

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sampah merupakan salah satu permasalahan besar di Indonesia dikarenakan jumlahnya yang terus meningkat setiap tahunnya. Sampah yang menumpuk akan menyebabkan pencemaran lingkungan dan menimbulkan penyakit. Pada umumnya sampah terbagi menjadi 2 jenis yaitu organik dan anorganik, Sampah organik memerlukan waktu 1-6 bulan untuk terurai secara alami berbeda dengan sampah anorganik yang memerlukan waktu lama atau bahkan tidak dapat terdegradasi secara alami. Beberapa sampah anorganik diantaranya *styrofoam*, plastik, kaleng, dan bahan gelas atau beling. Salah satu pemanfaatan sampah anorganik adalah dengan cara proses daur ulang (*recycle*). [1]

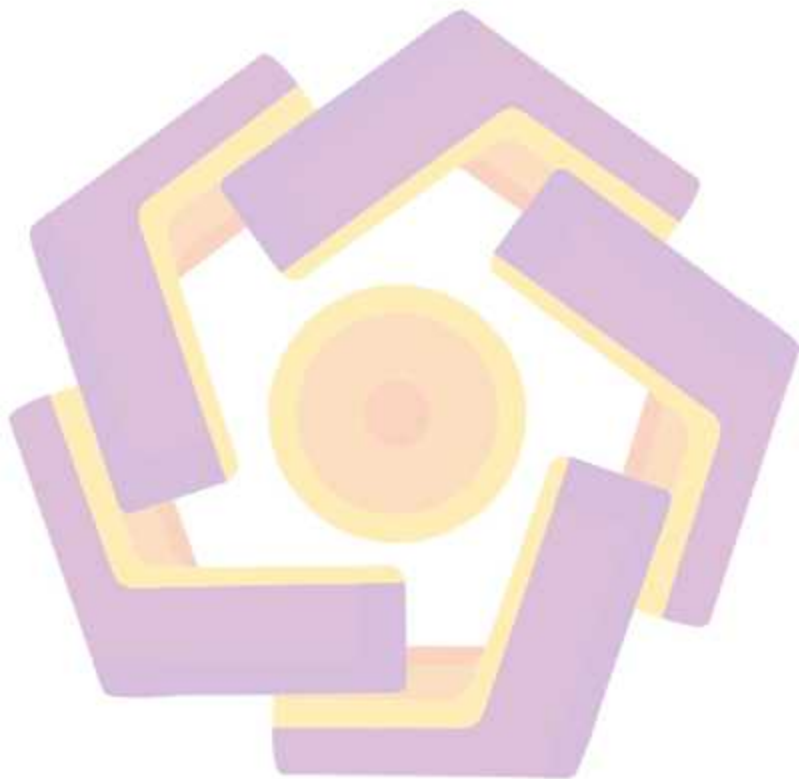
Penggunaan Aplikasi sudah menjadi suatu perhatian oleh banyak kalangan, mulai dari pengusaha, pembisnis, pemasaran, perusahaan, hingga instansi pemerintahan. Banyak kalangan menggunakannya untuk media jualan, promosi hingga memberikan gambaran detail suatu perusahaan atau lembaga. Internet memiliki penyampaian informasi yang sangat luas, mudah, hemat dan tepat. Bisa juga digunakan untuk kebutuhan pribadi, kerja, instansi perusahaan, sampai masyarakat umum.

Desain Aplikasi adalah jenis desain grafis yang ditujukan untuk pembuatan sebuah halaman Aplikasi yang lebih menarik dalam lingkup *global*. Banyak perusahaan menggunakan Aplikasi sebagai media promosi ataupun untuk pemasaran produk, karena aplikasi di buat dan di rancang untuk mempermudah pengguna atau *user* dalam melakukan transaksi ataupun informasi. Dengan adanya Aplikasi melakukan transaksi tidak terpaut ruang dan waktu. Bagi beberapa orang yang terlalu sibuk dan terkadang tidak ada waktu untuk berbelanja,

Dari banyak nya Aplikasi saat ini tampilan nya kurang efektif, pengguna sering kesulitan untuk mengoperasikan beberapa fitur pada aplikasi tersebut dan belum tersedia nya fitur untuk membantu *user* dalam proses transaksi. Mengatasi masalah tersebut dengan membuat aplikasi Sampah.

Sam.ma merupakan aplikasi pembuangan sampah online yang di dalam nya

transaksi pembuangan sampah secara online, Aplikasi Sam.ma mempunyai desain *UI/UX* yang dapat di pahami dengan mudah . Sehingga *user* atau pengguna tidak kesulitan dalam menggunakan aplikasi Sam.ma.



1.2 Perumusan masalah

Setelah mengetahui dan menyimpulkan latar belakang masalah, maka didapat perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Desain *UI/UX* Aplikasi yang efektif?
2. Seberapa besar *Impact* yang di terima oleh pengguna ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan perancangan Aplikasi Sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan Aplikasi yang efektif dalam perancangan *Sam.ma*
2. Mendapat nilai baik pada aplikasi oleh *user*

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, agar dalam merancang *UI/UX* Design ini cakupannya tidak meluas, maka penulis memberi batasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini tidak sampai tahap implementasi teknis atau pengembangan *back end* aplikasi
2. Pembuatan *UI/UX* Design menggunakan Aplikasi *figma*.
3. Menggunakan metode *Design Thinking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan *user*
2. Menjadi bahan referensi dalam meneliti permasalahan terutama pada *UI/UX* Design