibutuhkan bayi seperti kereta dan keranjang bayi [1]. Perlengkapan bayi bisa dibeli dengan harga yang tidak murah dan masa penggunaan yang hanya sebentar, ketika bayi sudah tumbuh maka memerlukan perlengkapan yang berbeda pula. Lalu bagaimana nasib perlengkapan yang sudah tak digunakan?

Melihat fenomena ini peneliti ingin mengembangkan aplikasi dengan nama Jagabayi. Jagabayi adalah aplikasi penyewaan perlengkapan bayi berbasis website. Aplikasi Jagabayi hadir sebagai solusi bagi pemilik perlengkapan bayi dan anak yang tidak terpakai dan bagi keluarga yang sedang berwisata dan membutuhkan perlengkapan bayi dan anak.

Penelitian ini berfokus pada perancangan *user experience* aplikasi tersebut. Agar aplikasi dapat digunakan dengan maksimal maka dibutuhkan perancangan *user experience* (UX). UX adalah sebuah proses untuk mempelajari kebutuhan pengguna, kebutuhan bisnis perusahaan, dan cara memahami motivasi pengguna dalam menggunakan aplikasi. Dengan tujuan untuk menghasilkan pengalaman digital yang lebih baik [2].

Berdasarkan fokus penelitian dan peluang pengembangan aplikasi Jagabayi kedepan, maka peneliti mengangkat judul penelitian **“Penerapan *User Experience* Dengan *Usability Testing* Untuk Merancang *Website Jagabayi*”**.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

Bagaimana cara merancang *user interface* dan *user experience* aplikasi Jagabayi agar dapat dipahami serta mudah digunakan oleh pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya untuk aplikasi berbasis *website*.
2. Penelitian ini hanya menghasilkan aplikasi yang berupa *prototype website*.
3. Bahasa yang digunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi Jagabayi.
2. Memberikan solusi pada permasalahan yang dialami ibu rumah tangga dan wisatawan.

3. Meningkatkan kemampuan dalam bidang *UI/UX* serta menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata 1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya *prototype* rancangan *User Experience* aplikasi Jagabayi yang sudah tervalidasi calon pengguna.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk mendapat gelar sarjana komputer dalam bidang Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan serta penyelesaian rancangan *User Experience* pada aplikasi Jagabayi adalah sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara langsung terhadap calon pengguna aplikasi Jagabayi.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui media internet dan buku sebagai bahan referensi dan panduan untuk merancang *user interface* dan *user experience* yang baik sesuai kebutuhan.

1.5.2 Metode Analisis

1. *Persona*

Persona adalah hasil representasi *user* yang dihasilkan dari *user research* yang memudahkan peneliti untuk menentukan pengguna yang tepat.

2. *Scenario*

Skenario adalah proses untuk menentukan apa yang diinginkan oleh pengguna dari produk yang ada.

3. *User Flow*

User flow adalah proses memetakan alur bagaimana cara pengguna menggunakan aplikasi hingga berhasil mencapai tujuannya.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah tahapan yang dilakukan sebelum produksi atau biasa disebut metode desain yang meliputi perancangan *wireframe* dan *low fidelity prototype*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Disebut juga dengan tahapan produksi, yaitu tahap pembuatan visual desain berdasarkan hasil perancangan, serta *technical testing* yaitu proses pengujian dari pihak peneliti.

1.5.5 Metode Testing

Tahapan terakhir setelah produksi *User Interface* dan *User Experience* telah selesai, maka dilakukan pengujian dengan metode pengujian *Usability Testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dalam memahami penelitian ini, maka peneliti mengelompokan materi penulisan menjadi lima bab yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama berisi uraian latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi tentang teori-teori serta konsep dasar yang menjadi landasan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga berisi tentang analisis yang digunakan peneliti serta penjelasan terhadap tahap sebelum produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisi penjelasan tahapan produksi dan pasca produksi pembuatan *User Interface* dan *User Experience*.

BAB V : PENUTUP

Bab terakhir berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat peneliti berikan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**