BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang terjadi di Indonesia saat ini cukup pesat. Banyak dari kemajuan teknologi yang dapat dijumpai di sekitar lingkungan masyarakat, seperti *handphone* dan *computer*. Keberadaan kemajuan tersebut membuat masyarakat Indonesia tidak bisa lepas dari penggunaannya. Teknologi dapat membantu mempermudah kegiatan masyarakat yang membuat mereka sangat bergantung kepada teknologi untuk melakukan kegiatan sehari-harinya seperti bekerja, berdagang, belajar dan yang lainnya. Keberadaan teknologi juga telah menciptakan banyak hal baru seperti internet, lahirnya internet sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat saat ini. Menurut data Badan Pusat Statistik dari hasil pendataan Susenas 2021 sebanyak 62,10% populasi masyarakat di Indonesia telah mengakses internet di tahun 2020. Tingginya penggunaan internet dapat menggambarkan keadaan keterbukaan informasi dan penerimaan masyarakat terhadap perkembangan teknologi dan perubahan menuju masyarakat informasi [1] .

Tingginya total pengguna internet di Indonesia berbanding lurus dengan pesatnya perkembangan *handphone*. Pada tahun 2019-2021 tercatat sebanyak 65,87% rumah penduduk di Indonesia setidaknya menggunakan minimal satu nomor *handphone* [1]. Pada saat menggunakan perangkat tersebut, masyarakat akan terhubung dengan yang namanya aplikasi. Karena aplikasi merupakan media yang digunakan untuk mengontrol *handphone* sesuai dengan perintah pengguna.

Aplikasi adalah perangkat lunak yang menyatukan beberapa fitur tertentu yang bisa diakses oleh banyak pengguna aplikasi secara langsung. Dengan kata lain adanya aplikasi harus bisa melakukan sebuah perintah yang diminta oleh pengguna sehingga tercipta sebuah hasil tertentu yang diminta

oleh penggunanya itu sendiri [2]. Isi dari sebuah aplikasi dapat dipahami melalui *user interface* (UI), karena dengan adanya desain UI pada sebuah aplikasi dapat membantu pengguna untuk memahami segala informasi yang tersedia pada aplikasi tersebut dengan indera penglihatannya.

Desain *user interface* pada aplikasi memiliki tujuan untuk mempercantik tampilan, membuatnya lebih menarik dan nyaman pada saat digunakan, dan dengan adanya desain UI juga membuat pengguna menjadi lebih mudah terhubung kepada sistem aplikasi yang dijalankan. Desain UI yang baik dapat membuat pengguna merasa nyaman dengan desain visual yang ditampilkan dan membuat pengguna ingin berlama-lama menggunakan aplikasi tersebut [3]. Terdapat beberapa komponen penting yang menjadi bagian dari penghubung dalam *user interface*, diantaranya adalah komponen tombol, *icon*, tipografi, tema, tata letak, animasi yang ditampilkan pada aplikasi, dan visual interaktif lainnya. Menurut *Interaction Design Foundation* pada literaturnya mengatakan bahwa komponen–komponen tersebut berperan penting terhadap desain UI yang berfungsi untuk memudahkan proses interaksi dengan pengguna, meningkatkan branding, dan meningkatkan keuntungan dalam bisnis [4].

User interface yang baik pada sebuah aplikasi harus dirancang sesuai dengan tujuan yang sudah direncanakan. Akan tetapi, terdapat aplikasi yang masih menggunakan fungsi UI dengan kurang maksimal, seperti aplikasi Dolan Banyumas. Menurut Edy Prabowo kepala bidang pariwisata dinas pemuda olahraga, kebudayaan dan pariwisata (Dinporabudpar), aplikasi Dolan Banyumas adalah aplikasi yang dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi perihal Banyumas seperti objek wisata, desa wisata, penginapan, kuliner, oleh – oleh, biro perjalanan dan tempat lainnya dikabupaten Banyumas yang menggunakan fitur *Geolocation* sehingga memudahkan guna mencari lokasi terdekat [5].

Aplikasi Dolan Banyumas ini telah dirilis sejak tanggal 5 September 2021 dan telah *launching* pada tanggal 6 September 2021[6]. Meskipun telah rilis, aplikasi Dolan Banyumas pada saat ini telah banyak digunakan oleh

masyarakat luas. Pada pembuatannya aplikasi Dolan Banyumas memiliki tujuan untuk membantu memajukan perekonomian masyarakat Banyumas dengan cakupannya yang cukup luas. Bupati Banyumas Achmad Husein mengatakan bahwa dia berharap agar keberadaan aplikasi Dolan Banyumas ini bisa diterus dikembangkan agar wisatawan bisa mendapatkan informasi terkini mengenai kepariwisataan di Banyumas [7].

