

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital ini perkembangan teknologi informasi semakin pesat menawarkan berbagai macam inovasi didalamnya yang bertujuan untuk memberikan sebuah kemudahan bagi siapapun penggunanya. Pengguna smartphone adalah salah satu aplikasi nyata yang dapat dilihat oleh masyarakat untuk sarana utama sebagai alat komunikasi. Peningkatan

Pada pengguna smartphone juga diiringi dengan meningkatnya pengembangan yang dilakukan pada aplikasi mobile. Dengan banyaknya aplikasi berbasis mobile tersebut banyak orang yang memanfaatkannya untuk sebuah startup.

Contoh dari sebuah startup adalah pengembangan layanan penyedia jasa pijat, dimana pijat sudah menjadi salah satu pengobatan alternatif bagi masyarakat. Salah satu contohnya adalah jika masyarakat sedang merasa tidak enak badan atau badan terasa pegal-pegal, tujuan utamanya adalah jasa pijat. Sehingga pijat merupakan hal pertama yang menjadi tujuan mereka ketika membutuhkan pengobatan. Hal ini juga dampak dari mindset masyarakat tentang cara tradisional untuk bisa cepat sembuh. Selain biaya yang terjangkau, dampak negatif dari pijat atau pengobatan tradisional juga sangat minim dari pada dampak negatif dari pengobatan dokter atau medis.

Jika jaman dulu memanggil atau memesan jasa pijat dengan kita datang ke tempat atau pesan melalui telepon, saat ini sudah ada beberapa aplikasi pemesanan pijat secara online. Berangkat dari renungan diri tentang fenomena yang terjadi di masyarakat serta pengalaman pribadi, untuk mengetahui antusias masyarakat, peneliti merancang sebuah tampilan aplikasi pemesanan pijat secara online untuk salah satu penyedia jasa pijat.

Penyedia jasa pijat memiliki kebutuhan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja sebagai penyedia jasa pijat. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penyedia jasa membutuhkan aplikasi *mobile PijetIN* yang dapat membantu proses administrasi seperti pemesanan jasa, pemilihan jasa yang akan dipilih, dan pembayaran. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, perlu dilakukan perancangan *UI* dari aplikasi mobile dengan metode *Design Thinking*. Metode ini digunakan untuk memahami masalah yang dihadapi oleh pengguna (mitra dan customer) dan mencari solusi yang inovatif dan efektif.

Tahap-tahap dalam metode *Design Thinking* meliputi *Empathy*, *Define*, *Ideate*, dan *Prototype*. Tahap *Empathy* digunakan untuk memahami pengguna dan tantangan yang mereka hadapi, tahap *Define* digunakan untuk menentukan masalah yang harus diselesaikan, tahap *Ideate* digunakan untuk menghasilkan ide-ide solusi yang inovatif, dan tahap *prototype* digunakan untuk mengembangkan dan menguji *prototype* dari solusi yang dihasilkan.

Hasil dari perancangan ini adalah rancangan *UI/UX* aplikasi mobile *PijetIN* yang terdiri dari halaman *sign in*, verifikasi, *login*, beranda, profile pelanggan, halaman pemesanan, profile mitra, alamat, detail pemesanan, dan penilaian mitra. Rancangan ini diharapkan dapat membantu perusahaan *PijetIN* dalam membuat atau merancang aplikasi.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti dapat merumuskan masalah yaitu “Bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian menggunakan metode *design thinking* pada rancangan tampilan *UI/UX* Aplikasi *Mobile PijetIN* fokus pada Navigasi dan pencarian”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Membuat rancangan tampilan pada aplikasi pijetin.
2. Membantu penyedia jasa dalam pembuatan tampilan aplikasi.
3. Menghasilkan tampilan desain aplikasi sesuai kebutuhan penyedia jasa.

1.4 Batasan Masalah

Tuliskan batasan-batasan yang membatasi lingkup atau scope penelitian.

1. Penelitian ini hanya membuat perancangan desain *UI/UX* untuk aplikasi *mobile PijetIN* dan belum sampai pada tahap pembuatan system aplikasi.
2. Perancangan tampilan ini bisa di akses untuk semua orang.
3. Perancangan ini menggunakan aplikasi figma.
4. Ruang lingkup penelitian hanya berfokus pada *UI/UX* saja, sehingga bagian dalam seperti algoritma, jaringan, atau pemrograman tidak dilibatkan dalam penelitian ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Memberikan solusi untuk membuat tampilan *UI/UX* pada aplikasi PijetIN mobile.
2. Rancangan desain *UI/UX* ini kedepannya dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi.
3. Sebagai referensi untuk penelitian serupa selanjutnya.