

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UI (User Interface) dan UX (User Experience) merupakan dua aspek yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi website. Don Norman: Seorang ahli desain yang terkenal dengan konsep UX. Menurutnya, UI adalah bagian yang terlihat dan diinteraksi oleh pengguna, sedangkan UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna, termasuk aspek emosional dan psikologis. Alan Cooper: Mendefinisikan UI sebagai "kemampuan produk untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pengguna dengan cara yang efisien dan memuaskan", sedangkan UX adalah "keseluruhan pengalaman yang dihasilkan oleh interaksi seseorang dengan produk, termasuk aspek praktis, sensoris, dan efektif."

Ranzeinstore merupakan sebuah toko yang menawarkan berbagai macam sumber daya untuk para pecinta game mobile seperti diamond dan top-up. Ranzeinstore muncul sebagai solusi yang memudahkan para pemain game untuk memperoleh sumber daya ini dengan harga yang lebih terjangkau dibandingkan dengan toko lainnya. Akan tetapi, Ranzeinstore masih menggunakan proses transaksi melalui platform WhatsApp sehingga pembeli kurang yakin untuk melakukan pembelian pada Ranzeinstore dikarenakan banyaknya kasus penipuan melalui *WhatsApp*.

Kasus penipuan melalui *WhatsApp* merupakan salah satu penipuan yang semakin umum terjadi di era digital ini. Para penipu dapat menyamar sebagai teman, anggota, atau bahkan admin dalam upaya mendapatkan informasi pribadi atau melakukan penipuan keuangan. Penipuan melalui *WhatsApp* mungkin menggunakan foto profil palsu atau mengambil alih akun *WhatsApp* yang sudah diretas untuk membuat pesannya terlihat lebih meyakinkan. Untuk melindungi diri dari penipuan melalui *WhatsApp*, penting untuk selalu waspada terhadap pesan yang mencurigakan dan selalu verifikasi identitas pengirim sebelum memberikan informasi sensitif atau melakukan pembayaran.

Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis mencoba untuk merancang sebuah desain antarmuka yang dapat melakukan sistem pembelian secara otomatis agar dapat memberikan pelayanan yang cepat dan aman, sehingga para pembeli tidak perlu lagi merasa takut dengan kasus penipuan dari oknum yang tidak bertanggung jawab. Dengan adanya rancangan desain antarmuka pada toko Ranzeinstore diharapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat desain antarmuka yang menampilkan produk unggulan secara terstruktur dan terorganisir.
2. Bagaimana cara membuat desain antarmuka yang memudahkan pelanggan mencari sumber daya game atau top-up yang diinginkan.
3. Bagaimana cara membuat desain antarmuka untuk memudahkan pengguna melakukan transaksi pembelian sumber daya yang aman dari penipuan.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan berbagai macam informasi lengkap mengenai sumber daya dan top-up game
2. Memberikan kenyamanan dan keamanan dalam melakukan transaksi pembelian sumber daya sehingga aman dari penipuan.
3. Mempermudah pencarian sumber daya yang memungkinkan pengguna untuk mencari produk game yang diinginkan secara efisien dan efektif.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Perancangan berfokus pada desain web Ranzeinstore dengan menggunakan metode Design Thinking
2. Perancangan bertujuan untuk menciptakan pengalaman bagi pengguna dalam melakukan pencarian dan transaksi pembelian yang aman serta memberikan informasi dari fitur yang dimiliki oleh web Ranzeinstore.
3. Perancangan prototype UI/UX yang dibuat hanya menawarkan solusi desain dari kebutuhan penggunaan.
4. Perancangan UI/UX hanya berfokus pada prototype web Ranzeinstore.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan kata kunci yang dicantumkan di bagian abstrak dan menjelaskan kata inti pada bagian judul Proyek Akhir. Diantaranya sebagai berikut :

1. **UI (*User Interface*)**

User Interface atau yang biasa disebut dengan desain antarmuka merupakan sebuah tampilan visual dari sebuah produk yang berfungsi untuk menjembatani sistem dengan user atau pengguna.

2. UX (User Experience)

User Experience dalam desain adalah sebuah metode pemberian Solusi dalam proses pembuatan design dengan cara mencoba memberikan kejelasan mengenai kebutuhan dan emosi yang ada di dalam suatu aktivitas, makna dan pengalaman

3. Ranzeinstore

Ranzeinstore merupakan sebuah toko yang menawarkan berbagai macam sumber daya untuk para pecinta game mobile seperti diamond dan top-up. Ranzeinstore muncul sebagai solusi yang memudahkan para pemain game untuk memperoleh sumber daya ini dengan harga yang lebih terjangkau dibandingkan dengan toko lainnya.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada proses pengembangan desain UI/UX aplikasi, penulis menggunakan metode Design Thinking. Metode pengerjaan proyek akhir ini terdiri dari beberapa tahapan yang mencakupi Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Penjelasan singkat dari masing-masing tahapan metode design thinking yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Emphatize Tahapan pertama dari metode design thinking dilakukan untuk mendapatkan pemahaman empati dari pengguna untuk mendapatkan problem yang dialami
- 2) Define Tahapan selanjutnya adalah mendefinisikan masalah dari informasi yang sudah diperoleh sebelumnya.
- 3) Ideate Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan ide sebanyak mungkin untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang telah di analisis sebelumnya dan gambaran visual user interface yang dibuat menggunakan metode 5W+1H,
- 4) Prototype Pada tahapan ini designer mengaplikasikan hasil emphatize, define, dan ideate yang sudah siap di gunakan dengan membuat model awal dari solusi yang telah dirancang.
- 5) Test Setelah memiliki prototype solusi, dilakukan validasi terhadap solusi yang telah dibuat. Tujuannya untuk mengetahui lebih awal, apabila user mengalami kesulitan dalam menggunakan produk yang dikembangkan. Hasil prototype yang diuji atau

dievaluasi oleh user untuk menghasilkan sebuah perubahan atau yang sering disebut dengan design iteration.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan yang dilaksanakan atau dilakukan selama penulis melakukan magang adalah mulai dari pertengahan february hingga akhir juni,

Tabel 1-1 Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Maret				April				Mei				Juni			
		M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4
1	<i>Emphatize</i>																
2	<i>Define</i>																
3	<i>Ideate</i>																
4	<i>Prototype</i>																
5	<i>Testing</i>																
6	Pembuatan Dokumen PA																