

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan jaman semakin canggih ditandai dengan banyaknya teknologi seperti aplikasi yang banyak dijumpai pada smartphone atau perangkat elektronik lainnya. Pembuatan aplikasi – aplikasi tersebut mempunyai tujuan yang berbeda – beda, salah satunya yaitu aplikasi pemesanan tiket.

Penggunaan aplikasi pemesanan tiket semakin marak digunakan untuk mempermudah bagi pengguna tanpa harus mengantri untuk membeli tiket di tempat. Terdapat beberapa komponen utama dalam pembuatan aplikasi tersebut, salah satunya yaitu tampilan atau yang biasa disebut dengan UI(User Interface). User Interface merupakan tampilan desain visual yang menjadi bagian penting dalam pembuatan aplikasi karena digunakan sebagai penghubung antara pengguna dengan aplikasi. User Interface merupakan bagian dari UX(User Experience). Terdapat beberapa komponen yang ada pada User Interface diantaranya adalah layout, tema, tombol, animasi, dan visual interaktif lainnya.

User Experience(UX) mengacu pada keseluruhan pengalaman yang terkait dengan persepsi (emosi dan pikiran), reaksi, dan perilaku yang dirasakan dan dipikirkan pengguna melalui penggunaan secara langsung atau tidak langsung dari suatu sistem, produk, konten, atau layanan[1]. Desain dari UI/UX termasuk interaksi kecil pada suatu desain antarmuka digunakan untuk membuat pengguna tetap fokus. Desainer UI/UX sering menggunakan animasi, yang secara langsung berdampak pada estetika dan daya tarik pengalaman pengguna[2]. Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Pada desain antarmuka penggunaan animasi pada suatu komponen termasuk dalam *micro interaction*. *Micro interaction* merupakan momen dan *detail* kecil dari suatu produk yang memiliki satu tugas utama dan melibatkan pengguna[3]. *Micro interaction* mempunyai 4 bagian yaitu triggers, rules, feedback, loops and modes[4]. Interaksi tersebut dapat terjadi karena dipicu oleh pengguna ketika melakukan tindakan pada antarmuka atau oleh sistem itu sendiri. Sedangkan animasi *micro interaction* merupakan perubahan kecil pada

komponen UI berupa animasi. Animasi *micro interaction* harus mendukung kemampuan belajar, ingatan, dan kemudahan dalam penggunaan sistem itu sendiri. Meskipun memiliki kebebasan untuk inovasi visual dan gerak, namun perancang juga harus berhati-hati agar animasi yang digunakan tidak merusak pengalaman pengguna dari *micro interaction*.

Sebelum pembuatan aplikasi secara langsung, biasanya terlebih dahulu dengan pembuatan *prototype*. *Prototype* atau prototipe adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk[5]. Pembuatan *prototype* dari sebuah produk akan memberikan umpan balik pada produk tersebut, sehingga dapat memunculkan suatu ide baru yang dapat dikembangkan menjadi produk yang lebih baik. banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai pembuatan *prototype* desain aplikasi, salah satunya yaitu aplikasi Prototipe.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka penulis mengambil judul "Pembuatan *Prototype* Animasi *Micro Interaction* pada Interface Aplikasi Pemesanan Tiket dengan Menggunakan Prototipe" guna untuk mengetahui penggunaan animasi *micro interaction* pada aplikasi pemesanan tiket dan pengaruh animasi *micro interaction* terhadap pengguna atau *user experience*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berikut ini merupakan rumusan masalah dari latar belakang diatas:

- a. Bagaimana desain animasi *micro interaction* pada *interface* dari aplikasi pemesanan tiket menggunakan Prototipe?
- b. Bagaimana pengaruh *micro interaction* pada aplikasi pemesanan tiket?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan *prototype* animasi *micro interaction* pada *interface* aplikasi pemesanan tiket.
- b. Aplikasi pemesanan tiket untuk bioskop dan kereta.
- c. Pembuatan *prototype* dengan aplikasi Prototipe.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui desain animasi *micro interaction* pada *interface* dari aplikasi pemesanan tiket menggunakan Prototipe.
- b. Untuk mengetahui kegunaan dari animasi *micro interaction*.
- c. Untuk mengetahui pengaruh dari animasi *micro interaction* terhadap pengguna.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengetahui kegunaan animasi *micro interaction* pada *interface* dari aplikasi pemesanan tiket.
- b. Dapat mengetahui pengaruh dari animasi *micro interaction* pada aplikasi pemesanan tiket terhadap pengguna atau pengalaman pengguna (UX).

#### 1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini ada sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok dalam penyusunan skripsi ini antara lain:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan teori – teori yang akan digunakan pada pembuatan *prototype* animasi *micro interaction* pada *interface* aplikasi pemesanan tiket menggunakan Prototipe.

##### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini akan membahas metode yang digunakan dalam melakukan pembuatan *prototype*, studi *literature* sejenis.

##### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang analisis desain sistem animasi micro interaction pada aplikasi pemesanan tiket terhadap pengalaman dan daya tarik pengguna terhadap aplikasi tersebut.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran selama penelitian berlangsung. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian.

