

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Desain antarmuka aplikasi berbasis Android merupakan proses merancang tampilan visual dan interaksi pengguna untuk aplikasi yang berjalan pada sistem operasi Android. Desain antarmuka sendiri dapat meningkatkan pengalaman pengguna, memudahkan navigasi, dan membuat aplikasi lebih menarik dan mudah digunakan. Desain antarmuka bersifat intuitif, responsif, dan mengikuti pedoman desain Android untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Kabupaten Kuningan merupakan salah satu daerah yang memiliki potensi bisnis otomotif yang berkembang pesat. Kuningmas Autocare, sebagai salah satu bengkel otomotif terkemuka di wilayah tersebut, menghadapi tantangan dalam mengelola dan memantau data kendaraan serta layanan yang disediakan kepada pelanggan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka aplikasi berbasis Android yang dapat membantu Kuningmas Autocare dalam memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik kepada pelanggan.

Hasil proyek akhir ini adalah sebuah aplikasi berbasis Android yang memiliki desain antarmuka yang mudah digunakan dan memberikan kemudahan akses informasi kepada pelanggan Kuningmas Autocare. Diharapkan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat membantu meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan, serta memberikan manfaat bagi Kuningmas Autocare dalam memperluas jangkauan layanannya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang disusun berdasarkan uraian dari latar belakang diatas yaitu merancang desain antarmuka aplikasi KMS Mobile yang menarik dan interaktif.

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan desain antarmuka aplikasi berbasis android, dapat Merancang dan membangun aplikasi KMS Mobile berbasis Android yang menarik dan interaktif.

## 1.4 Batasan Masalah

Pada sub bab ini dipaparkan hal – hal yang menjadi ruang lingkup terkait mengembangkan dan mengimplementasikan aplikasi Bengkel Mobil Berbasis Android untuk Kuningmas Autocare meliputi:

1. Perancangan desain antarmuka menggunakan Figma sebagai platform perancangan yang nantinya akan diterapkan ke android studio.
2. Perancangan aplikasi hanya berbasis sistem operasi android.

## 1.5 Definisi Operasional

Berikut adalah Definisi Operasional dari setiap kata kunci tersebut adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Desain Antarmuka

Desain antarmuka merujuk pada proses menciptakan tampilan visual dan pengaturan elemen-elemen interaktif dalam sebuah aplikasi. Ini mencakup pemilihan warna, tata letak, ikon, font, dan elemen desain lainnya untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan menarik secara visual.

### 1.5.2 Aplikasi Berbasis Android

Aplikasi berbasis Android adalah aplikasi yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Java atau Kotlin untuk sistem operasi Android. Aplikasi ini dirancang khusus agar kompatibel dan dapat dijalankan pada perangkat yang menjalankan sistem operasi Android.

### 1.5.3 KMS Mobile

KMS Mobile adalah nama aplikasi yang diancang oleh mahasiswa untuk bengkel Kuningmas Autocare.

### 1.5.4 Kuningmas Autocare

Kuningmas Autocare adalah nama bengkel mobil yang menjadi mitra dalam proyek pembuatan aplikasi. Bengkel ini menyediakan layanan perawatan, perbaikan, dan penjualan mobil kepada pelanggan mereka. Aplikasi KMS Mobile dikembangkan untuk membantu meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan, serta memberikan manfaat bagi Kuningmas Autocare dalam memperluas jangkauannya.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah sebuah model pengembangan multimedia yang digunakan untuk memandu tahap-tahap pengembangan sebuah proyek multimedia. Dalam konteks judul " Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Berbasis Android Kms Mobile Untuk Kuningmas Autocare Kabupaten Kuningan"

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan dari perancangan aplikasi KMS Mobile, dapat dilihat pada tabel 1.1

**Table 1.1 Jadwal Pengerjaan**

No	Kegiatan	Maret			April				Mei				Juni				Juli			
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	
1	Diskusi Dengan Mitra	■	■	■	■															
2	UI/UX Research		■	■	■	■	■													
3.	3D asset research				■	■	■	■	■											
4.	Figma Prototype				■	■	■	■	■	■	■	■								
5.	Android Studio									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6.	Testing																		■	■