

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyaknya jumlah aplikasi pemesanan tiket bioskop di Indonesia merupakan efek dari pandemic Covid-19 Pemerintah telah menerapkan berbagai instruksi terkait pemberlakuan kegiatan masyarakat (PPKM) salah satunya memberikan aturan ketat terkait operasional bioskop. Ada 6 aplikasi pemesanan tiket bioskop yaitu Tix ID, M-Tix, CGV Cinemas, Go-Tix, Traveloka, Cinepolis Indonesia. [1]

Aplikasi Cinemaxx (nama sebelum Cinepolis Indonesia) sebelumnya mendapat kritik dari penggunanya dimulai dari aplikasi ini dinilai tidak bekerja dengan baik sehingga tidak bisa memesan tiket bioskop. Lalu ada juga yang memberikan ulasan terkait navigasi dari aplikasi yang buruk dan lambat. Banyak juga pengguna yang tidak puas atas antarmuka pengguna (User Interface) yang diberikan aplikasi ini kurang menarik dan penekanan sehingga sulit digunakan [2]. Begitu juga dengan TIX ID yang memiliki masalah terkait usability, perubahan password akun TIX ID langsung tanpa konfirmasi, Terdapat fitur yang tidak dapat digunakan, Menu "hubungi kami" yang kurang mudah diakses, Penempatan menu "pengaturan" dan "akun saya" pada bagian yang kurang mudah diingat [3]. Moov merupakan aplikasi android pemesanan tiket bioskop yang akan dirilis, dengan membuat User interface dan User Experience yang dapat dinilai user-friendly bagi pengguna.

Untuk menyediakan UI/UX yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, analisis pengguna yang akurat merupakan hal yang penting dan harus dioptimalkan [4]. Moov sebuah aplikasi yang akan dirilis mendapatkan feedback yang sangat buruk dibagian navigasi, user interface yang membuat pengguna tidak nyaman. Berdasarkan latar belakang dari permasalahan tersebut maka diperlukan model UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi Moove dan mudah digunakan, sehingga pengguna mendapatkan informasi terkait film, rilis date.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Lean UX yang dikemukakan oleh Gothelf (2013) yang memiliki 4 siklus tahapan yaitu *declare assumptions, create MVP, run an experiment, and feedback and research*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dibuat rumusan masalahnya adalah

1. Bagaimana cara membuat pengguna memahami dalam melakukan pemesanan ?
2. Bagaimana cara membuat pengguna memahami fitur aplikasi ?
3. Bagaimana cara membuat aplikasi, penggunaanya mudah, dan design yang data digunakan pengguna dengan mudah.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan user interface pada aplikasi Moovie dengan menggunakan metode Lean Ux. Sebagai berikut:

1. Perancangan UI/UX dengan menggunakan metode Lean UX.
2. Prototype yang dirancang merupakan versi tampilan aplikasi berbasis mobile.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan rancangan *user interface* dan desain tampilan aplikasi yang sesuai kebutuhan user, dan *user Experience* yang mudah dipahami oleh user untuk mengakses aplikasi dan mendapatkan informasi sesuai kebutuhan, dan *user-friendly*

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan analisis dan perancangan UI/UX pada aplikasi Moovie menggunakan metode Lean UX diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai

berikut:

- A. Manfaat bagi pengguna
 - Pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah dan sesuai kebutuhannya.
 - Pengguna dapat menjalankan aplikasi dengan lancar untuk mendapatkan informasi sesuai dengan tujuan pengguna.

- B. Manfaat bagi penulis
 - Dapat memberikan pemikiran dan bahan pertimbangan dalam membuat penelitian selanjutnya mengenai perancangan UI/UX.
 - Dapat bermanfaat bagi startup ataupun pendiri perusahaan sebagai salah satu pertimbangan dalam merancang UI/UX.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

Contoh :

BAB I PENDAHULUAN, berisi: latar belakang, rumusan masalah dan hipotesis, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan tujuan penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi: hasil penelitian sejenis yang sudah dilakukan sebelumnya, teori penunjang, referensi berupa buku, jurnal dan laporan skripsi/tesis.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi: penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan untuk memahami dan mengeksplorasi obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek atau obyek penelitian, hingga Rencana Alur Penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi: rancangan proyek, dan desain, serta pembuatan alat. Selanjutnya alur pengerjaan proyek, metode testing, hingga hasil akhir penelitian dan pembahasan analisis hasil akhir penelitian, termasuk pembahasan hasil-hasil uji coba (testing).

BAB V PENUTUP, berisi: kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek, dan saran.