

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pada latar belakang ini, penulis telah berkontribusi bersama PT Gama Integra Informatika. Penulis memilih proyek ini karena memiliki tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas layanan publik melalui penggunaan teknologi informasi. Aplikasi mobile ini diharapkan menjadi alat yang efisien dalam menyediakan informasi dan mengumpulkan data yang relevan untuk Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. Dalam upaya mencapai tujuan ini, perancangan antarmuka pengguna (UI) memegang peranan kunci, sejalan dengan matakuliah yang diajarkan dalam bidang UI/UX. Peran UI/UX dalam pengembangan aplikasi mobile ini dapat memengaruhi pengalaman pengguna (*user experience*) secara keseluruhan. Ada beberapa faktor dalam upaya mencapai pengalaman pengguna (*user experience*) yang optimal, antara lain: mencocokkan fitur produk dengan kebutuhan pengguna; memastikan kemudahan penggunaan, terutama pada penggunaan pertama, agar meninggalkan kesan positif; serta memastikan bahwa produk atau layanan memiliki kemampuan untuk membantu pengguna menyelesaikan tugas mereka[1]. Pemilihan antarmuka pengguna yang optimal memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman yang lebih mudah dipahami, nyaman, serta dapat diakses oleh berbagai kalangan pemilih.

Pendekatan yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah Desain Thinking, sebuah metode yang menerapkan pendekatan sudut pandang pengguna dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan dan menghasilkan inovasi baru melalui proses yang berulang, dimana upaya dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna, menguji asumsi, dan mendefinisikan masalah guna menemukan solusi yang tidak terlihat pada tahap pemahaman awal. Dengan menerapkan pendekatan ini, diharapkan dapat menciptakan antarmuka yang lebih intuitif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia..

Hasil dari proyek ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pembaruan proses desain yang berorientasi pada pengguna dalam pengembangan aplikasi mobile yang kompleks. Hasil akhirnya adalah antarmuka aplikasi yang dirancang dengan tujuan meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi tersebut.

## 1.2 Profil

Dalam bagian ini, penulis menyajikan profil proyek perusahaan yang mencakup informasi penting terkait lokasi kerja, posisi/jabatan/divisi/departemen, bidang pekerjaan, masa kerja dan elemen-elemen lainnya yang relevan.

### 1. Profil Perusahaan

Nama Perusahaan PT. Gama Integra Informatika dengan memiliki Visi yaitu Menjadi perusahaan penyedia solusi digital terkemuka dan terlengkap di dunia, dan PT. Gama Integra Informatika juga memiliki Misi membantu klien untuk mencapai tujuan bisnis strategis mereka dengan mengurangi risiko operasional dan membangun lingkungan TI yang tangguh dan fleksibel.

### 2. Lokasi Kerja

Lokasi kerja sebagai karyawan di PT. Gama Integra Informatika dilakukan secara online, atau yang biasa disebut dengan kerja remote. Adapun lokasi fisik dari PT. Gama Integra Informatika terletak di Puri Niten Asri, No.29, Ngemplak, Sleman, D.I. Yogyakarta. Model kerja jarak jauh atau remote telah menjadi bagian integral dari dinamika kerja saat ini, dengan tim yang tersebar di berbagai lokasi tetap terhubung secara virtual untuk mencapai tujuan perusahaan. Lokasi fisik kantor di Yogyakarta menjadi basis operasional, namun kerja online memberikan fleksibilitas bagi karyawan untuk berkontribusi dari manapun mereka berada, menciptakan lingkungan kerja yang adaptif dan inklusif.

### 3. Posisi dan Bidang Pekerjaan

Penulis bekerja sebagai profesional UI/UX di bidang teknologi digital. Peran saya mencakup penciptaan dan perbaikan antarmuka pengguna untuk aplikasi dan situs web guna meningkatkan pengalaman pengguna secara

keseluruhan. Sebagai desainer UI, saya bertanggung jawab menciptakan elemen visual yang menarik dan estetik, sementara sebagai desainer UX, fokus saya adalah memastikan fungsionalitas yang efisien dan pengalaman pengguna yang optimal.

#### 4. Masa Kerja

Penulis telah bekerja di PT. Gama Integra Informatika sebagai UI/UX selama dua tahun dengan pengalaman yang berkembang melalui tahapan yang berbeda. Perjalanan dimulai dengan tiga bulan sebagai status training, di mana penulis mengasah keterampilan desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Setahun berikutnya, penulis melanjutkan perannya sebagai profesional UI/UX dengan status kontrak, menghadapi tantangan dan proyek yang semakin kompleks. Kini, setelah satu tahun berkontribusi secara konsisten, penulis telah mencapai status Tetap atau PKWTT, menandai komitmen jangka panjang untuk mengembangkan dan menyempurnakan keterampilan desain dalam industri teknologi digital.

