

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

“Berikan” adalah salah satu startup di Yogyakarta dengan latar belakang kelompok mahasiswa penggalang dana sosial. Berawal dari kendala administrasi yang kurang memadai dan kendala *update* transparansi dana kepada para donatur-donaturnya secara manual karena belum adanya *platform* yang digunakan untuk setiap penggalangan dana mereka. Hal ini mengakibatkan kurangnya kepercayaan donatur terhadap pihak penggalang dana sehingga berpengaruh terhadap tidak tercapainya target donasi yang akan diberikan.

Penggalangan dana yang awal mulanya dilakukan secara langsung antara donatur dan penggalang dana maka pada era sekarang ini dapat dilakukan secara online melalui teknologi internet. Indonesia merupakan negara pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia mengalami peningkatan jumlah pertumbuhan pengguna *smartphone* hingga mencapai 37,1% dari tahun 2016-2019 [1]. Dengan menggunakan aplikasi berbasis *mobile* android diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan donatur dan semakin banyak pihak yang membantu dan yang terbantu dengan memanfaatkan teknologi sebagai *platform crowdfunding* dalam lingkup sosial yang bertujuan sebagai penggalangan dana baik untuk perorangan maupun kelompok. Untuk membangun aplikasi berbasis *mobile*, “Berikan”

memiliki kendala belum adanya gambaran antarmuka yang akan digunakan sehingga perlunya rancangan antarmuka yang diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan pengguna melalui tampilan desain antarmukanya. Maka diperlukan metode yang dapat digunakan dengan tujuan tersebut dalam perancangan antarmuka “Berikan”.

Metode *Kansei Engineering* pada penelitian sebelum-sebelumnya digunakan sebagai metode perancangan dan membuat rekomendasi desain tampilan suatu produk baru dengan berorientasi pada psikologis perasaan manusia. Beberapa peneliti yang sebelumnya menggunakan metode *Kansei Engineering* diantaranya kopi kalengan, desain web *e-commerce* dan lain sebagainya [2]. Dilihat dari penerapan sebelum-sebelumnya, sehingga tepat untuk penelitian ini menggunakan metode *Kansei Engineering* untuk menentukan rekomendasi desain antarmuka berorientasi dari psikologis perasaan manusia dalam melihat tampilan aplikasi sehingga dapat meningkatkan kepercayaan pengguna.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti bertujuan untuk memberikan rekomendasi desain antarmuka yang dihasilkan dengan menggunakan metode *Kansei Engineering* sesuai dengan sisi psikologis perasaan manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana menerapkan *Kansei Engineering* untuk perancangan antarmuka baru?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka dalam penelitian ini penulis memberikan beberapa batasan masalah yang akan dibahas berkaitan dengan Perancangan Antarmuka *Mobile Application* "Berikan" yakni sebagai berikut:

1. Tidak mencakup pembuatan aplikasi, hanya sebatas perancangan desain antarmuka pengguna/*User Interface* (UI) pada platform android.
2. Analisis *Kansei Engineering* menggunakan *Type 1 (Category Classification)*.
3. Perancangan difokuskan pada tampilan antarmuka pengguna yang berorientasi pada perasaan pengguna.
4. Tools yang digunakan untuk perancangan antarmuka, antara lain:
 - a) SPSS
 - b) XIStat
 - c) Figma

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang desain antarmuka “Berikan” untuk *platform* android, yang dapat memberikan tampilan berdasarkan metode *Kansei Engineering*.
2. Menghasilkan desain antarmuka yang siap diterapkan ke dalam bentuk aplikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat bagi penulis:
 - a. Dapat menambah pengetahuan terkhusus yang berhubungan dengan pembuatan desain *User Interface* dan metode *Kansei Engineering*.
2. Manfaat bagi *startup* “Berikan”:
 - a. Memberikan gambaran untuk proses pembuatan aplikasi “Berikan”.
3. Manfaat bagi pembaca:
 - a. Sebagai referensi penelitian kepada pembaca.
 - b. Menambah ilmu dan wawasan kepada pembaca.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam pembuatan penelitian ini, antara lain:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dari dokumentasi penelitian yang telah ada sebelumnya. Media sumber data

dokumentasi yang dikumpulkan melalui media internet dan buku untuk referensi.

2. Metode Kuesioner

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan memberikan kuesioner kepada partisipan.

1.6.2. Metode Analisis

Analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Analisis Statistik Multivariat yang menggunakan beberapa analisis statistik. Analisa dilakukan berdasarkan jawaban dari hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada partisipan dengan skala *semantic differential* yang ditentukan.

1.6.3. Metode Perancangan

Tahapan-tahapan yang digunakan merancang antarmuka dan menghasilkan *wireframe*. Pada tahapan ini terdapat tahapan produksi untuk mengimplementasikan *wireframe* yang telah dirancang menjadi desain *prototype*.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan penelitian ini, yang terdiri dari 5 bab, diantaranya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian dan sistematika penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II ini menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III ini berisikan tentang metode yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari 3 tahap, yaitu *kansel investigation*, *kansel analys*, dan *product design*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, tentang implementasi dan data dari hasil uji yang diubah menjadi data statistik, data tersebut dianalisis untuk digunakan sebagai perancangan desain *User Interface*.

BAB V PENUTUP

Bab V ini berisikan kesimpulan hasil analisis serta perancangan desain yang telah dilakukan, beserta saran yang didapat sebagai perbaikan di penelitian selanjutnya.