

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai implementasi dari program MBKM yang diselenggarakan oleh pemerintah, kampus Telkom University bekerja sama agar mahasiswanya dapat berkembang melalui program MBKM ini. Proyek akhir ini dibuat berdasarkan pengerjaan yang ada di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) bagian *UI/UX Design*. PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) adalah salah satu mitra dalam program Kampus Merdeka, PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) menyediakan *platform* pembelajaran tentang teknologi yang berisi konten mempelajari *digital skills* dengan metode “*blended-learning*” dalam bentuk *online* [1].

Pada PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) diajarkan mengenai *UI/UX Design* dan diberi 2 (dua) proyek, yaitu proyek *individu* dan proyek *Challenge Partner*, proyek yang di fokuskan adalah proyek *Challenge Partner* (Du Anyam). Pada proyek *Challenge Partner* (Du Anyam) permasalahannya saat ini adalah tidak memiliki desain aplikasi yang *user friendly* untuk target pengguna mereka dan belum adanya fitur menyambungkan aplikasi ini dengan *marketplace*. Oleh karena itu, proyek akhir ini berisi menawarkan solusi dengan membuat dan menambahkan fitur ‘Integrasi dengan *Marketplace*’ untuk mempermudah *user* membuat pencatatan otomatis yang di integrasi dengan *marketplace* pada aplikasi Krealogi (Du Anyam) sesuai dengan target pengguna Krealogi (Du Anyam).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat solusi desain integrasi dengan *marketplace* pada fitur “Integrasi dengan Logistik dan *Marketplace*” yang belum tersedia pada aplikasi Krealogi (Du anyam).
2. Diperlukan desain UI/UX yang *user friendly* mengenai integrasi dengan *marketplace* pada fitur “Integrasi Logistik dengan *Marketplace*” sesuai dengan target pengguna Aplikasi Krealogi (Du Anyam)

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dan manfaat yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

1. Membuat solusi desain untuk Integrasi dengan *Marketplace* pada fitur yang akan tersedia “Integrasi dengan Logistik dan *Marketplace*” pada Aplikasi Krealogi (Du Anyam)

2. Mengembangkan sebagian desain yang telah ada terkait “Integrasi logistik dan marketplace” agar menjadi lebih *user friendly* untuk pengguna Aplikasi Krealogi (Du Anyam)
3. Membuat desain UI/UX yang sesuai dengan target pengguna Aplikasi Krealogi (Du Anyam)

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan tujuan dan rumusan masalah yang telah di jelaskan di atas terdapat batasan-batasan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil akhir (*Output*) proyek ini berupa sebuah desain aplikasi *Mobile* dan *Prototype*.
2. *Software* yang digunakan adalah Figma.
3. Hanya menawarkan solusi desain, tidak adanya pengembangan atau pengaplikasian desain yang telah dibuat pada aplikasi Krealogi (Du Anyam).
4. Desain aplikasi yang dibuat tidak membuat dari awal, melainkan mengembangkan dari desain yang sudah ada.
5. Hanya mengerjakan bagian *Marketplace* saja pada fitur “Integrasi dengan Logistik dan *Marketplace*”
6. Tidak melakukan tahapan *Testing*, Dilakukan oleh *Team Researcher*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan terstruktur dengan model pengembangan yang digunakan adalah *Design Thinking*, terdapat 5 tahapan yaitu

- *Empathize*, yaitu untuk mengetahui masalah yang dihadapi
- *Define*, yaitu menjabarkan masalah yang ingin di selesaikan
- *Ideate*, yaitu solusi dari masalah tersebut
- *Prototype*, yaitu desain dan *prototyping* untuk *testing*
- *Testing*, yaitu pengujian desain.

Untuk metodologi pengerjaan menggunakan *Design Thinking* dengan melibatkan tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, dan *Prototype*. Untuk tahapan *Testing* dilakukan oleh *Team Researcher*, setelah *researcher* melakukan *testing* hasilnya di berikan kepada team UI/UX untuk tahapan iterasi. Serta *tools* yang digunakan untuk membuat desain dan *prototyping* adalah Figma.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1 Waktu pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan											
		Oktober				November				Desember			
		m1	m2	m3	m4	m1	m2	m3	m4	m1	m2	m3	m4
1	<i>Empathize</i>												
2	<i>Define</i>												
3	<i>Ideate</i>												
4	<i>Prototype</i>												
5	<i>Testing</i>												

Pada tahapan tersebut dapat di rincikan seperti berikut :

- *Empathize* : Analisis kebutuhan pengguna, Melakukan *Secondary Research* dan *Primary Research* untuk *Empathize*, dan Analisis *User Persona*
- *Define* : Menganalisis dan mendapatkan *Pain Points* serta *How Might We*.
- *Ideate* : Mendapatkan *Solution Idea*, *Affinity Diagram*, *Prioritization Idea*, dan *Crazy 8's*.
- *Prototype* : Membuat *userflow*, *wireframe*, *Design System*, Membuat *Design High Fidelity* dari *Wireframe*, dan *Prototyping*.
- *Testing* : Melakukan *Testing* hasil desain yang dilakukan oleh team *researcher*