

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman digital saat ini, perkembangan teknologi sudah sangat pesat. Teknologi sudah memberikan banyak kemudahan dan berbagai cara bagi para penggunanya dan mempermudah aktivitas manusia dalam melakukan kehidupan sehari-hari. Terbukti dengan munculnya berbagai macam perangkat telekomunikasi dengan teknologi tingkat tinggi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terakhir mengalami kemajuan yang sangat pesat hal ini disebabkan oleh kuatnya era globalisasi.

Aktivitas manusia pada saat ini didasari dengan perkembangan teknologi segala kebutuhan primer, sekunder maupun tersier. Kebutuhan primer merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi oleh manusia seperti pakaian, tempat tinggal, dan makanan. Terutama untuk kalangan masyarakat yang suka sekali merenovasi atau membuat rumah yang dapat membuat nyaman dan aman saat ini dihuni oleh manusia.

Perancangan antarmuka pengguna atau yang biasa disebut *User Interface* merupakan komponen yang paling utama karena bertugas menghubungkan pengguna dengan informasi yang dibutuhkan dari sistem itu sendiri. Masing-masing sistem yang dikembangkan oleh *developer* tentunya mempunyai kekhususan tersendiri dalam hal desain antarmuka yang juga disesuaikan dengan kebutuhan *user* selain juga mengadaptasi konteks sistem serta aktivitas sistem tersebut.

Seiring dengan pemahaman akan pentingnya desain antarmuka dalam berbagai macam sistem, maka diperlukan pula adanya design yang baik untuk pengoperasian sistem antarmuka digital. Salah satunya *material design* yang dikembangkan oleh Google I/O pada tahun 2014. *Material Design* mengusung unsur-unsur dasar dari desain cetak yang nyata

mulai dari desain tipografi, grid, ruang, skala, warna dan penggunaan visual. Terinspirasi oleh kertas dan tinta dengan warna-warna cerah dan mengedepankan antarmuka yang konsisten.

Dunia desain antarmuka aplikasi tentu tidak lepas dari masalah *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* karena kedua komponen tersebut merupakan kunci dari suatu aplikasi. Untuk mengetahui apakah aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum maka dibutuhkan *testing* terhadap aplikasi tersebut.

Dilihat dari project serupa sebuah aplikasi yaitu *Jogja Smart Service* yang merupakan sebuah aplikasi atau layanan virtual Pemerintah Kota Yogyakarta dalam rangka memberikan layanan langsung kepada semua masyarakat di Kota Yogyakarta. Melalui aplikasi *Jogja Smart Service* masyarakat bisa memperoleh berbagai layanan yang dibutuhkan karena sudah diintegrasikan dengan layanan-layanan pernagkat daerah lainnya.

Sama halnya dengan fenomena permasalahan ini, masyarakat membutuhkan suatu wadah atau aplikasi untuk digunakan dalam pemilihan jasa tukang untuk merenovasi rumah untuk membuat suatu hunian yang nyaman dan mempermudah pengguna / masyarakat dalam memilih jasa tukang ataupun membeli bahan bangunan.

Peran Desain Komunikasi Visual ini mulai meluas di seluruh bidang. Prinsip Desain Komunikasi Visual yaitu perancangan untuk menyampaikan pola pikir dari pemberi pesan kepada penerima pesan, berupa bentuk visual yang komunikatif, efektif, efisien dan tepat. Elemen desain komunikasi visual meliputi gambar, foto, warna serta tata letak dalam berbagai media cetak maupun media non-cetak seperti media audio-visua, media elektronika, *UI/UX* dan media massa.

1.2 Permasalahan

Permasalahan yang diangkat adalah desain perancangan *prototype UI/UX* aplikasi booking jasa tukang.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum adanya *platform* aplikasi *booking* jasa tukang.
2. Belum adanya media promosi untuk pemesanan jasa tukang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka bisa dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain perancangan *prototype UI/UX* aplikasi *booking* jasa tukang yang dapat mempermudah penggunaannya?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa (*What*)

Perancangan desain *prototype* aplikasi pemesanan jasa tukang di Bandung.

1.3.2 Kenapa (*Why*)

Karena belum adanya media promosi dan *platform* untuk pemesanan jasa tukang di Kota Bandung.

1.3.3 Tempat (*Where*)

Penelitian akan dilakukan di Kota Bandung.

1.3.4 Kapan (*When*)

Penelitian akan dilakukan dari Maret hingga Juli 2022

1.3.5 Siapa (*Who*)

Perancangan ini akan ditunjukkan kepada masyarakat yang hendak memperbaiki rumah.

1.3.6 Bagaimana (*How*)

Merancang media promosi untuk pemesanan jasa *booking* tukang di Kota Bandung.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini untuk mendeskripsikan bagaimana desain perancangan *prototype UI/UX* aplikasi *booking* jasa tukang yang dapat mempermudah penggunaannya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, metode kualitatif menurut Sugiyono (2007 : 1) merupakan suatu penelitian digunakan pada objek alamiah sebagai pengumpulan data dilakukan dengan cara menggabungkan suatu analisis data yang bersifat induktif dan hasilnya lebih menegaskan pada generalisasi atau makna. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dilakukan pengumpulan data dengan beberapa cara, diantaranya adalah metode kualitatif. Berikut ini merupakan metode pengumpulan data kualitatif

1. Observasi

Observasi dilakukan pada proyek sejenis yang sudah ada untuk melihat konten yang dibutuhkan serta mencari referensi perancangan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang berkompeten pada bidang konstruksi dan juga masyarakat yang ingin renovasi rumah.