### 1.3 Landasan Teori

#### 1. Desain Thinking

Desain thinking merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada manusia atau human-centered, merujuk pada konsep yang berakar dan ditujukan khusus kepada kebutuhan manusia. Dalam penerapannya, metode ini melibatkan beberapa kegiatan seperti observasi empati, visualisasi ide, kolaborasi, analisis bisnis, dan proses prototyping[2]. Fase empati menuntut upaya mendalam dalam memahami pengguna, sementara fase visualisasi ide membantu merinci permasalahan dan menetapkan fokus solusi. Fase ideasi mendorong kreativitas dengan menghasilkan berbagai ide tanpa pembatasan, dan fase prototyping memungkinkan ide-ide tersebut diuji dan dievaluasi secara cepat. Berikut gambar mengenai desain proses pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Desain Process

## 2. Figma

Figma merupakan alat desain yang umumnya dipakai untuk menciptakan antarmuka aplikasi mobile, desktop, situs web, dan berbagai keperluan lainnya. Figma dapat diakses melalui sistem operasi Windows, Linux, maupun Mac asalkan terhubung ke internet[3]. Dengan Figma, desainer dan tim pengembangan dapat bekerja secara bersamaan dalam waktu nyata, tanpa hambatan geografis. Fitur kolaboratif Figma memungkinkan pengguna untuk membuat prototipe, mengedit desain, dan memberikan umpan balik secara langsung, menciptakan siklus desain yang lebih efisien dan terpadu. Desain yang dibuat di Figma dapat dengan mudah diakses melalui browser, memfasilitasi proses iteratif dan meningkatkan komunikasi antara anggota tim. Selain itu, Figma menyediakan alat yang kuat untuk desain responsif, memungkinkan desainer untuk melihat dan mengedit desain mereka di berbagai perangkat secara simultan. Kelebihan Figma dalam menggabungkan kerjasama tim, kemudahan penggunaan, dan fleksibilitas dalam desain membuatnya menjadi alat yang sangat berharga dalam mengembangkan produk digital yang tanggap dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 3. Prinsip Desain Antarmuka

Desain antarmuka pengguna adalah elemen dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dipersepsi secara visual, auditif, haptic, berkomunikasi, dimengerti, atau diarahkan[4]. Kesesuaian atau konsistensi dalam elemen desain, seperti pola warna dan tata letak, memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah memahami dan memprediksi cara berinteraksi dengan antarmuka. Kejelasan dan kesederhanaan memainkan peran penting dalam memastikan pesan dan fungsi

aplikasi dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna. Prinsip keterbacaan dan hirarki visual membimbing pengguna untuk fokus pada informasi yang paling penting, sedangkan responsivitas dan fleksibilitas memastikan pengalaman yang konsisten di berbagai perangkat. Prinsip feedback pengguna memberikan tanggapan yang jelas saat interaksi, memberikan petunjuk yang diperlukan untuk memahami efek dari tindakan pengguna. Selain itu, desain antarmuka yang memprioritaskan aksesibilitas memastikan bahwa semua pengguna, termasuk mereka dengan tantangan khusus, dapat mengakses dan berinteraksi dengan aplikasi. Keseluruhan, dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, desain antarmuka dapat menciptakan produk yang tidak hanya estetis, tetapi juga intuitif, efisien, dan memenuhi kebutuhan pengguna secara maksimal.

#### 4. Pengalaman Pengguna (UX)

Pengalaman Pengguna (*User Experience* atau *UX*) merujuk pada persepsi dan tanggapan yang diberikan oleh pengguna terhadap suatu produk atau sistem, mencakup perasaan kepuasan dan kenyamanan selama menggunakan layanan tersebut[5]. *UX* menyoroti bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi atau situs web, dengan fokus pada penciptaan pengalaman yang intuitif, efisien, dan bermanfaat. Prinsip kesederhanaan dalam *UX* mengarah pada desain yang mudah dipahami, meminimalkan hambatan, dan memberikan navigasi yang lancar bagi pengguna. Prinsip kekonsistenan menjamin bahwa elemen-elemen desain dan interaksi berlangsung seragam di seluruh antarmuka, menciptakan prediktabilitas yang meningkatkan kenyamanan pengguna. Desain responsif memastikan bahwa pengalaman tetap konsisten di berbagai perangkat, dari smartphone hingga desktop, meningkatkan aksesibilitas dan kepuasan pengguna. Prinsip keterbacaan dan kejelasan menjamin bahwa informasi disajikan dengan cara yang mudah dimengerti, sementara prinsip umpan balik pengguna memberikan respons yang jelas terhadap setiap tindakan. Dengan mendasarkan desain antarmuka pada prinsip-prinsip *UX*, pengembang dapat menciptakan lingkungan yang memprioritaskan kebutuhan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna, menghasilkan produk digital yang terkoneksi secara emosional dengan para pengguna.