

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan aplikasi digital saat ini terus berkembang pesat dengan didukung adanya perkembangan pendidikan, teknologi dan informasi yang memadai. Tujuan dari aplikasi – aplikasi digital tidak lain untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan memberikan solusi dari tiap masing – masing fungsinya.

Tampilan UI menjadi daya tarik utama dari sebuah tampilan produk baik dari aplikasi maupun website, dengan tampilan UI yang menarik tentu akan meningkatkan nilai minat dari pengguna. Namun, sebaik dan semenarik apapun tampilan desain dari suatu produk, peran UX sangat mempengaruhinya baik dari segi kenyamanan, kebutuhan, kemudahan, dan kepuasan pengguna. Sehingga aspek UX juga harus diperhatikan dalam proses perancangan dari suatu produk. Peran dari UI dan UX ini bersinambungan dan tidak dapat dipisahkan dalam suatu perancangan produk, karena dengan tampilan desain dan pengalaman pengguna dari suatu produk akan memberikan *feedback* atau umpan balik. Sehingga kita akan mengetahui apakah produk tersebut memberikan kemudahan dan solusi bagi pengguna secara efektif yang kemudian akan digunakan dalam jangka panjang atau bahkan justru malah sebaliknya, yaitu produk tersebut tidak memberikan solusi dan kebutuhan bagi pengguna.

Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam perancangan UX yaitu *Design Thinking*, *Lean UX*, *A/B Testing*, *Design Sprint*, dan sebagainya. Dalam meningkatkan kualitas produk perlu adanya pengembangan UX, karena ketika pengguna merasakan terhadap suatu produk dengan pengalaman yang puas maka tingkat UX dari pengembangan produk tersebut pun tinggi, begitu pun sebaliknya. Pengalaman pengguna menjadi nilai ukur antara sukses atau gagal nya suatu produk. Untuk mengukur hal tersebut dapat menggunakan metode *Design Thinking*, karena pada metode tersebut mengacu pada logika, imajinasi, intuisi dan penalaran

sistematik, mengeksplorasi sesuatu yang dapat diciptakan dengan hasil yang menguntungkan bagi pengguna [3]. Metode *Design Thinking* digunakan untuk pemecahan suatu masalah dengan berfokus terhadap manusia atau pengguna. Metode ini merupakan salah satu cara untuk mencapai aspirasi para pengguna dan mencari solusi yang tepat secara efektif dan efisien, karena metode ini berinteraksi secara langsung terhadap pengguna menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhannya. Metode design thinking sendiri memiliki 5 tahapan yaitu yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*.

Universitas Amikom Yogyakarta telah meluncurkan aplikasi Amikom One berbasis *android mobile* yang digunakan untuk membantu mahasiswa dalam kebutuhan perkuliahan. Aplikasi tersebut telah digunakan sejak 2019 dan diunduh lebih dari sepuluh ribu pengguna melalui *Play Store*. Aplikasi Amikom One ini memiliki fitur utama yaitu untuk melakukan presensi dan menampilkan jadwal kuliah. Universitas Amikom Yogyakarta terakhir memperbarui aplikasi Amikom One pada Maret 2022 dengan meredesain tampilan UI/UX dan menambahkan dua fitur tambahan yaitu kartu tanda mahasiswa dan pembayaran.

Namun pada hasil pengambilan data terhadap 24 mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta sebagai pengguna ini menilai bahwasanya masih ada beberapa dari segi UI/UX yang masih belum memenuhi kebutuhan pengguna yaitu pada fitur Jadwal Kuliah dan Transkrip Nilai, dan fitur yang ditampilkan masih belum lengkap atau belum memenuhi kebutuhan mahasiswa.

Dari segi fitur Jadwal Kuliah, Pengguna menilai bahwasanya masih kurangnya informasi detail, contohnya yaitu untuk Mahasiswa yang mengulang mata kuliah tidak ada informasi terkait sehingga Mahasiswa harus mencari informasi secara manual dan kurangnya informasi dosen pengampu terkait mata kuliah. Selanjutnya yaitu dari fitur Transkrip Nilai hanya menampilkan nilai – nilai mata kuliah yang telah selesai, harapan dari pengguna yaitu informasi terkait transkrip nilai tersebut dapat

diunduh. Dengan begitu pengguna tidak perlu lagi mengunduh dokumen transkrip nilai di *website* akademik lainnya.

Dengan melakukan evaluasi perancangan UX menggunakan metode *Design Thinking* ini, akan didapatkan apa saja kebutuhan dan permasalahan dari pengguna secara langsung dengan menemukan solusi yang tepat secara efisien dan efektif, agar aplikasi ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan memberikan kemudahan pengguna pada tiap fungsinya masing – masing.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis mengambil topik permasalahan terkait fitur transkrip nilai dan jadwal kuliah pada aplikasi Amikom One dengan menganalisa dan meredesain UI/UX dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk mengetahui secara langsung permasalahan dan kebutuhan - kebutuhan yang berfokus terhadap pengguna aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang didapat yaitu:

1. Bagaimana mendesain kembali (redesain) UI/UX aplikasi Amikom One dengan menggunakan Metode *Design Thinking*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk memahami kebutuhan pengguna dengan melibatkan partisipan mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta sebagai target pengguna terhadap Aplikasi Mobile Amikom One.
2. Untuk merancang *prototype* Aplikasi Mobile Amikom One ini dengan memperhatikan aspek UI dan UX dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
3. Untuk menghasilkan UI dan UX dalam bentuk *prototype* dengan tingkat *medium-fidelity* dengan batas sampai *clickable-prototype* berdasarkan metode *Design Thinking* yang telah dirancang.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini melibatkan 37 partisipan yaitu mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dengan latar belakang program studi Informatika sebagai target pengguna dari Aplikasi Amikom One.
2. Objek pada ini merupakan Aplikasi Amikom One yang penelitian berbasis android yang digunakan oleh Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Perancangan desain prototype Aplikasi Mobile Amikom One menggunakan *Figma Desktop*.
4. Metode perancangan yang digunakan adalah metode Design Thinking dengan lima tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*.
5. Rancangan yang dihasilkan hanya sampai pada tahap perancangan prototype.
6. Hasil UI dan UX prototype dilakukan mencakup keseluruhan halaman pada Aplikasi Mobile Amikom One hingga pada tingkat *medium-fidelity* dengan batas sampai *clickable-prototype*.

1.5 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Peneliti dapat mengembangkan *design system* dengan memperhatikan aspek UI dan UX untuk penyusunan skripsi.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian atau pihak lainnya dalam merancang *design system* dengan memperhatikan dari aspek UI dan UX.
3. Bentuk hasil akhir dari prototype aplikasi Amikom One ini dapat dikembangkan dan dijadikan referensi sebagai pengembangan aplikasi, sehingga pengguna dapat merasakan kegunaan dari aplikasi Amikom One ini secara detail.