

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia bisnis pada saat ini sudah tidak dapat dihindarkan lagi. Sedikit demi sedikit bisnis mulai menginjakkan kaki di ranah teknologi. Dengan adanya teknologi juga diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari – hari.

Salah satu bentuk kegiatan masyarakat dalam hal bisnis dapat berupa utang dan piutang, dimana dalam pemahamannya utang adalah uang yang dipinjam dari orang lain [22]. Sedangkan piutang adalah uang yang dipinjamkan kepada seseorang, yang suatu saat dapat ditagih [23]. Namun dalam prosesnya terkadang ada kendala di dalam kesepakatan perhitungan nominal utang, dalam pengembalian, dan juga pengelolaan waktu pembayaran utang. Yang di akibatkan oleh kesibukan si penerima utang atau manajemen pengelolaan piutang yang buruk.

Melihat fenomena ini peneliti mengembangkan aplikasi dengan nama Lunasbos. Lunasbos adalah aplikasi pencatat serta pengingat utang piutang dua arah yang akan mengingatkan pengguna untuk membayar utang setiap kali jatuh tempo sesuai kesepakatan sebelumnya. Serta untuk mengatur pengelolaan utang seseorang menjadi lebih baik. Lunasbos merupakan ide bisnis penulis, dalam hal ini penulis berperan sebagai *founder* dalam bidang bisnis (*hustler*) dan juga bidang desain (*hipster*).

Penelitian peneliti berfokus pada perancangan *user experience* aplikasi tersebut. Agar aplikasi dapat digunakan dengan maksimal, maka dibutuhkan perancangan *user experience* (UX). UX adalah sebuah proses untuk mempelajari kebutuhan pengguna, kebutuhan bisnis perusahaan, dan agar bisa mengerti motivasi pengguna dalam menggunakan aplikasi. Dengan tujuan untuk menghasilkan pengalaman digital yang lebih baik [4].

Berdasarkan fokus penelitian dan peluang pengembangan aplikasi lunasbos kedepan, maka peneliti mengangkat kedalam penelitian yang berjudul **"Penerapan User Experience Dengan Usability Testing Untuk Merancang Aplikasi Android "Lunasbos"**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana perancangan *User Interface* serta bagaimana perancangan *User Experience*-nya agar aplikasi tersebut dapat dipahami serta mudah digunakan oleh pengguna ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya untuk aplikasi sistem operasi Android.
2. Penelitian ini hanya untuk handphone dengan ukuran layar 5 *inch* dengan resolusi 1080 x 1920 piksel.

3. Penelitian ini hanya menghasilkan aplikasi yang berupa *prototype*.
4. Bahasa yang digunakan adalah hanya bahasa Indonesia.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi Lunasbos sehingga meningkatkan keberhasilan dalam perilisian produk.
2. Memberikan solusi terhadap masyarakat yang memiliki permasalahan utang piutang di Indonesia.
3. Meningkatkan kemampuan dalam bidang UI/UX serta menerapkan ilmu yang di dapat selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata I Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya *prototype* rancangan *User Experience* aplikasi Lunasbos yang sudah tervalidasi calon pengguna.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk mendapat gelar sarjana komputer dalam bidang Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan serta penyelesaian rancangan *User Experience* pada aplikasi Lunasbos adalah sebagai berikut :

### 1.5.1 Pengumpulan Data

#### 1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara langsung terhadap calon pengguna aplikasi berdasarkan data demografi.

#### 2. Metode Observasi

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

#### 3. Metode Kepustakaan

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

### 1.5.2 Metode Analisis

#### 1. Persona

*Persona* merupakan representasi *user* yang didasarkan dari hasil *user research* yang berisi kebutuhan, keinginan, dan tujuan seorang *user*.

#### 2. Skenario

Skenario adalah proses untuk mencari tahu alur penggunaan aplikasi oleh calon pengguna secara langsung.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahapan yang dilakukan sebelum produksi atau disebut juga dengan metode desain. Yang meliputi pembuatan *wireframe* dan *low fidelity prototype*.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Disebut juga dengan tahapan produksi, yakni proses pembuatan visual desain berdasarkan hasil perancangan, serta teknik *testing* yaitu proses *testing* dari pihak peneliti.

### 1.5.5 Metode Testing

Saat tahapan produksi dan pembuatan *User Interface* dan *User Experience* telah selesai, maka dilakukan pengujian dengan metode pengujian *Usability Testing*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dalam memahami lebih jelas tentang penyusunan penelitian ini, maka penulis mengelompokan materi penulisan menjadi lima bab, yaitu :

### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pertama ini berisi uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ke dua ini, membahas tentang teori – teori serta konsep dasar yang melandasi adanya penelitian ini.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ke tiga ini, membahas tentang analisis yang digunakan peneliti serta penjelasan terhadap tahap sebelum produksi.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ke empat ini, menjelaskan tentang tahapan produksi dan pasca produksi pembuatan *User Interface* dan *User Experience*.

**BAB V : PENUTUP**

Bab terakhir, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang dapat penulis berikan dari hasil penelitian dan penulisan yang dilakukan.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**