

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini begitu pesat , perkembangan teknologi membantu memudahkan manusia dalam menjalani aktifitasnya. Meskipun teknologi telah banyak membantu manusia dalam membantu melakukan aktifitasnya, tetap saja manusia tetap merasakan Lelah sehingga membutuhkan liburan dari segala aktifitas yang telah dikerjakan sebagai hiburan.

Destinasi wisata adalah tempat atau daerah tujuan yang merupakan satu Kawasan spesifik yang dipilih seseorang pengunjung untuk menikmati liburan. Saat ini di Bandung sudah memiliki banyak destinasi wisata dan tempat kuliner yang ditawarkan dengan ciri khas masing-masing. Karena banyaknya destinasi wisata dan tempat kuliner yang ada membuat turis harus mencari satu per satu untuk mengetahui informasi semuanya, maka sangat penting untuk memberikan informasi yang dapat membantu turis untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan destinasi wisata dan tempat kuliner yang ada di Bandung.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya media informasi untuk memfasilitasi pemecahan masalah yaitu berupa aplikasi destinasi wisata dan tempat kuliner untuk turis. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu permasalahan turis dalam mencari informasi yang berkaitan destinasi wisata dan tempat kuliner. Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan rancangan *user interface* dan *user experience* yang dapat membantu memudahkan pengguna dalam memahami fungsi pada aplikasi.

Dalam penelitian ini menggunakan metode *User-Centered Design*. Dalam metode *User-Centered Design* berfokus pada pengguna dan karakteristik pengguna yang penting adalah task dan tujuan[1]. Sehingga dapat dihasilkan *User interface* dan *User Experience*. Untuk pengujian dalam mengukur level *usability* yang dihasilkan pada prototype. Pengujian dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dan *Single Ease Questions (SEQ)*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibahas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan analisis *User Experience* untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana merancang solusi desain berdasarkan hasil yang didapat dari analisis *User Experience*?
3. Bagaimana evaluasi desain *User Interface* yang telah dibuat dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna?

## 1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin didapat pada penelitian ini adalah:

1. Menganalisis *User Experience* untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna.
2. Merancang desain *User Interface* berdasarkan hasil analisis *User Experience*.
3. Mengevaluasi *User Interface* dengan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Questions* (SEQ).

## 1.4 Batasan Masalah

Berikut Batasan masalah pada penelitian ini :

1. Metode yang digunakan adalah *User-Centered Design*.
2. Merancang desain *User Interface* berbasis Android
3. Informasi tempat wisata dan kuliner terbatas di sekitar Bandung
4. pembuatan desain *User Interface* menggunakan figma.

## 1.5 Metodologi

Adapun rencana kegiatan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan penelitian ini :

### 1. Wawancara

Melakukan wawancara kepada calon pengguna untuk mendapatkan pandangan yang tepat untuk perancangan aplikasi ini.

## 2. Menspesifikasi konteks pengguna

Mengidentifikasi tipe pengguna yang akan menggunakan aplikasi dengan data hasil wawancara yang didapatkan saat wawancara.

## 3. Menspesifikasi kebutuhan

Membuat model *user experience* dan task-task pada aplikasi yang akan dibuat dengan metode *user-centered design*.

## 4. Membuat solusi desain

Membuat desain interface berdasarkan dari kebutuhan yang sudah ditentukan dalam bentuk aplikasi *prototype*.

## 5. Evaluasi desain

Mengevaluasi dan menguji aplikasi prototipe dengan menggunakan metode SUS dan SEQ. pengujian SUS dilakukan untuk mendapatkan hasil akhir skor sebesar 80.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Pada Penulisan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bagian sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang tugas akhir, rumusan masalah pada penelitian, tujuan tugas akhir, Batasan masalah pada tugas akhir, metode penelitian dan sistematika penulisan yang dilakukan.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tentang penjabaran mengenai landasan teori apa saja yang digunakan untuk dapat menunjang penelitian tugas akhir yang dilakukan.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Berisi tentang penjelasan mengenai rancangan sistem yang akan dibuat berdasarkan metode yang digunakan.

## **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Berisi tentang perancangan desain, hasil desain dari perancangan yang telah dibuat, dan hasil testing pada pengujian yang dilakukan.

## **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil penelitian ini

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**