

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, kemajuan teknologi serta informasi mengalami perkembangan yang cepat, terutama pada pemanfaatan internet. *Website* telah menjadi salah satu sumber informasi yang sering diandalkan karena kemudahan akses dan utilitasnya yang relatif simpel. Oleh karena itu, perancangan antarmuka merupakan langkah penting dalam merancang suatu program komputer.

Menurut Kresna, dkk., masalah yang seringkali ditemukan saat menggunakan sistem yang menggunakan basis web adalah esulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Maka dari itu tentu saja dapat menghambat pengalaman nyaman pengguna ketika sedang mengakses sistem. Disamping itu, UI yang kualitasnya rendah dapat mengurangi minat pengguna terhadap suatu program komputer. [1].

TEKOS merupakan *start-up* baru yang akan menjadi wadah bagi mahasiswa Universitas Telkom, untuk mencari tempat tinggal yang berlokasi di sekitaran Universitas Telkom. Oleh karena itu, TEKOS memerlukan perancangan UI dan UX pada aplikasinya, supaya lebih mudah digunakan oleh mahasiswa Universitas Telkom dalam melakukan pencarian tempat tinggalnya.

Pada perancangan aplikasi ini dilakukan pendekatan *design thinking*. Menurut Aulia dkk., *design thinking* merupakan pendekatan yang berfokus pada solusi untuk menangani permasalahan pada pengalaman pengguna secara berulang. Metode yang digunakan terdiri dari lima langkah yaitu *empathize*, *definition*, *ideation*, *prototyping* dan *testing* [2]. Disamping itu, untuk mencapai UI dan UX dengan tingkat kualitas yang unggul ialah menerapkan pendekatan *design thinking* dikarenakan fokus utamanya berada pada *user* untuk mendapatkan masalah dan solusi berdasarkan perspektifnya [3]. Maka dari itu penggunaan *design thinking* dirasa sangat cocok untuk melakukan perancangan aplikasi TEKOS yang belum ada atau belum teridentifikasi dengan jelas akan kebutuhan fungsionalitasnya.

Berdasarkan hasil observasi yang diperkuat dari hasil kuesioner didapatkan, bahwa aplikasi serupa masih banyak kekurangan seperti alamat yang tidak valid,

kondisi kos yang tidak sesuai dengan foto yang ditampilkan pada aplikasi. Selain itu, menurut *user 6* “kadang di web menyatakan bahwa kamar tersedia, namun setelah dihubungi ternyata kos sudah penuh atau tidak ada lagi”. Detail dari survei pendahuluan terdapat pada **Lampiran 1**. Oleh karena itu, penggunaan *design thinking* merupakan metode yang cocok dalam perancangan aplikasi TEKOS. Untuk memastikan desain *prototype* yang telah dibuat sudah memenuhi standar atau persyaratan yang telah ditetapkan, maka dari itu dilakukan *usability testing* untuk menilai apakah prototipe sudah memenuhi kebutuhan pengguna..

Pentingnya Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) yang digunakan sebagai acuan untuk merancang desain. Dokumen SKPL dapat dilihat pada **Lampiran 14**, dalam dokumen ini berisi informasi mengenai detail kebutuhan fungsional (FR) dan non-fungsional (NFR). Saat melakukan perancangan, sebagai peran UI/UX harus mengacu pada kebutuhan fungsional yang terdiri dari tiga *role*, yaitu pencari, pemilik, dan admin. Selain itu, perlu memperhatikan kebutuhan non-fungsional seperti tampilan yang mudah dipahami oleh pengguna, sesuai dengan NFR-05.

1.2. Perumusan Masalah

Tekos yang merupakan *start-up* baru, memerlukan perancangan desain UI UX agar lebih mudah digunakan dalam menggunakan fitur – fitur yang dibuat. Pada perancangan desain tersebut memerlukan pengujian untuk memverifikasi kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna. Maka, rumusan masalahnya ialah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana memanfaatkan *design thinking* dalam perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna pada aplikasi TEKOS?
- 2) Bagaimana memanfaatkan *Think Aloud Test* dan *System Usability Scale* dalam pengujian UI UX untuk memahami perspektif *user* dan mengukur tingkat kemudahan penggunaan pada aplikasi TEKOS berdasarkan NFR-05 pada dokumen SKPL ?

1.3. Tujuan

Pada rumusan masalah yang diajukan, tujuan utama penelitian ini ialah sebagai berikut:

- 1) Mengimplementasikan pendekatan design thinking dalam tahap perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam konteks aplikasi Tekos.
- 2) Menciptakan pemodelan UX dengan tingkat *usability* yang dapat diterima oleh *user* berdasarkan hasil evaluasi menggunakan *Think Aloud Test* dan *System Usability Scale*.

1.4. Batasan Masalah

Isi dari tugas akhir ini berkaitan dengan perancangan UI UX untuk start-up Tekos dengan memanfaatkan metode design thinking. Hal yang perlu menjadi fokus dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

- 1) Target pengguna adalah mahasiswa Universitas Telkom dengan memprioritaskan kalangan yang berusia 19 – 24 tahun yang tidak memiliki tempat tinggal di sekitaran Universitas Telkom.
- 2) Perancangan antarmuka Tekos hanya dalam bentuk *Website desktop*.
- 3) Pengujian hanya dilakukan pada *role* pencari kos.