

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Era digital seperti sekarang ini perkembangan dunia digital begitu pesat terutama pada UI dan UX, salah satunya adalah aplikasi pembuat UI dan UX yang semakin kompleks. Beberapa faktor dapat memengaruhi kepuasan pengguna antara lain, antarmuka pengguna (UI), dan pengalaman pengguna (UX). Di antara banyaknya aplikasi pembuat UI dan UX yang digunakan di Indonesia ada dua aplikasi editing yang sangat populer dan yang sering digunakan yaitu Figma dan Adobe XD.

UI/UX dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan suatu *platform* dalam menarik pengunjung ke suatu web atau *mobile application*. Meningkatnya angka permintaan akan *design* UI/UX menunjukkan tren peningkatan minat di kalangan anak muda. Apalagi di era sekarang banyak sekali yang menggunakan *smartphone*, sehingga peran aplikasi *smartphone* menjadi sangat penting dalam segala aspek (Mikkael et al, 2020). Dalam membuat desain UI dan UX, seorang *designer* juga membutuhkan perantara, salah satunya adalah aplikasi yang dipakai dalam membuat desain. Aplikasi menjadi salah satu wadah terbesar bagi para *designer* dalam membuat sebuah desain. Pengalaman pengguna merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam pembuatan aplikasi. Kualitas pengguna melibatkan aspek seperti kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kebutuhan pengguna. Dalam kasus tersebut telah berbagai metode evaluasi dikembangkan, salah satunya adalah metode *UX Curve*. Menurut Singh (2011), *UX Curve* dikembangkan untuk membantu pengguna dalam melaporkan pengalaman mereka dari waktu ke waktu pada sebuah produk secara retrospektif.

Masalah yang ingin diselesaikan dalam penelitian ini termasuk memahami persepsi pengguna terhadap kedua aplikasi, mengukur tingkat kepuasan pengguna, dan menentukan kelebihan dan kekurangan masing-masing aplikasi dalam konteks pengalaman pengguna. Analisis ini juga dapat membantu memilih alat desain yang

tepat karena dapat mendorong peningkatan produk yang menguntungkan pengguna. Dalam hal ini metode yang digunakan adalah *Ux Curve* dan memvisualisasikan data survei perbandingan dalam bentuk diagram kurva.

Dalam penggunaan metode *UX Curve* ini, peneliti menggabungkan penggambaran *Curve Drawing template* dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Maka dari itu, pada penelitian ini peneliti ingin membandingkan pengalaman pengguna dengan menggunakan metode *UX Curve* dengan cara memberikan kuesioner kepada para responden. Pengumpulan data akan dilakukan dengan memberikan pertanyaan seputar aplikasi Figma dan Adobe XD kepada responden untuk membantu mengingat kembali pengalaman yang pernah mereka rasakan. Metode *UX Curve* akan berbentuk kurva yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang dibagi menjadi dua bagian, yaitu pengalaman negatif dan positif.

Hasil penelitian ini nanti diharapkan dapat menjawab pertanyaan - pertanyaan para calon pengguna dan memberikan wawasan berharga kepada para pengguna, pengembang aplikasi serta dapat memahami peran metode *UX Curve* dalam konteks perbandingan aplikasi desain serta memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan aplikasi yang ramah pengguna.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, Maka dari itu penulis menemukan rumusan yaitu bagaimana memvisualisasikan data perbandingan aplikasi Adobe XD dan Figma dengan metode *UX Curve*

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dalam penelitian ini hanya dibatasi pada permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Analisis perbandingan yang dilakukan terhadap aplikasi Figma dan Adobe XD meliputi perbandingan fitur, kemudahan penggunaan, fleksibilitas, performa, dan biaya.

2. Penelitian ini akan menggunakan metode *UX Curve* sebagai kerangka kerja utama untuk menganalisa pengalaman pengguna dan tidak akan mencakup metode pengukuran pengalaman pengguna lainnya.
3. Penelitian ini secara khusus berfokus pada melakukan analisis dan perbandingan mendalam antara dua aplikasi desain yaitu Adobe XD dan Figma yang keduanya berjalan pada sistem operasi Windows.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan analisis perbandingan aplikasi Figma dan Adobe XD dengan metode *UX Curve* dan membantu pengguna memahami perbedaan aplikasi Figma dan Adobe XD dalam kinerja dan pengalaman pengguna.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini peneliti dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Informatika dan dapat memahami apa yang telah didapatkan pada masa kuliah teori maupun praktikum yang merupakan persiapan untuk menghadapi dunia kerja.
2. Bagi akademik, penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar pengalaman pengguna terhadap dua aplikasi desain yang sering digunakan di dunia desain grafis diantaranya Figma dan Adobe XD.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

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

Merupakan bab yang berisikan tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Dalam pendahuluan ini terdiri dari lima bab yaitu, latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **1.6.2 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam tinjauan pustaka ini akan dijelaskan tentang beberapa pengertian dan definisi yang diambil melalui studi literatur dan dasar teori yang terkait dalam penyusunan penelitian ini.

## **1.6.3 BAB 3 METODE PENELITIAN**

Berisi uraian tentang metode penelitian yang dimana membahas tentang objek penelitian, alur penelitian, dan media yang digunakan selama penelitian.

## **1.6.4 BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menjabarkan tentang hasil Analisis Perbandingan Aplikasi Figma dan Adobe XD Dengan Metode *UX Curve*.

## **1.6.5 BAB 5 PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari Analisis Perbandingan Aplikasi Figma dan Adobe XD Dengan Metode *UX Curve*.