

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemunculan tren, dalam era digital saat ini. banyak yang tertarik dalam pembuatan (CNBC Indonesia, 2018). Dengan adanya bisnis tren ini. Seperti halnya inkubasi bandung techno park yang menyediakan wadah untuk anak muda berproses membuat perusahaan rintisan atau merintis suatu Startup. Salah satu startup yang bergabung dengan inkubasi ini yaitu ServEasy adalah startup yang bergerak dalam bidang aplikasi mobile penyedia jasa reparasi 1opular1 dan laptop ini hadir karena adanya permasalahan di lapangan dan diangkat menjadi sebuah titik terang untuk customer yang layak mendapatkan pelayanan yang lebih baik dan lebih terpercaya. Pertumbuhan aplikasi mobile terus mengalami akselerasi di tingkat global pada tahun 2021. Ada lebih dari 3,2 miliar pengguna smartphone di seluruh dunia. Dan begitulah cara aplikasi seluler menjadi salah satu cara terbaik untuk menjangkau (Afde, 2021).

Berbicara Mengenai Aplikasi pasti akan berhubungan dengan Desain antarmuka dan interaksi antara pengguna . Penggunaan mobile app saat ini terus mengalami peningkatan. Sehingga perlu adanya penyesuaian dari tim developer untuk selalu membuat perubahan dari sisi tampilan serta mendukung tampilan dalam mobile. Selain itu, desain Desain antarmuka/ Interaksi antar pengguna sangat berpengaruh dalam proses pengembangan aplikasi (Sekawan Media, 2020). Istilah desain Desain Antarmuka/ Interaksi Antar Pengguna sendiri saat ini sudah cukup sering didengar di kalangan para designer. Di dalam pengembangan aplikasi berbasis desktop, yaitu website maupun mobile saat ini tentu sangat membutuhkan Desain Antarmuka/ Interaksi Antar Pengguna.

Dalam beberapa tahun terakhir istilah Desain Antarmuka/ Interaksi Antar Pengguna mulai ramai diperbincangkan. Desain Antarmuka/ Interaksi Antar Pengguna. Berdasarkan data dan potensi yang telah di rangkum. Penelitian ini membutuhkan suatu metode yang terdiri dari pendekatan kansei, analisis kebutuhan dari hasil wawancara dengan menggunakan perhitungan *system*

usability scale (SUS) dan evaluasi, merancang prototipe dan terakhir yaitu menguji prototipe

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan :

- a. *Startup* dalam bidang aplikasi *mobile* yaitu *ServEasy* menyediakan jasa reparasi komputer dan laptop
- b. *Desain antarmuka* dan *Interaksi antara pengguna* cenderung dituntut lebih sederhana dan mudah di mengerti dalam pengaplikasiannya.
- c. *Desain antarmuka* berpengaruh pada *Interaksi antara pengguna* itu sendiri.
- d. Pembuatan aplikasi dibutuhkan analisis *competitor* dan implementasi hasil dalam bentuk *prototype* digital. Serta kebutuhan target pengguna dari pendekatan metode kansei menggunakan perhitungan dari pengujian kegunaan dengan bantuan perhitungan serta implementasi hasil dalam bentuk *prototype digital*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan peluang penelitian yang akan di garap untuk pembuatan aplikasi *mobile* untuk *Startup Serveasy* dibutuhkan beberapa konten yang akan ditampilkan pada aplikasi tersebut dengan pengelompokan informasi Dengan peran Desain antarmuka yang sangat berpengaruh terhadap Interaksi antara pengguna.

1.4 Pertanyaan Penelitian

1. Apa saja Kebutuhan Data Perancangan yang diperlukan dalam merancang desain antarmuka/ interaksi antar pengguna pada aplikasi *mobile* agar menghasilkan aplikasi yang siap dipakai ?
2. Bagaimana hasil perancangan desain aplikasi *mobile* agar mudah di pahami *user* untuk memakai aplikasi *ServEasy* dengan memanfaatkan data kansei ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. merancang Desain Antarmuka/ Interaksi Antar Pengguna pada aplikasi mobile yang dapat memudahkan *user* dalam mendapatkan jasa reparasi dan laptop sesuai kebutuhannya.
2. Menghasilkan rancangan aplikasi *mobile* sesuai keinginan dan kenyamanan *user* dengan memanfaatkan data kansei.

1.6 Batasan Masalah

Batasan masalah untuk perancangan penelitian kali ini dibatasi dengan perancangan desain sampai tahap perancangan desain ke 3 dengan mengikuti data Kansei yang dimanfaatkan dari *usability testing* mengenai tampilan Desain antarmuka dan Interaksi antara pengguna yang mudah di pahami *user*. Dalam perancangan aplikasi dengan elemen desain yang konsisten sangat berpengaruh dalam Interaksi antara pengguna pengguna.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan yang berfokus pada desain yang konsisten dan kemudahan operasional pengguna melibatkan suatu metode *prototipe* dan dengan hasil yang didapat dari *feedback* pengguna dari *usability testing*.

1.8 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan perancangan untuk penelitian ini dibataskan dengan situasi yang mengakibatkan pencarian data berupa observasi dan wawancara dilakukan secara daring.

1.9 Manfaat Penelitian

- **Bagi Ilmu Pengetahuan:** Berkontribusi untuk data yang akan lebih dikembangkan lagi untuk penelitian selanjutnya mengenai *Desain antarmuka (UI) design*.

- **Bagi Masyarakat:** Perancangan aplikasi ServEasy ini diharapkan mampu membuat *customer* nyaman akan tampilan Desain antarmuka dengan kemudahan pengaplikasiannya.
- **Bagi Pribadi:** Diharapkan dalam perancangan ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang Perancangan Desain Antarmuka/ Interaksi Antar Pengguna dan meningkatkan *skill* desain Ketika tahap perancangan *prototype* desain

1.10 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

terdapat latar belakang perancangan, Identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, pembatasan masalah, ruang lingkup perancangan, keterbatasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN

berisi teori-teori yang akan berkaitan dengan proses perancangan *prototipe* aplikasi ServEasy.

BAB III METODE

langkah apa saja yang akan masuk dalam penelitian secara sistematis dan proses perancangan.

BAB IV PEMBAHASAN

menjelaskan hasil dari proses perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN

kesimpulan dari hasil penelitian dan ketercapaian tujuan perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN