

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memaksa penggunanya yaitu manusia untuk selalu dapat selalu beradaptasi dengannya, selain itu dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat memungkinkan berbagai kegiatan manusia dapat dilakukan dengan cara yang lebih efektif. Salah satu kegiatan manusia yang menjadi lebih efektif adalah kegiatan transaksi, salah satu contoh dari kegiatan transaksi adalah sewa menyewa barang ataupun jasa. Sebelum teknologi informasi berkembang pesat transaksi sewa menyewa biasa dilakukan dengan cara tatap muka atau masih menggunakan cara tradisional, namun saat ini hampir semua transaksi sewa menyewa sudah digitalisasi sehingga proses transaksi menjadi lebih efektif dibandingkan sebelumnya. Kondisi tersebut memicu *startup* yang bergerak dibidang sewa menyewa untuk bersaing dalam memberikan yang terbaik kepada para pengguna yang ingin melakukan transaksi sewa menyewa.

Sewasi merupakan salah satu *startup* di Indonesia yang bergerak di bidang sewa menyewa terutama pada penyewaan lapangan olahraga. Sewasi saat ini memiliki 2 aplikasi *mobile* berbasis android yang dapat digunakan dengan menggunakan *smartphone* android, 2 aplikasi sewasi terdiri dari aplikasi untuk *user* atau pengguna dan aplikasi untuk *merchant* atau penyedia lapangan, namun fokus penelitian pada kali ini adalah aplikasi *mobile* untuk *user* atau pengguna. Untuk mendukung sebuah *startup* tentunya terdapat aspek-aspek yang harus diperhatikan salah satunya yaitu, membuat UI dan UX pada aplikasi yang dapat dinilai *user friendly* bagi penggunanya[1]. Semakin tinggi sebuah nilai desain antarmuka pada sebuah sistem maka semakin tinggi juga manfaat dari sistem tersebut bagi penggunanya[2]. Dengan tampilan desain antarmuka yang baik tentu dapat membuat pengguna menjadi nyaman dan akan menggunakan kembali aplikasi tersebut, namun jika tampilan desain antarmuka memiliki nilai yang rendah, dapat dipastikan ada sesuatu hal di dalam tampilan UI dan UX yang membuat pengguna tidak nyaman atau tidak sesuai dengan harapannya sehingga pengguna cenderung

akan langsung meninggalkan aplikasi tersebut[3]. Untuk dapat mencapai apa yang diharapkan oleh penggunanya maka diperlukan penilaian mengenai *usability* pada desain antarmuka aplikasi *mobile* Sewasi. *Usability* sendiri merupakan sebuah penilaian dari kualitas sebuah sistem atau perangkat lunak yang dapat dipelajari dan mudah digunakan serta dapat mendorong para pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu dalam menyelesaikan masalah tersebut[3].

Oleh karena itu, untuk mendapatkan nilai *usability* yang baik dan dapat mendorong para pengguna untuk menggunakan aplikasi *mobile* Sewasi perlu adanya sebuah perancangan UI dan UX yang tepat. Pada penelitian ini penulis membantu Sewasi dalam membuat desain UI/UX untuk aplikasi *mobile user* atau pengguna Sewasi. Proses perancangan UI dan UX perlu menerapkan metode atau pendekatan, sehingga hasil dari perancangan dapat menimbulkan pengalaman pengguna yang baik dan untuk mendapatkan nilai pengalaman pengguna yang baik maka dilakukan pengujian *usability*. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk melakukan sebuah perancangan UI dan UX adalah metode Lean UX dan untuk menguji serta menganalisis apakah hasil perancangan desain dengan menggunakan metode Lean UX sudah memenuhi nilai *usability* maka digunakan metode *USE Questionnaire*. Alasan dipilihnya kedua metode tersebut adalah karena kelebihan/ciri khas dari metode Lean UX adalah mempercepat proses perancangan sebuah produk dengan cara meminimalisir dokumentasi awal(dokumentasi awal hanya berupa sketsa dan tidak keseluruhan tertulis secara dokumen formal) dan berfokus pada perbaikan rancangan desain berdasarkan *feedback* dari pengguna yang dilakukan secara berulang hingga mendapatkan rancangan desain yang baik[4]. Untuk mendapatkan nilai rancangan desain yang baik selain berdasarkan kesepakatan dengan pemilik produk, yaitu dengan menilai *usability* testing menggunakan metode *USE Questionnaire*. Alasan pemilihan *USE Questionnaire* karena untuk mengukur kepuasan pengguna *USE Questionnaire* menjabarkannya menjadi 4 parameter nilai *usability* pada *USE Questionnaire* di perdalam kembali dengan 30 buah pernyataan[5]. Sehingga dengan proses perancangan yang cepat dengan menggunakan metode Lean UX bisa mendapatkan *feedback* mengenai nilai *usability* dari pengguna secara mendalam.

1.2 Identifikasi Masalah

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang sebelumnya, maka masalah yang teridentifikasi yaitu dibutuhkan desain antarmuka untuk pengembangan aplikasi *mobile* penyewaan lapangan pada Sewasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi sebelumnya, pernyataan masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang desain antarmuka dengan menggunakan metode perancangan Lean UX pada aplikasi *mobile* Sewasi dan pengujian nilai *usability* menggunakan *USE Questionnaire*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian agar tidak terjadi kerancuan adalah, sebagai berikut:

1. Dikarenakan terdapat 2 aplikasi yang dirancang oleh Sewasi yaitu aplikasi dari sisi pengguna dan aplikasi dari sisi *merchant*, maka pada penelitian ini dibatasi hanya membahas aplikasi dari sisi pengguna.
2. Hasil akhir pada penelitian ini berupa analisis nilai *usability* dan desain antarmuka dalam bentuk *prototyping*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah desain antarmuka pengguna menggunakan metode *Lean UX* dalam pengembangan aplikasi *mobile* Sewasi dan menganalisis hasil dari perancangan dengan melakukan pengujian *usability* menggunakan *USE Questionnaire* hingga mendapatkan hasil akhir perancangan yang baik.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Akademis, diharapkan penelitian ini akan memberikan hasil yang dapat memberi masukan informasi kepada pembaca secara umum terkait dengan judul penelitian dan pada Program Studi Teknik Informatika di Institut Teknologi Sumatera pada khususnya.
2. Bagi penulis, menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan untuk membantu instansi Institut Teknologi Sumatera dan menambah referensi penulis terkait dengan Analisis dan Perancangan UI/UX Dengan *Metode Lean UX* Pada Aplikasi Layanan Penyewaan Lapangan (Studi Kasus Sewasi).
3. Bagi masyarakat, dengan adanya Sewasi mereka dapat dengan mudah dalam memesan lapangan olahraga yang mereka inginkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dapat memahami lebih jelas tugas akhir ini, maka materi-materi dalam tugas akhir ini dikelompokkan ke dalam bagian-bagian berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Bagian ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kontribusi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Bagian ini berisi tinjauan pustaka dan tinjauan studi yang mendukung penelitian.

3. BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan desain penelitian, metode untuk pengumpulan data, serta pengolahan data, dan evaluasi.

4. BAB IV Hasil Implementasi dan Pengujian

Bagian ini berisi penjabaran mengenai implementasi penelitian serta hasil pengujian.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi penyajian hasil penelitian dan analisa dari hasil penelitian kesimpulan serta saran untuk penelitian.