

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Keberhasilan pemerintah Korea Selatan dalam menyebarkan budaya Korea memunculkan fenomena yang dikenal sebagai demam budaya Korea mendunia atau global yang biasa disebut dengan Korean wave. Korean wave atau hallyu mengacu pada globalisasi budaya Korea di dunia, tidak terkecuali Indonesia. Pengaruh hallyu merasuki semua aspek kehidupan, mulai dari bahasa, musik, film, mode, dan gaya hidup. Kini, karena adanya Korean wave, bahasa Korea semakin terkenal dan dikenal oleh banyak orang di dunia, sehingga semakin banyak orang yang tertarik untuk mempelajari bahasa Korea. Karena banyak orang menyukai drama dan film Korea, hal itu juga menyebabkan tumbuh dan berkembangnya kursus dan sekolah dengan program bahasa Korea. Selain itu, karakter Korea "hangeul" merupakan salah satu huruf yang paling banyak dicari di dunia. Beberapa sarana yang biasa digunakan untuk belajar bahasa Korea adalah website, video, dan buku. Beberapa outlet ini jarang membahas secara detail cara membaca atau membentuk klasifikasi huruf, tata bahasa, dan kata-kata Korea yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Aplikasi Korean first telah dikembangkan selama 1 tahun, namun masih banyak pengguna yang terkendala dan tidak nyaman dengan tampilan aplikasi yang kaku. Hal inilah yang membuat pengguna tidak nyaman dan tidak terus menggunakan aplikasi Korean first. Dalam ulasan Google Play, beberapa pengguna berkomentar bahwa mereka tidak puas dengan aplikasi tersebut. Ada beberapa keluhan pengguna terkait dengan tampilan aplikasi seperti UI yang terlalu kaku, tata letak *font* yang sulit dibaca serta warna icon yang terlalu kontras. Untuk meningkatkan kenyamanan user pada aplikasi ini diperlukan perancangan desain user interface pada aplikasi Korean first menggunakan metode Lean UX.

Dalam pembuatan aplikasi, aplikasi yang mudah digunakan mengandung beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu: *consistency, hierarchy, personality, layout, type, color, imagery, and affordance*[1]. User interface adalah

suatu tampilan website atau mobile yang terlihat langsung oleh mata pengguna. User interface mempunyai tanggung jawab terhadap desain layout, gambar, tombol, atau yang berhubungan dengan visual. UI dan UX sangat berperan penting dalam sebuah produk karena penilaian kemudahan, efisiensi, dan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem terdapat pada UI dan UX. User experience lebih berfokus kepada pengalaman pengguna saat menggunakan atau berinteraksi dengan produk. User experience berkaitan tentang bagaimana interaksi antara user dengan produk atau layanan yang ada. Apakah mudah digunakan, seberapa sederhana dalam menjalankan layanan atau produk, pengalaman dalam memahami, seberapa efektif dan efisien dalam mendapatkan informasi. [2] Aspek usability dalam Interaksi Manusia dengan Komputer (IMK) harus diperhatikan karena mengacu pada pengguna saat menggunakan suatu produk. Kesalahan dalam merancang UI dan UX berakibat fatal salah satunya adalah produk gagal diterima oleh pasar. User interface dan user experience yang nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna merupakan salah satu ukuran website yang baik. Dari hasil wawancara dan komentar user di play store memiliki tampilan yang kaku dan tidak menarik sehingga kesulitan saat menggunakan dan tidak nyaman [3].

Dari permasalahan tersebut dibutuhkan desain ulang user interface pada aplikasi ini dan ditemukan beberapa bagian yang harus diperbaiki seperti consistency pada tampilan aplikasi Korean first, hierarchy atau objek pada aplikasi Korean first, layout atau tata letak elemen pada aplikasi Korean first. Color pada Korean first, dan konsep pada aplikasi Korean first. Lean UX dipilih karena memiliki keunggulan dalam hal kecepatan dan tingkat keberhasilan yang tinggi dan juga tetap fokus pada pengalaman produk yang menghilangkan pemborosan yang tidak perlu. manfaat lean UX adalah "UX, research and learning lebih cepat dan lebih cerdas" selain itu dapat memvalidasi banyak asumsi menurut metode ini, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi pengembang untuk mengembangkan aplikasi Korean first sehingga lebih mudah digunakan [3].

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini.

1. Bagaimana tampilan akhir dari perancangan ulang *User Interface* aplikasi Korean first yang dirancang menggunakan metode *Lean UX*?
2. Bagaimana respon pengguna setelah menilai hasil akhir dari perancangan ulang *User Interface* aplikasi Korean first?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar pembahasan tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka diperlukan batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Batasan masalah yang ditulis dalam penelitian ini mencakup penerapan desain yang hanya menerapkan pada 1 buah objek aplikasi.
2. Hasil akhir dari desain *user interface* berupa desain *Prototype*. Yang di jalankan pada Figma menggunakan *figma present*.
3. Tampilan yang dirancang adalah dari perspektif user siswa.
4. Parameter usability yang digunakan yaitu System Usability Scale.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah menghasilkan analisis dan rancangan *User interface* untuk aplikasi Korean first berbasis *lean UX*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk *User* memberikan pengalaman berinteraksi yang lebih baik dan memaksimalkan *User interface* pada aplikasi Korean first sehingga dapat lebih mudah digunakan.
2. Untuk *Developer* pengembang mengetahui kesalahan perancangan pada desain sebelumnya sehingga dapat membuat sebuah ekosistem perancangan baru.
3. Untuk peneliti memberikan pengalaman merancang sebuah user interface aplikasi sehingga dapat dijadikan sebagai projek dalam portofolio.