Berdasarkan data kuisioner yang disebar penulis yang menggunakan *google form*, *User Interface* pada aplikasi Dolan Banyumas tergolong masih diperlukannya perbaikan berdasarkan jawaban dari responden mengenai komponen-komponen yang ada pada UI yaitu *icon* sebanyak 80%, Warna 50%, Illustrasi 45%, Tata Letak 30%, dan Tipografi 20%. Dari hasil tersebut, maka diperlukan *redesign* UI pada aplikasi Dolan Banyumas agar komponen-komponen UI yang diterapkan pada redesain ini sesuai dengan keinginan responden pada aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil kuisioner yang diperoleh dan harapan dari bupati Banyumas, maka penulis memilih untuk *redesign* UI pada aplikasi Dolan Banyumas menggunakan *User Centered Design (UCD). User Centered Design* adalah metode yang menjadikan pengguna sebagai pusat dari proses untuk mengembangkan sistem, tujuan, konteks, dan juga lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna [8]. Metode tersebut dipilih karena dapat memudahkan penulis untuk membantu dalam merancang desain UI berdasarkan pengalaman pengguna yang memiliki rentang usia 20 hingga 45 tahun. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Badan Pusat Statistik Nasional mengatakan bahwa pada usia tersebut banyak orang yang berniat untuk liburan ataupun rekreasi ke tempat wisata [1].

Desain UI yang ada pada sebuah aplikasi bisa menjadi salah satu acuan untuk menentukan apakah pengguna yang melihat tampilan aplikasi tersebut menjadi tertarik atau tidak untuk menggunakan sebuah aplikasi tersebut lebih mendalam. Jika pengunjung senang dengan sebuah tampilan *user interface*, maka mereka akan tertarik untuk menggunakan berulang kali untuk mengeksplorasi UI tersebut. Bukan hanya tampilan keseluruhan aplikasi yang

ada saja, akan tetapi sekecil detail seperti tombol saja sebenarnya sudah dapat mempengaruhi pengalaman pengunjung yang sedang menggunakan aplikasi tersebut [4]. Pengukuran sebuah tingkat keberhasilan sebuah desain pada UI yang ada pada aplikasi dapat dilihat dari perubahan yang sesuai dengan yang diminta oleh responden. Dengan menggunakan aplikasi *User Experience Questionnaire* (UEQ), maka permintaan yang berasal dari responden dapat lebih mudah untuk didapatkan agar tingkat keberhasilan sebuah desain pada UI menjadi lebih baik. *User Experience Quisionaire* (UEQ) adalah metode untuk mengukur tingkat keberhasilan dari *User Experience* pada sebuah aplikasi atau *website* [9]. Kemudian dengan menggunakan metode UEQ maka penulis dapat dengan mudah untuk mengolah data survei terkait dengan pengalaman pengguna yang mudah untuk diaplikasikan, terpercaya dan juga valid yang bisa digunakan untuk pelengkap data dari metode lain dengan penilaian kualitas secara subjektif [8]. Korelasi antara UCD dan UEQ adalah UCD menjadi bagian penting dari masukan yang diberikan oleh pengguna, lalu UEQ menjadi bagian dalam penilaian masukan yang diberikan oleh respoden UCD

Karena hal tersebut, alasan penulis melakukan penelitian menggunakan metode *User Centered Design* adalah sistem yang diterapkan pada metode ini bersifat iterasi sehingga mendapatkan hasil yang pas dari hasil yang sebelumnya dan juga hasil yang telah dibuat lebih mengutamakan keinginan dari pengguna terhadap desain yang sebelumnya. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka penulis memberikan alternatif *desain* dengan tujuan untuk memperbaiki tampilan yang ada dengan harapan agar tampilan desain yang dibuat penulis dapat memberikan kenyamanan kepada *user* aplikasi sehingga dapat mencuri perhatian masyarakat untuk menggunakan aplikasi, dan menjadi lebih nyaman saat menggunakan aplikasi Dolan Banyumas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka umusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Mengapa melakukan proses merancang ulang UI aplikasi Dolan Banyumas dengan menerapkan metode *User* Centered Design (UCD)?
2. Bagaimana proses mendesain ulang UI aplikasi Dolan Banyumas agar lebih menarik dari desain yang sebelumnya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini meliputi:

1. Mengetahui metode *User Centered Design* pada perancangan ulang UI pada aplikasi Dolan Banyumas
2. Mengetahui proses rancangan ulang UI pada aplikasi Dolan Banyumas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga lebih nyaman dan menarik untuk digunakan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini :

1. Perancangan berfokus pada pembuatan konsep sampai perancangan UI aplikasi Dolan Banyumas
2. Perancangan tata letak pada aplikasi Dolan Banyumas dengan informasi seperti objek wisata, desa wisata, penginapan, kuliner, oleh – oleh, biro perjalanan dan yang lainnya
3. Perancangan desain ulang aplikasi dilakukan pada versi 1.1

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat untuk insitusi adalah untuk pengembangan dari institusi itu sendiri dan sebagai pemicu inspirasi mahasiswa lain untuk mengembangkan tugas akhir mereka

2. Manfaat untuk keilmuan sebagai kontribusi untuk pengembangan dibidang keilmuan, teknologi, seni dan terhadap pemecahan sebuah permasalahann dan membuka peluang adanya penelitian lanjutan tentang pentingnya UI dalam sebuah aplikasi
3. Manfaat untuk masyarakat adalah agar masyarakat menjadi tertarik untuk melihat aplikasi Dolan Banyumas