

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembuatan user interface bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna atau disebut dengan istilah user friendly. Istilah user friendly digunakan untuk menunjuk kepada kemampuan yang dimiliki oleh perangkat lunak atau program aplikasi yang mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut. Dunia desain atarmuka aplikasi tentu tidak lepas dari masalah User Interface (UI) dan User Experience (UX) karena kedua komponen tersebut merupakan kunci dari keberhasilan suatu aplikasi. Untuk mengetahui apakah aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum maka dibutuhkan suatu testing terhadap aplikasi tersebut [1].

Dalam mengembangkan sebuah produk website, software, hardware, maupun perangkat mobile perlu memperhatikan kepuasan dari pengguna, baik dari tingkat kesukaan pengguna, pemahaman pengguna akan produk, dan kegunaan dari produk itu sendiri. Dari itu di butuhkan yang namanya sebuah konsep user experience, user experience mencakup semua pengguna, kepercayaan, persepsi, respons fisik dan psikologis, perilaku dan prestasi yang terjadi sebelum, saat ini dan setelah digunakan. User experience merupakan konsekuensi dari merek, presentasi, fungsionalitas, kinerja sistem, perilaku interaktif dan kemampuan bantuan dari sistem interaktif, kondisi dari dalam dan

fisik pengguna yang dihasilkan dari pengalaman sebelumnya, sikap, ketrampilan dan kepribadian, dan konteks penggunaan [2].

Puss dream merupakan produk baru yang dimana peneliti ingin mengetahui user experience dari game tersebut dengan usability testing guna melihat apakah game tersebut bagus atau tidak. Pengujian usability dapat dilakukan dengan melibatkan pengguna. Pengujian dengan melibatkan pengguna dapat memberikan informasi langsung dari pengguna tentang bagaimana pengguna menggunakan sistem serta permasalahan yang dihadapi. Pengujian ini terdiri atas metode Field Observation (observasi langsung), Questionnaire (kuisisioner) dan Thinking Aloud [3].

Melihat peluang tersebut, peneliti menganalisis user experience dengan usability testing dan menulis laporan skripsi dengan judul "Penerapan Desain *User Interface* Dan *User Experience* Pada Game Puss Dream".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *user interface* yang memiliki *user experience* yang baik untuk calon pengguna.

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya untuk game Puss Dream.
2. Pembahasan yang disajikan fokus pada *user interface* dan *user experience* pada game Puss Dream.
3. Bahasa yang digunakan adalah bahasa english.
4. Game ini berjalan di android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk mendapat gelar sarjana komputer dalam bidang informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Terciptanya rancangan *user interface* dan *user experience* game puss dream yang sudah tervalidasi calon pengguna.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah metodolog penelitian kualitatif. Metodologi kualitatif digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak daapt dijelaskan, diukur atau digambarkan melalu pendekatan kuantitatif [4].

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang dengan melakukan wawancara langsung terhadap calon pengguna aplikasi game Puss Dream

2. Metode Observasi

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

3. Metode Kepustakaan

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

1.5.2 metode Analisis

Persona

Persona merupakan representasi user yang didasarkan dari hasil *user* research yang meliputi kebutuhan, ketertarikan, dan kebutuhan seorang *user* dalam memainkan game ini [5].

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahapan yang dilakukan sebelum produksi selesai atau disebut juga dengan metode desain, yang meliputi pembuatan low fidelity prototipe dan wirefram [6].

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan ini juga disebut dengan tahapan produksi, yaitu proses pembuatan visual desain berdasarkan hasil perancangan serta tekhnikal testing yaitu proses testing dari peneliti.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah pemahaman lebih jelas penelitian ini. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 Bab I - Pendahuluan

Dalam bab ini merupakan pendahuluan yang materinya sebagian besar menyempurnakan usulan penelitian yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.6.2 Bab II - Landasan Teori

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara terperinci yang memuat tentang tinjauan pustaka, pengertian user experience, user interface, game dan android dengan mencantumkan referensi

1.6.3 Bab III – Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan alat dan bahan yang digunakan untuk melakukan penelitian, proses pengumpulan dan analisis dalam mendapatkan data.

1.6.4 Bab IV - Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini merupakan pembahasan dari skripsi peneliti dan menunjukkan hasil dari produk dari peneliti.

1.6.5 Bab V - Penutup

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dari penjelasan bab-bab sebelumnya dan saran yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan.