

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam mobilitas pada saat ini sudah tidak dapat dihindarkan lagi. Sedikit demi sedikit mobilitas kita mulai menginjak-kaki di ranah teknologi. Dengan adanya teknologi juga diharapkan dapat mempermudah dalam melakukan kegiatan sehari – hari.

Untuk itu perkembangan dunia sistem informasi sangatlah pesat. Setiap pengembang berlomba-lomba dalam pembuatan sistem informasi yang dapat membantu kegiatan dari setiap penggunanya. Dalam pembangunan sistem informasi, diperlukan perencanaan yang mengutamakan *User Interface* dan *User Experience* yang baik untuk meminimalisir kesalahan pada penggunaan aplikasi.

Di dunia saat ini, pelaksanaan UI / UX yang efektif telah membuat perubahan drastis pada pengembangan aplikasi seluler. Dengan demikian, *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menghadirkan desain aplikasi seluler yang tidak hanya berfungsi sempurna namun mudah digunakan. Aplikasi *mobile* yang sukses dalam kacamata pengguna adalah tentang interaksi aplikasi yang menyenangkan dan ramah. Secara visual aplikasi harus memikat, memastikan keseimbangan antara *User Experience* dan *User Interface*.

Salah satu pengguna sistem informasi berbasis *mobile* adalah Komunitas Multimedia Amikom (KOMA) yang merupakan Unit Kegiatan Mahasiswa dibidang multimedia seperti Desain Grafis, UI/UX Desain, Broadcast dan Vfx Animasi. Komunitas Multimedia Amikom yang berdiri sejak 2001 memiliki kurang lebih 500 anggota baru setiap tahunnya. Pada tahun 2015 KOMA mulai menggunakan sistem informasi yang dapat menunjang presensi kehadiran anggota pada setiap pelatihan KOMA tiap minggunya. Dengan banyaknya anggota KOMA penggunaan sistem informasi KOMA Presense sangatlah vital. Dalam penggunaannya, aplikasi KOMA Presense dirasa kurang efektif. Kesalahan dalam penggunaan sistem presensi yang dikarenakan *User Experience* yang kurang, tidak adanya penyajian informasi yang baik, serta dalam beberapa

bagian membuat pengguna ragu dalam penggunaannya, dan beberapa kesalahan seperti penggunaan ikon serta penempatan beberapa menu yang sulit dicari.

Berdasarkan fokus penelitian dan peluang pengembangan aplikasi KOMA Presense kedepan, maka peneliti mengangkat kedalam penelitian yang berjudul "Pengembangan UI/UX pada aplikasi KOMA Presense Adobe XD".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana perancangan *User Experience* serta bagaimana perancangan *User Interface*-nya agar aplikasi tersebut dapat dipahami serta mudah digunakan oleh pengguna ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya digunakan pengurus KOMA.
2. Bahasa yang digunakan adalah hanya bahasa Indonesia.
3. Penelitian ini hanya untuk aplikasi sistem operasi Android.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi KOMA Presense sehingga meningkatkan keefektifan penggunaan aplikasi.
2. Memberikan solusi terhadap pengurus KOMA yang memiliki permasalahan pada penggunaan aplikasi KOMA Presense.
3. Meningkatkan kemampuan dalam bidang UI/UX serta menerapkan ilmu yang di dapat selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.

4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata I Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya *prototype* aplikasi KOMA Presense yang sudah tervalidasi calon pengguna.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk mendapat gelar sarjana komputer dalam bidang Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.5.1.1 Metode Wawancara**

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

#### **1.5.1.2 Metode Observasi**

Metode pengamatan terhadap objek penelitian guna memahami serta merasakan keadaan sebenarnya, untuk mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan.

#### **1.5.1.3 Metode Kepustakaan**

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

### **1.5.2 Metode Analisis**

1. Persona merupakan representasi user yang didasarkan dari hasil *user research* yang berisi kebutuhan, keinginan, dan tujuan seorang *user*.
2. Skenario adalah proses untuk mencari tahu alur penggunaan aplikasi oleh calon pengguna secara langsung.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode dengan perancangan merupakan tahapan yang dilakukan sebelum produksi atau disebut juga metode desain. Yang meliputi pembuatan *wireframe* dan *high fidelity prototype*.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Disebut juga dengan tahapan produksi, yakni proses pembuatan visual desain berdasarkan hasil perancangan, serta teknik testing yaitu proses testing dari pihak peneliti maupun user.

### 1.5.5 Metode Testing

Metode *Testing* Saat tahapan produksi dan pembuatan *User Interface* dan *User Experience* telah selesai, maka dilakukan pengujian dengan metode pengujian *Usability Testing*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memberikan penjelasan dalam berkembangnya penggunaan aplikasi *mobile*, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan metode pengumpulan data, seperti metode penelitian dan sistematika penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini memuat teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penelitian seperti tinjauan pustaka, dasar teori, definisi sistem dan teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dikembangkan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini terdapat tinjauan umum tentang penelitian , analisis masalah, solusi yang ditawarkan dan rancangan sistem.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL**

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam pembuatan aplikasi, testing hingga implementasi aplikasi.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses peneitian.

