

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digitalisasi yang semakin berkembang, aplikasi mobile telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Aplikasi mobile menawarkan kenyamanan dan kemudahan akses informasi serta layanan. Salah satu jenis aplikasi yang semakin populer adalah aplikasi untuk mencari kos atau tempat tinggal bagi mahasiswa atau pekerja yang membutuhkan hunian sementara.

Salah satu aplikasi yang telah memasuki pasar ini adalah "Mamikos", sebuah platform yang menyediakan layanan untuk mencari kos-kosan dengan berbagai fasilitas dan lokasi. Namun, seiring dengan persaingan yang semakin ketat dalam industri aplikasi mobile, penting untuk memastikan bahwa antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari Mamikos optimal, sehingga mampu memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna.

Salah satu metode evaluasi yang dapat digunakan adalah metode Usability. Menurut ISO 9241-11 bahwa standar usability yang baik ada 3 komponen yaitu, effective dapat diukur dari jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna, efficient dapat diukur dengan waktu yang diperlukan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan satisfaction dapat diukur dari kebebasan yang didapatkan oleh pengguna untuk mencapai kenyamanan dari suatu produk[1].

Dari permasalahan di atas, Penulis melakukan penelitian dengan judul "Evaluasi dan perancangan ulang desain user interface aplikasi mobile Mamikos menggunakan metode Usability". Penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi dalam mendukung upaya perusahaan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik melalui aplikasi mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti di atas, penelitian ini akan berfokus pada

evaluasi dan perancangan ulang desain antarmuka pengguna (user interface) dari aplikasi mobile Mamikos menggunakan metode Usability. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil evaluasi aplikasi mobile mamikos menggunakan metode Usability?
2. Bagaimana saran perbaikan desain antarmuka pengguna aplikasi mobile Mamikos berdasarkan hasil evaluasi dan rekomendasi dari metode Usability?
3. Apa saja potensi perbaikan yang dapat diimplementasikan dalam perancangan ulang desain antarmuka pengguna aplikasi mobile mamikos untuk meningkatkan pengalaman pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup:

1. Fokus pada aplikasi mobile Mamikos.
2. Penelitian ini berfokus pada evaluasi dan perancangan ulang desain antarmuka pengguna (user interface) dari aplikasi mobile Mamikos.
3. Evaluasi akan dilakukan menggunakan metode Usability.
4. Perancangan ulang hasil evaluasi berbentuk prototipe.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengevaluasi kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi mobile Mamikos. Evaluasi ini akan mengidentifikasi kelemahan dan potensi perbaikan pada elemen-elemen desain, navigasi, dan interaksi pengguna.
2. Mengidentifikasi masalah dan kelemahan dalam antarmuka pengguna aplikasi mobile tersebut.
3. Merancang ulang antarmuka aplikasi mobile yang memiliki kelebihan dan mengatasi kekurangan berdasarkan hasil evaluasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menyediakan pemahaman yang lebih baik tentang kualitas antarmuka pengguna aplikasi

mobile Mamikos.

2. Memberikan rekomendasi perancangan ulang yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.
3. Meningkatkan kepuasan pengguna dan loyalitas terhadap aplikasi mobile Mamikos.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan tugas akhir ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam 5 Bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini membahas tentang latar belakang suatu masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan penyusunan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini menjelaskan tentang suatu tinjauan Pustaka yang dimana merupakan hasil dari penelitian lain serta sebuah teori-teori dasar yang memiliki kaitan dengan penelitian ini dan teori-teori dasar yang di butuhkan untuk penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini membahas tentang analisis mendalam mengenai desain user interface serta membandingkan hasil evaluasi desain user interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menjelaskan tentang perbaikan desain user interface pada aplikasi mobile Mamikos.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini membahas mengenai kesimpulan pada setiap bab dan membahas sarana-sarana yang bermanfaat, kesimpulan adalah suatu rangkuman yang akan di buat dari seluruh topik yang akan di bahas serta merangkum topik agar bisa bermanfaat dari penelitian.

