

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum

Pada saat memasuki semester 5 penulis mengalami penurunan produktivitas dan minimnya kegiatan setelah perkuliahan. Merasa terhambat dalam mengimplementasikan materi perkuliahan ke dalam ide, penulis merasa perlu menambah ilmu dan kegiatan di luar perkuliahan. Inisiatif tersebut mengantarkan penulis pada perjalanan yang melibatkan pekerjaan sebagai freelancer desain grafis dan desain antarmuka pengguna (*UI/UX*). Setelah serangkaian pengalaman sebagai freelancer dan magang, penulis berhasil mendapatkan tawaran pekerjaan sebagai *UI/UX Designer* di PT BigJava, sebuah posisi yang sejalan dengan minat dan bakat penulis.

Pengembangan Desain Antarmuka Pengguna (*UI/UX*) menjadi fokus utama penulis, di mana penekanannya adalah menciptakan pengalaman pengguna yang optimal, nyaman, dan memuaskan. *UI/UX Designer* memainkan peran integral dalam dunia pengembangan antarmuka pengguna, memastikan bahwa produk digital memberikan pengalaman yang baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Selama perjalanan ini, penulis menghadapi beberapa tantangan dan masalah yang memotivasi penulis untuk menciptakan solusi. Berikut adalah rumusan masalah yang dihadapi penulis:

1. **Penurunan Produktivitas dan Keresahan Materi Kuliah:**
Penulis mengalami penurunan produktivitas dan kesulitan mengimplementasikan materi kuliah ke dalam ide.
2. **Pergeseran ke Desain *UI/UX*:**
Penulis merasa bosan dengan tools Adobe Illustrator dan memutuskan untuk mempelajari desain antarmuka pengguna (*UI/UX*).
3. **Tantangan Sebagai *UI/UX Designer*:**
Penulis menghadapi tantangan dalam mengembangkan keterampilan sebagai *UI/UX Designer*.

4. **Motivasi dan Inisiatif Membuka Jasa *Freelancer*:**

Penulis menciptakan inisiatif untuk membuka jasa *freelancer* desain grafis dan *UI/UX Design*.

5. **Proyek Soneatics:**

Penulis menghadapi sejumlah permasalahan kunci dalam mengembangkan aplikasi Soneatics untuk analisis opini publik di era digital.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memberikan fokus pada penelitian dan pengembangan, beberapa batasan masalah diberlakukan:

1. **Waktu dan Ruang Lingkup:**

Penelitian ini terbatas pada pengalaman dan perjalanan penulis dalam bidang desain grafis, *UI/UX*, serta pengembangan aplikasi Soneatics.

2. **Teknologi dan Metodologi:**

3. **Fokus pada penggunaan teknologi terkini dan metodologi desain terbaru dalam konteks *UI/UX*.**

1.4 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan sebagai berikut:

1. **Menggambarkan Perjalanan dan Pengalaman Sebagai *UI/UX Designer*:**

Menyajikan secara rinci perjalanan penulis dalam mengembangkan keterampilan sebagai *UI/UX Designer*.

2. **Analisis Permasalahan dan Solusi:**

Menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh penulis dan solusi yang dihasilkan, terutama terkait dengan proyek Soneatics.

3. **Menjelaskan Konsep dan Fungsi Aplikasi Soneatics:**

Memberikan pemahaman mendalam tentang konsep dan fungsi aplikasi Soneatics, serta tujuan dari proyek tersebut.

Dengan merinci gambaran umum, rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang perjalanan dan kontribusi penulis dalam bidang desain grafis, *UI/UX*, serta pengembangan aplikasi Soneatics.