

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembangunan aplikasi *mobile* di zaman sekarang ini telah mencapai kemajuan yang sangat besar, tidak bisa dipungkiri lagi bahwa perangkat *mobile* akan selalu dibawa kemana – mana kita pergi maka aplikasi berbasis *mobile* sudah pasti memiliki pamornya sendiri. Aplikasi berbasis *mobile* ini sudah tidak diragukan lagi dan sangat terkenal salah satunya di bidang sosial media. Memanfaatkan sistem yang menggunakan komputer akan secara signifikan mengurangi penggunaan waktu, mengurangi beban tenaga yang diperlukan, serta menghasilkan data yang disajikan dengan akurasi yang tinggi, terutama jika dilengkapi dengan aplikasi *mobile* yang saat ini perangkatnya selalu dibawa kemana-mana.

Perkembangan aplikasi *mobile* di Indonesia saat ini selalu bertambah dan akan selalu bertambah. Pada tahun 2020 tercatat bahwa Indonesia termasuk 4 terbesar pengguna smartphone terbesar di dunia. Berkembangnya perangkat *mobile* ini akan berdampak kepada penggunaan internet yang mana jika dibandingkan dengan perangkat lain, *smartphone* atau perangkat *mobile* ini lebih mudah mengakses internet karena sangat fleksibel dibanding komputer atau perangkat lainnya. Berkembangnya perangkat *mobile* membuat orang cenderung mengakses media sosial menggunakan perangkat *mobile*, keuntungan bagi para pengguna mengakses dengan perangkat *mobile* adalah mudah dan sangat fleksibel untuk mengakses sosial media, dan keuntungan bagi penyedia aplikasi juga akan lebih efisien dibanding hanya membuat di platform web saja.

PT Telkom Indonesia adalah sebuah perusahaan yang aktif dalam sektor sumber daya manusia, Digital Amoeba adalah innovation lab dari PT Telkom Indonesia yang membuat beberapa sumber daya manusia yang kompeten untuk membuat produk aplikasi berbasis web maupun *mobile*, dan di Digital Amoeba ini memiliki program yang bernama Eventeer. Eventeer ini adalah aplikasi *mobile* dan web yang bertujuan untuk mengelola event dan mengumpulkan komunitas, aplikasi dan web Eventeer ini sudah dipublikasi namun beberapa fitur masih belum optimal dan masih belum memiliki campaign untuk mempromosikan aplikasi ini dan saat ini masih digunakan untuk internal karyawan PT Telkom. Dari permasalahan yang ada maka dilakukannya perbaikan beberapa fitur dan revamp fitur untuk mengoptimalkan fitur-fitur

yang ada di dalam aplikasi Eventeer ini, dengan adanya perbaikan fitur dan *revamp* ini maka akan lebih mudah untuk pengguna mengakses fitur di dalam aplikasi Eventeer .

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini untuk mengembangkan fitur-fitur dalam aplikasi Eventeer adalah *Design Thinking*. Dalam proses pengembangan aplikasi *mobile* Eventeer, merancang antarmuka pengguna yang optimal memiliki peranan yang sangat penting. Pengguna masa kini memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap pengalaman yang menyenangkan dan intuitif dalam menggunakan aplikasi *mobile*, termasuk kemampuan untuk dengan mudah mencari dan mendaftar acara, mendapatkan informasi yang relevan tentang acara, serta berinteraksi dengan peserta acara lainnya.

Studi ilmiah telah mengindikasikan bahwa perancangan *UI/UX* yang optimal berperan penting dalam meningkatkan kepuasan pengguna serta kesuksesan aplikasi. Maka dari itu, melakukan penyelidikan literatur yang relevan akan memberikan wawasan mendalam mengenai signifikansi merancang *UI/UX* yang optimal untuk aplikasi *mobile* Eventeer.

Di dalam era yang terus mengalami perkembangan digital, aplikasi seluler telah menjadi salah satu instrumen penting dalam mengakses informasi dan menjalankan beragam kegiatan. Mengingat peran strategis Eventeer sebagai platform media pembelajaran, sangatlah esensial untuk melakukan perancangan ulang (*revamp*) guna memastikan pengguna memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih baik serta terpenuhi kebutuhan mereka.

Media *learning* merupakan bagian dalam pendidikan dan pengembangan diri. Namun, seringkali pengguna menghadapi tantangan dalam mencari konten pembelajaran yang sesuai, interaktivitas yang terbatas, serta kurangnya pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, perancangan *UI/UX* yang baik dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan tersebut.

Karena alasan tersebut, maka judul dari penelitian ini ialah, “PERANCANGAN ULANG *UI UX* UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI *MOBILE* EVENTEER *REVAMP* MEDIA *LEARNING* DENGAN METODE *DESIGN THINKING* DI PT TELKOM INDONESIA” dengan tujuan yang jelas untuk merancang *UI/UX* yang optimal dalam pengembangan aplikasi *mobile* Eventeer.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Eventeer, yang merupakan platform media *learning* untuk mengelola *event* dan komunitas, Saat ini belum memiliki fitur yang mempermudah pengguna dalam mencari konten yang sesuai.
2. Pengguna menyatakan kesulitan memahami tampilan *UI* untuk mencari konten yang diinginkan pengguna.

1.3 Rumusan Masalah

Dengan menganalisis isu-isu tersebut, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang fitur yang memudahkan pengguna dalam mencari konten yang sesuai di Aplikasi Eventeer ?
2. Bagaimana merancang tampilan antarmuka *UI* yang lebih *user-friendly* di Aplikasi Eventeer agar pengguna dapat dengan mudah mencari konten yang diinginkan ?

1.4 Maksud dan Tujuan

1. Maksud Penelitian:

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan antarmuka pengguna (*UI/UX*) yang optimal dalam proses pengembangan aplikasi mobile Eventeer. Penelitian ini memiliki sasaran untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan pengguna, serta menerapkan prinsip-prinsip desain yang sesuai guna menciptakan pengalaman pengguna yang unggul.

2. Tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Tersedianya hasil analisis kebutuhan pengguna terkait dengan media pembelajaran di dalam aplikasi Eventeer.

- b. Tersedianya rancangan *UI/UX* yang memudahkan navigasi agar pengguna dapat dengan cepat menemukan dan mengakses konten media pembelajaran yang relevan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Pengamatan

Pengamatan adalah salah satu metode pengumpulan data yang melibatkan pengawasan langsung secara visual. di tempat penelitian untuk menggali informasi atau mengkonfirmasi desain penelitian. Kegiatan observasi bertujuan untuk merasakan dan memahami fenomena yang terjadi berdasarkan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya, dengan tujuan mendapatkan informasi yang diperlukan dan memulai proses penyelidikan. Secara umum, observasi adalah cara untuk memahami fenomena dengan merujuk pada pengetahuan yang sudah ada, dan informasi yang dihasilkan dari observasi haruslah objektif, nyata, dan dapat diakui sebagai bukti.[1]

2. Wawancara

Wawancara adalah proses berbicara yang terstruktur dan terorganisasi, di mana peneliti bertindak sebagai pewawancara yang berinteraksi dengan individu yang Diadakan wawancara guna memperoleh informasi terkait isu yang sedang diselidiki.. Selama wawancara, pewawancara mencatat atau merekam hasil percakapan untuk analisis lebih lanjut.[2]

3. Pengkajian Literatur

Pengkajian literatur merupakan teknik akuisisi data yang melibatkan eksplorasi beragam sumber informasi, seperti buku, literatur, catatan, dan laporan yang berkaitan dengan penelitian. Pendekatan studi pustaka ini dilakukan guna mengumpulkan data yang dibutuhkan yang akan diintegrasikan ke dalam karya ilmiah. Penggunaan data dari studi pustaka ini juga berkontribusi pada validitas sumber data dalam karya ilmiah.[3]

4. Kuisisioner

Kuesioner merupakan metode akuisisi informasi yang memungkinkan peneliti untuk mengkaji sikap, keyakinan, tindakan, dan ciri-ciri individu penting di dalam struktur organisasi, yang mungkin terpengaruh oleh usulan sistem atau oleh sistem yang telah berjalan. Kuesioner juga dikenal sebagai angket. Ini merupakan himpunan pertanyaan yang perlu diisikan atau dijawab oleh responden atau individu yang menjadi subjek pengukuran..[4]

1.5.2 Metode Perancangan

Design Thinking merupakan sebuah pendekatan dan metode perancangan yang mengutamakan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan tantangan yang dihadapi sebelum memulai proses perancangan. Metode ini berfokus pada keinginan, empati, dan pengalaman pengguna untuk menciptakan solusi yang inovatif dan relevan. Dalam konteks perancangan aplikasi *mobile Eventeer*, *Design Thinking* menjadi landasan utama untuk menciptakan *UI/UX* yang optimal.

1.6 Batasan Masalah

Dengan dasar informasi yang telah dijelaskan sebelumnya, maka lingkup permasalahan yang akan diselesaikan oleh penelitian ini adalah sebagai berikut::

1. Tidak melibatkan pengembangan fitur-fitur tambahan.
2. Pengambilan sampel hanya dilakukan di PT Telkom Indonesia Tbk dan tidak membahas teknis code dalam pemrograman
3. Pengembangan fitur hanya akan berfokus kepada revamping fitur media learning

1.7 Sistematika Penulisan

Pada sub-bab ini, menjelaskan tentang isu-isu utama yang akan dibahas dalam setiap bab penelitian ini. Fokusnya adalah memberikan pedoman yang jelas mengenai isi penelitian. Penulis telah menyusun tata letak penulisan yang terorganisir guna memudahkan pembaca dalam menjelajahi dan memahami isi skripsi ini. Struktur penulisan yang diadopsi dalam penelitian ini

terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini, penulis memperkenalkan latar belakang penelitian mengenai perancangan UI/UX untuk pengembangan aplikasi mobile Eventeer di PT Telkom Indonesia. Penulis juga mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, membatasi ruang lingkup masalah, menggambarkan sasaran penelitian, merincikan kegunaan penelitian, serta menjelaskan tata urutan penyajian yang diterapkan dalam laporan ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penguraian teori yang relevan dengan perancangan *UI/UX* dalam konteks pengembangan aplikasi *mobile*. Penulis menjelaskan definisi dan konsep-konsep terkait dengan *UI/UX*, termasuk prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna, dan metode *Design Thinking*.

BAB III OBYEK DAN METODE PENELITIAN

Pada Bab ini, penulis membahas obyek penelitian latar belakang perusahaan serta metode penelitian yang diadopsi, yaitu *Design Thinking*. Analisis yang dilakukan melalui metode *Design Thinking* melibatkan pemahaman menyeluruh terhadap kebutuhan pengguna, proses bisnis yang terlibat, dan komponen sistem yang relevan. Penulis menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam menerapkan *Design Thinking*, teknik pengumpulan data, serta proses analisis yang dilakukan. Dengan mengadopsi pendekatan *Design Thinking*, penelitian ini mengarahkan fokus pada pengguna untuk memastikan solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka.

BAB IV HASIL DAN ANALISIS

Pada bagian ini, bab ini mengkaji hasil dari rancangan UI/UX untuk pengembangan aplikasi mobile Eventeer. Peneliti menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam merancang UI/UX, elemen-elemen yang diintegrasikan, serta penelitian pengujian yang diterapkan pada aplikasi yang dikerjakan. Tambahan dari itu, peneliti juga menguraikan temuan dan evaluasi dari pengujian UI/UX yang telah terealisasi.

BAB V PENUTUP

Bagian ini memuat rangkuman dari hasil penelitian yang telah dijalankan.. Penulis

merangkum temuan dan hasil evaluasi *UI/UX* dalam pengembangan aplikasi *mobile* Eventeer. Selain itu, penulis juga memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut, termasuk saran-saran untuk perbaikan dan peningkatan *UI/UX* pada aplikasi Eventeer di PT Telkom Indonesia