

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat dan cepat termasuk di Indonesia sendiri. Dengan adanya teknologi pada dasarnya adalah untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal.[1] Salah satu yang menjadi perhatian khusus di perkembangan teknologi saat ini adalah *User interface User experience*, saat ini untuk meningkatkan tingkat keberhasilan dalam membangun atau merancang sebuah *web* dibutuhkan *User interface User experience* karena memudahkan *designer* dalam membuat *design web* ataupun *mobile*. Hadirnya *User interface User experience* juga dapat memudahkan dalam mengakses suatu informasi pada sebuah *website* dan juga memberikan pengalaman dan kenyamanan pada pengguna dalam mengakses aplikasi dan *website*. [2]

Website Justname.id merupakan layanan pemasaran yang memanfaatkan platform media sosial seperti Facebook, Instagram, dan lainnya untuk mempromosikan produk atau layanan suatu bisnis. Layanan ini mencakup berbagai strategi dan teknik pemasaran yang dirancang untuk menjangkau dan terlibat dengan target melalui media sosial. Layanan *social media marketing* dapat membantu bisnis untuk meningkatkan kesadaran merek, menciptakan hubungan yang lebih baik dengan pelanggan, dan meningkatkan penjualan.

Pada Tampilan *website* Justname.id terdapat Halaman Utama berisikan informasi mengenai profil perusahaan, daftar layanan, kontak perusahaan, pada bagian *index* pengguna terdapat menu monitoring layanan untuk mengecek kecepatan proses layanan, menu pemesanan untuk melakukan pemesanan sebelum melakukan pemesanan pengguna harus masuk ke tampilan menu deposit, menu deposit untuk melakukan *top-up* saldo, menu tiket untuk konfirmasi mengenai pemesanan dan deposit, daftar harga. Berdasarkan hasil observasi dan *review* pengguna terdapat beberapa perbedaan tampilan pada saat pengguna mengakses *website* dengan komputer dan *mobile*, warna yang tidak sesuai dengan preferensi atau kebutuhan pengguna, penempatan menu yang kurang sesuai, dan variasi yang

berlebihan dalam bentuk tombol (*button*) dapat mengganggu pengalaman pengguna dan menimbulkan kesulitan dalam penggunaan antarmuka. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking*, yang terdiri dari tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. *Design thinking* merupakan proses untuk memecahkan masalah yang difokuskan kepada pengguna, sehingga hasil dari perancangan ini memberikan solusi kreatif yang menggabungkan suatu pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam berfikir. Dengan metode *design thinking* sangat cocok untuk diterapkan pada *website* *justname* yang bertujuan untuk membuat tampilan pada *website* *Justname.id* yang lebih menarik dan dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menggunakan *website* *Justname.id* pada perangkat *mobile*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka, masalah yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Warna yang dipilih tidak sesuai dengan preferensi atau kebutuhan pengguna. Ini bisa menjadi masalah terutama jika warna-warna tertentu mengganggu pengalaman pengguna atau bahkan menimbulkan ketidaknyamanan visual.
2. Penempatan menu kurang sesuai dengan kebutuhan, sehingga menu yang muncul kurang relevan atau sulit dijangkau.
3. Pengguna mungkin merasa kesulitan jika bentuk tombol sangat beragam di seluruh antarmuka pengguna. Keceragaman dalam bentuk tombol membantu pengguna mengenali dengan cepat elemen-elemen yang dapat diinteraksikan.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dapat memastikan bahwa warna yang dipilih dalam desain *user interface* dan *user experience* sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna, sehingga tidak mengganggu pengalaman pengguna atau menimbulkan ketidaknyamanan visual?