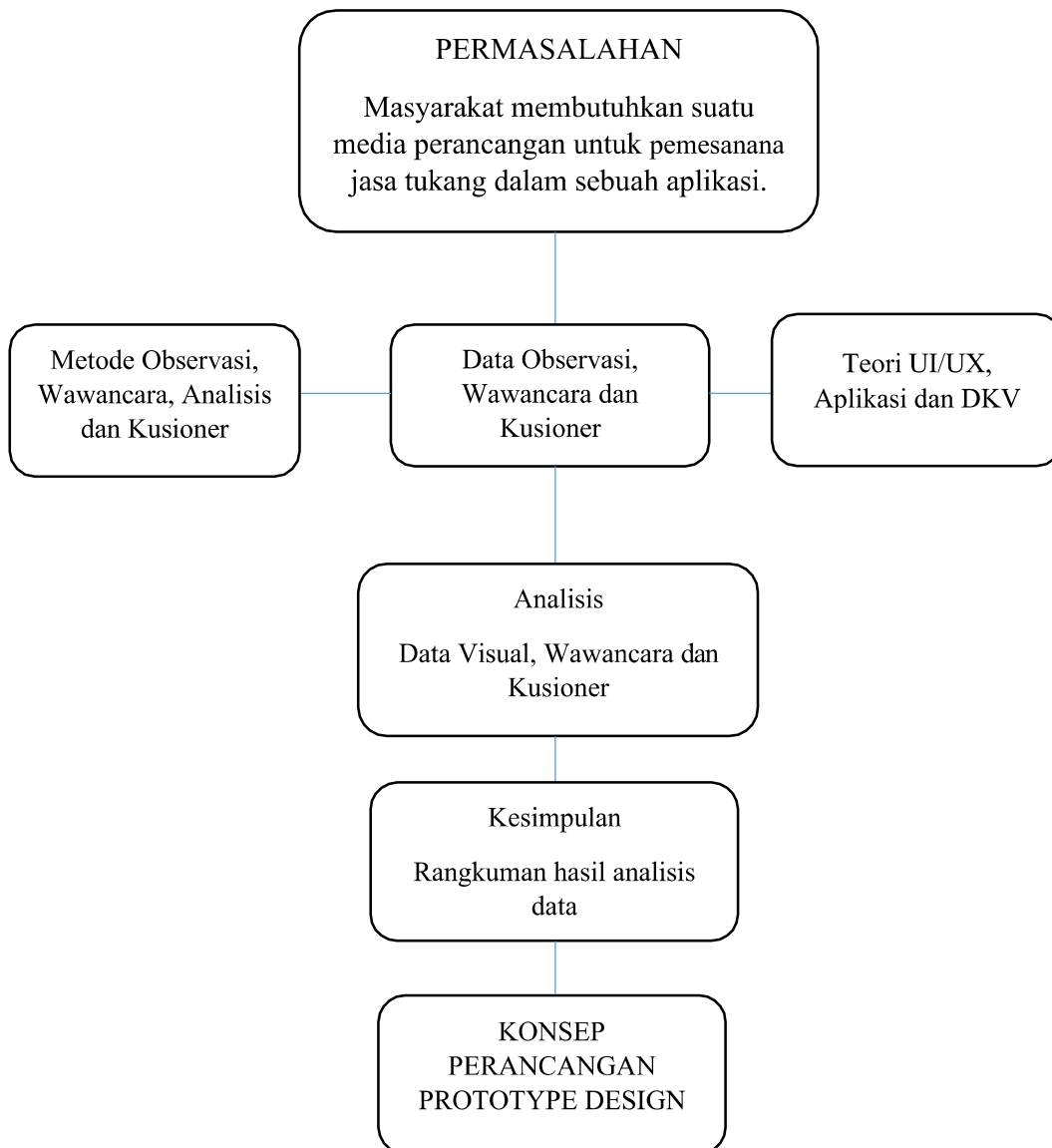
3. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara membaca sumber literatur untuk memperkuat suatu perspektif dan meletakkannya dalam konteks (Soewarkikoen, 2019) serta berbagai referensi media daring atau media cetak yang berhubungan dengan Desain komunikasi visual. Penulis melakukan studi pustaka untuk mendapatkan teori-teori pendukung dari buku, jurnal, dan sumber pendukung lainnya

1.6 Kerangka Pemikiran



1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Pembabakan dalam penelitian ini meliputi bagian awal, bagian inti, bagian akhir. Pada bagian awal meliputi judul, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan mengenai latar belakang, perumusan, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, analisis dan lain sebagainya.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan teori-teori yang digunakan pada perancangan. Selain itu, untuk membantu proses perancangan yang sedang dikerjakan.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Berisi gambaran umum mengenai lembaga pemberi proyek, hasil wawancara, dan analisis. Bab ini membantu untuk memperoleh informasi tambahan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi konsep dan hasil perancangan yang dilakukan sesuai dengan data yang telah dicari sebelumnya. Sehingga masalah yang diangkat dapat segera dicari solusinya.

BAB V PENUTUP

Hasil dari kesimpulan dan saran yang dapat digunakan untuk menambah menyempurnakan hasil perancangan.