

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modernisasi seperti sekarang, manusia sangat bergantung pada teknologi. Hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Dari orang tua hingga anak muda, para ahli hingga orang awam pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Teknologi di masa kini telah berkembang dengan pesat. Tak seperti waktu dulu, Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang pendidikan. Dalam pendidikan sendiri teknologi kini memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar (Muhyidin et al., 2020).

Bagi yang tengah belajar desain aplikasi web ataupun mobile kiranya harus tahu apa itu UI (User Interface) dan UX (User Experience). Banyak yang beranggapan bahwa UI dan UX sebenarnya satu karena memiliki tugas yang sama, padahal UI dan UX berbeda satu dengan yang lainnya (Iyan, Agung and Iqbal, 2019).

Dalam melakukan desain suatu tampilan baik untuk berbasis website ataupun mobile memerlukan komunikasi diantara semua tim sehingga tidak terjadi yang namanya redesign. Hal tersebut biasa terjadi kalau tak ada komunikasi visual antar tim designer dan pengembangan tentang rancangan desain aplikasi. Untuk meminimalisir semua kemungkinan yang akan terjadi terutama masalah seperti di atas, buatlah terlebih dahulu rancangan desain dari aplikasi yang ingin dikembangkan. Dengan menggunakan tools yang tersebar cukup banyak di internet baik itu yang gratis maupun berbayar. Salah satunya adalah aplikasi berbasis web adalah Figma. Figma bisa menghemat waktu untuk

melakukan verifikasi desain karena kita bisa berkolaborasi seperti memberi komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.

Penulis Nurdin dalam tesisnya membuat desain aplikasi berbasis website menggunakan Figma untuk menggambar User Interface. perancangan sistem ini diharapkan dapat membantu dalam membuat sistem yang efektif dan efisien dalam menunjang aktifitas pada salon mobil. Kata kunci: perancangan, salon mobil, figma Perkembangan otomotif di setiap tahunnya sangat pesat, Karena kondisi cuaca di Indonesia setiap tahunnya tidak mendukung. Dengan melihat perkembangan teknologi saat ini, menjadi hal pokok bagi pebisnis untuk meningkatkan pelayanan kepada konsumen untuk memberikan kemudahan-kemudahan dalam mendapatkan informasi. Penulis membuat desain aplikasi berbasis website menggunakan Figma untuk menggambar User Interface. perancangan sistem ini diharapkan dapat membantu dalam membuat sistem yang efektif dan efisien dalam menunjang aktifitas pada salon mobil (Nurdin, 2020).

Penulis lain Suryaningsih, dkk pun melakukan penelitian yang menggunakan aplikasi FIGMA dalam perancangan Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain Dalam prose pembangunan aplikasi dalam bidang design, software yang dipakai adalah Adobe Photoshop dan Figma. Adobe Photoshop digunakan dalam membuat icon – icon yang dibutuhkan. Figma adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh UI atau UX designer dalam membuat tampilan antarmuka untuk website ataupun mobile apps. Berbeda dengan Adobe Photoshop, aplikasi Figma memudahkan beberapa designer untuk berkolaborasi

dan bekerja tim secara bersama dalam dokumen yang sama serta dapat memberikan komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. Selain itu juga Figma bersifat real time dimana setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis (Suryaningsih et al., 2020).

Agar terciptanya aplikasi dengan tampilan antarmuka yang menarik dan memenuhi kebutuhan pengguna, perlu dilakukan perancangan baru. Perancangan baru digunakan untuk memberikan tampilan antarmuka setelah dilakukannya evaluasi. Dengan menggunakan pendekatan User Centered Design (UCD), dapat digunakan untuk kerangka proses pembuatan dan evaluasi tampilan antarmuka karena perannya yang menempatkan petani lele dan pembeli lele sebagai pusat dalam pengembangan sistem.

Dari penelitian tersebut penulis membuat suatu judul **"PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI SILELE DENGAN PENDEKATAN UCD"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dalam penelitian ini, oleh karena itu desain aplikasi ini akan sangat berguna sebagai referensi pengembangan UI/UX. Adapun uraian dari desain aplikasi ini sebagai berikut :

1. Adanya desain aplikasi ini dapat mengetahui cara pengguna figma dengan metode UCD.
2. Dalam desain aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang rancangan UI/UX Aplikasi Silele.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis merumuskan masalah yang terdapat pada latar belakang yaitu bagaimana merancang suatu desain Aplikasi

User Interface Platform (UI/UX) menggunakan tool Figma dengan nama aplikasi silele agar bisa digunakan sesuai kebutuhan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka perumusan masalah yang menjadi fokus yang akan diselesaikan dalam penelitian ini sebagai berikut “bagaimana desain UI aplikasi lele dengan metode *User Centered Design* (UCD) menggunakan tools figma ?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendesain prototype UI/UX aplikasi silele dengan menggunakan tools figma dengan metode UCD sehingga didapatkan mockup aplikasi yang dimaksud.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai portofolio yang akan sangat berguna dalam pengembangan aplikasi silele dimasa mendatang.
2. Mengetahui cara menggunakan tools figma dengan metode *User Centered Design* (UCD).
3. Sebagai referensi penelitian yang berhubungan dengan UI/UX.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang akan dijalankan. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat secara garis besar tentang mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan uraian mengenai tinjauan umum yang berkaitan dengan objek yang diteliti, landasan teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, memuat dari hasil penelitian sejenis terdahulu yang menginspirasi atau melandasi pelaksanaan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tentang metodologi yang digunakan dalam menyusun skripsi, seperti metodologi ucd

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil-hasil desain aplikasi silele *wireframe*, dan *mockup*. yang di dapat dalam rancangan interactive mockup (prototype) tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat mengenai dikemukakan kesimpulan dan saran berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh dari perancangan prototype aplikasi silele.