

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif, pemasaran digital, serta kebutuhan komunikasi visual di berbagai bidang seperti pendidikan, bisnis, dan media menjadikan aplikasi pengolah gambar sebagai alat kerja yang sangat penting. Aplikasi pengolah gambar tidak hanya berfungsi sebagai sarana produksi visual, tetapi juga sebagai media pendukung pembelajaran dan peningkatan kompetensi desain grafis. Menurut Tullis dan Albert, keberhasilan sebuah perangkat lunak interaktif tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga oleh kualitas pengalaman pengguna (*user experience*), yang mencakup aspek kemudahan, efisiensi, kepuasan, dan persepsi pengguna selama berinteraksi dengan system [1].

Adobe Photoshop merupakan aplikasi pengolah gambar berbasis bitmap yang telah lama menjadi standar industri dalam bidang desain grafis, fotografi, dan manipulasi citra digital. Sementara itu, Corel PHOTO-PAINT hadir sebagai alternatif yang terintegrasi dalam ekosistem CorelDRAW dengan pendekatan *workflow* yang berbeda. Meskipun keduanya memiliki fungsi utama yang serupa, perbedaan desain antarmuka, struktur menu, serta kompleksitas fitur dapat memengaruhi pengalaman pengguna secara signifikan. Penelitian oleh Nielsen menegaskan bahwa perbedaan kecil dalam desain antarmuka dapat berdampak besar terhadap efisiensi dan kenyamanan pengguna, terutama pada aplikasi dengan tingkat kompleksitas tinggi [2].

Dalam konteks pendidikan dan pembelajaran desain grafis, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Adobe Photoshop berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan visual dan hasil belajar peserta didik. Misalnya, penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal pendidikan teknologi menyatakan bahwa penguasaan Adobe Photoshop berpengaruh positif terhadap kompetensi desain grafis mahasiswa [3]. Namun, penelitian semacam ini umumnya lebih menitikberatkan pada hasil akhir atau tingkat penguasaan fitur, bukan pada bagaimana pengalaman pengguna berkembang seiring waktu penggunaan aplikasi

tersebut.

Pengalaman pengguna bersifat dinamis dan dapat berubah seiring lamanya penggunaan, peningkatan kemampuan pengguna, serta perubahan kebutuhan dan konteks kerja. ISO 9241-210 menekankan bahwa pendekatan *human-centred design* harus mempertimbangkan pengalaman pengguna secara berkelanjutan, bukan hanya pada tahap awal penggunaan sistem. Oleh karena itu, metode evaluasi UX yang mampu menangkap perubahan pengalaman dari waktu ke waktu menjadi sangat relevan untuk menilai aplikasi desain grafis yang kompleks seperti Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menganalisis pengalaman pengguna secara longitudinal adalah *UX Curve*. Metode *UX Curve* diperkenalkan oleh Kujala et al. sebagai pendekatan retrospektif yang memungkinkan pengguna menggambarkan perubahan pengalaman mereka terhadap suatu produk dari waktu ke waktu, sekaligus menjelaskan alasan di balik perubahan tersebut [4]. Metode ini dinilai efektif karena mampu mengungkap dimensi pengalaman yang tidak selalu terdeteksi melalui pengujian usability konvensional. Penelitian lanjutan juga menunjukkan bahwa *UX Curve* banyak digunakan dalam studi UX modern untuk mengevaluasi aplikasi digital secara komprehensif [5].

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian yang membandingkan pengalaman pengguna antara Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT dengan pendekatan yang berfokus pada dinamika pengalaman jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian berjudul "Analisis Perbandingan Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT dengan Metode *UX Curve*" diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai perbedaan pengalaman pengguna kedua aplikasi, sekaligus menjadi dasar rekomendasi bagi pengguna, pendidik, maupun pengembang perangkat lunak dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu Analisis Perbandingan Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT dengan Metode *UX Curve*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu kemudahan dan pengalaman pengguna secara langsung pada Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk Menghasilkan analisis perbandingan aplikasi Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT dengan Metode UX Curve.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini dapat diimplementasikan 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 : Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT.

1.6 Sistematika Penulisan

1.6.1 BAB 1 PENDAHULUAN

Merupakan bab yang berisikan tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Dalam pendahuluan ini terdiri dari lima sub bab, yaitu latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, 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 serta media yang digunakan selama penelitian.

1.6.4 BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjabarkan tentang hasil Analisis Perbandingan Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT dengan Metode UX Curve

1.6.5 BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari Analisis Perbandingan Aplikasi Adobe Photoshop dan Corel PHOTO-PAINT dengan Metode UX Curve.

