

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menghadapi dinamika ekonomi global yang didorong oleh revolusi digital, peran strategis startup semakin berkembang. Salah satu perusahaan yang menarik perhatian adalah LivinHome, sebuah platform perumahan yang mengusung solusi berbasis teknologi. Keberhasilan sebuah startup tidak hanya terletak pada inovasi bisnisnya, tetapi juga pada kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang dirancang secara efektif.

LivinHome memilih pendekatan User Centered Design dalam perancangan UI/ UX-nya, metode User Centered Design yang diambil dalam penelitian ini memiliki kelebihan dalam memfokuskan pada pengguna, meningkatkan pengalaman pengguna, mengurangi risiko dan biaya pengembangan, meningkatkan kepuasan pengguna, memungkinkan fleksibilitas dan adaptabilitas, mendorong komunikasi tim, memacu inovasi, dan meningkatkan akseptabilitas produk. Dengan demikian, tim dapat merancang UI/ UX yang lebih relevan dan efektif. Metode ini juga mendorong kolaborasi antar anggota tim, mempercepat proses iterasi, dan meningkatkan kreativitas dalam merancang UI/ UX yang inovatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh LivinHome dalam proses pengembangan website LivinHome seperti fitur layanan, antarmuka yang mudah digunakan, sistem yang mumpuni serta keamanan data yang terjamin dan merancang solusi UI/ UX yang dapat meningkatkan startup tersebut.

Melalui empat tahapan User-Centered Design (research, design, prototype, evaluate), penelitian ini berupaya mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusinya menggunakan pendekatan User Centered Design, mulai dari observasi langsung hingga evaluasi prototype, dapat membantu meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi [1]. Harapannya, penelitian ini dapat menutup kesenjangan antara kondisi saat ini dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi, tren desain, dan kebutuhan pengguna.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan utama yang dihadapi oleh LivinHome adalah bagaimana merancang UI/ UX-nya agar dapat memenuhi ekspektasi pengguna dan meningkatkan daya saingnya di pasar perumahan digital yang semakin kompetitif. Adapun permasalahan yang perlu dipecahkan melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, identifikasi hambatan penggunaan saat ini, dan menciptakan solusi yang inovatif dan kontekstual. Maka rumusan masalah yang akan diangkat adalah:

1. Bagaimana meningkatkan antarmuka LivinHome agar lebih mudah digunakan oleh pengguna?
2. Bagaimana mengimplementasikan User Centered Design dalam mengatasi masalah pengguna di LivinHome?
3. Bagaimana mengevaluasi kinerja sistem dan efisiensi penggunaan platform LivinHome melalui metode System Usability Testing, Time on Task, dan Error Rate?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang UI/UX LivinHome dengan menggunakan metode User Centered Design untuk antarmuka LivinHome agar lebih mudah digunakan oleh pengguna, meliputi:

1. Menghadirkan antarmuka LivinHome yang lebih sederhana dan efisien untuk pengguna.
2. Menerapkan prinsip User Centered Design dalam merancang solusi yang lebih efektif untuk masalah pengguna di LivinHome.
3. Mengevaluasi dan meningkatkan efisiensi penggunaan platform LivinHome dengan menggunakan metode System Usability Testing serta pengukuran Time on Task dan Error Rate.

1.4 Batasan Masalah

Berkaitan dengan perancangan UI/ UX untuk keberhasilan start-up LivinHome dengan menggunakan metode User Centered Design. hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Target pengguna adalah mahasiswa, pekerja, dan pemilik property.
2. Berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) LivinHome dalam bentuk website dekstop.
3. Penggunaan metode User Centered Design sebagai pendekatan utama dalam merancang UI/ UX dan mengimplementasikan 5 tahap proses Design Thinking (emphatize, define, ideate, prototype, test) akan digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan pengguna, mencari solusi yang inovatif, dan menguji prototipe solusi yang dirancang.

1.5 Rencana Kegiatan

Adapun rencana kegiatan yang akan dilakukan. Dalam rencana kegiatan, penulis menggunakan metode *User Centered Design* dalam proses perencanaan kegiatan penelitian secara bertahap. tahapan kegiatan penelitian yaitu :

1. Studi Pendahuluan

- Meninjau literatur terkait metode User Centered Design dan tren desain UI/UX terkini.

2. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

- Melakukan observasi dan wawancara dengan pengguna LivinHome.
- Menganalisis data pengguna yang ada untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka.

3. Analisis Hambatan Penggunaan Saat Ini

- Mengidentifikasi hambatan utama yang dihadapi pengguna dalam menggunakan platform LivinHome.
- Menganalisis feedback dan keluhan pengguna terkait UI/UX saat ini.

4. Rancangan Solusi UI/UX

- Melakukan sesi ideation dan prototyping berdasarkan hasil analisis.
- Mengembangkan desain UI/UX yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Implementasi dan Pengukuran

- Mengimplementasikan perubahan UI/UX yang direncanakan.
- Mengukur kepuasan pengguna melalui survei dan analisis data pengguna.

6. Evaluasi dan Penyempurnaan

- Mengevaluasi dampak perubahan UI/UX terhadap pengalaman pengguna.
- Memperbaiki dan menyempurnakan desain UI/UX berdasarkan feedback pengguna.

Dengan merinci perumusan masalah, tujuan, dan rencana kegiatan ini, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan dampak positif terhadap pengembangan LivinHome dalam menghadapi tantangan pasar yang dinamis.