2. Bagaimana dapat meningkatkan penempatan menu agar lebih cocok dengan kebutuhan pengguna, sehingga menu yang muncul menjadi lebih relevan dan mudah di akses.
3. Bagaimana cara menerapkan konsistensi dalam bentuk tombol di seluruh antarmuka pengguna sehingga pengguna dapat dengan mudah mengidentifikasi elemen-elemen yang dapat diinteraksikan, dan mengurangi kesulitan yang timbul akibat variasi bentuk tombol yang berlebihan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menemukan faktor-faktor yang memengaruhi preferensi warna pengguna serta dampak warna terhadap pengalaman pengguna secara keseluruhan. Selain itu, tujuannya juga mencakup pengembangan kerangka kerja atau pedoman praktis bagi desainer dalam memilih warna yang sesuai dengan konteks penggunaan, dengan harapan dapat mengurangi kemungkinan gangguan atau ketidaknyamanan visual yang mungkin terjadi.
2. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan metode dan strategi yang efektif dalam meningkatkan penempatan menu agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna terkait dengan penempatan menu dalam antarmuka pengguna (UI). Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan solusi atau rekomendasi yang dapat memastikan bahwa menu yang muncul menjadi lebih relevan dan mudah diakses oleh pengguna, dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.
3. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan strategi yang efektif dalam memudahkan pengguna mengenali elemen-elemen yang dapat diinteraksikan, dengan mengurangi kesulitan yang timbul akibat variasi bentuk tombol yang beragam.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan penulis berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang di jelaskan diatas antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi preferensi warna pengguna, sehingga dapat membantu desainer dalam membuat pilihan warna yang lebih cocok dengan preferensi pengguna. Selain itu, dengan pemahaman yang lebih baik tentang dampak warna terhadap pengalaman pengguna secara keseluruhan, penelitian ini dapat mendukung desainer dalam menciptakan antarmuka pengguna yang lebih menyenangkan dan lebih mudah digunakan bagi pengguna.
2. penelitian ini berpotensi meningkatkan kepuasan pengguna karena memudahkan mereka dalam menavigasi antarmuka pengguna dan menemukan fungsi yang diinginkan. Selain itu, penelitian ini akan menghasilkan solusi atau rekomendasi untuk memastikan bahwa menu yang muncul lebih relevan dan mudah dijangkau oleh pengguna. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk mengurangi kesulitan dan kebingungan pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka pengguna, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.
3. Desain meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna dengan mengurangi kesulitan yang disebabkan oleh variasi bentuk tombol yang beragam. Dengan demikian, pengguna akan merasa lebih nyaman dalam berinteraksi dengan antarmuka pengguna. Dengan menyederhanakan variasi bentuk tombol, pengguna akan dapat menavigasi antarmuka pengguna dengan lebih lancar dan efisien, yang pada gilirannya akan membantu mereka menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan lebih mudah.

1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah telah di jabarkan diatas maka dapat di batasi sebagai berikut:

1. Fokus pada penelitian ini adalah jenis warna tertentu yang umumnya digunakan dalam desain antarmuka pengguna, seperti kontras, kecerahan, atau palet warna.
2. Fokus pada penelitian ini adalah konteks spesifik dimana pengguna menghadapi menu pada website yang di akses pada perangkat mobile.
3. Penelitian akan menjadi lebih fokus dan memperhatikan keseragaman desain tombol bukan hanya sebatas aspek bentuk, namun juga meliputi dimensi ukuran, palet warna, gaya, dan cara interaksi dengan tombol tersebut.

1.7 Sistematika Pembahasan

Untuk memahami lebih jelas mengenai laporan skripsi ini, dilakukan dengan cara mengelompokkan materi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Batasan masalah serta sistematika tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori dasar yang mendukung penyusunan skripsi yang berisi telaah teoritis yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan topik skripsi ini untuk menentukan teori yang paling relevan untuk digunakan sebagai pijakan penelitian, telaah empiris yang berisi penelitian-penelitian terdahulu yang dapat membantu dan berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang desain penelitian, objek penelitian Analisa kebutuhan sistem untuk pengembangan aplikasi, metode pengembangan perangkat lunak dan Analisa sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem, perancangan tampilan dan database aplikasi, pembuatan aplikasi, implementasi aplikasi, dan juga tahap uji coba aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan dari hasil pengembangan aplikasi yang telah dilakukan oleh penulis.

