BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi melesat setiap tahunya, dari awalnya kita hidup di zaman tidak ada internet, sekarang sudah apa apa serba internet. Indonesia dengan penduduknya hampir menyentuh angka 80% penduduk menggunakan internet, dan 20% tidak menggunakan karena tidak adanya aksebilitas di tiap daerah yang kurang memadai untuk jaringan yang masuk ke daerah tertentu di Indonesia. Terlepas dari pentingnya pemanfaatan internet untuk kepentingan pendidikan atau pembelajaran, kini makin terlihat fenomena yang menunjukkan minat yang tinggi pada semua kalangan umur di Indonesia dalam menggunakan internet.

Hal ini tepatnya terjadi di seluruh wilayah Indonesia, dengan adanya media sosial orang Indonesia sering menghabiskan waktunya di handphone daripada di koran untuk membaca berita populer. Penggunaan media sosial ini tentunya seringkali mempunyai konten negatif. Seperti halnya dengan aplikasi chat, forum diskusi di Indonesia juga menghadapi masalah konten negatif seperti hoaks, ujaran kebencian, pornografi, dan kekerasan. Hal ini dapat merusak lingkungan diskusi yang sehat dan aman bagi pengguna. Sehingga tidak adanya media aman untuk diskusi di media sosial untuk membicarakan topik yang spesifik.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, Akhirnya ide untuk membuat FGD *(Forum Group Discussion)* pun terbentuk. Aplikasi Charum didesain untuk untuk melakukan diskusi kelompok forum untuk berbagai topik seperti pemrograman, lowongan pekerjaan, politik dan bahkan hal-hal game. Bahkan antar pengguna bisa membuat thread yang diinginkan sesuai topik topik yang ada.

Adapun penyusunan user interface dan experience ini menggunakan fitur *auto layout* yang dimana untuk membuat komponen-komponen lebih rapi dan konsisten agar memudahkan para developer untuk slicing dari design yang telah saya buat untuk diimplementasi nantinya. Metode yang digunakan yaitu *lean ux, lean UX* berfokus untuk mencari cara tercepat untuk mencapai tujuan akhir dibanding proses desain *UX* tradisional. Pasalnya, dalam proses desain *UX* tradisional ada banyak tahap yang kurang efektif. Akibatnya, banyak waktu terbuang. Sementara, proses *lean UX* mengupayakan agar tim bisa mendapat feedback dengan cepat. *Lean ux* terdapat 3 proses yaitu *think, make, check,* di tahap *check* saya melakukan *usabilty testing* dengan menggunakan *Usability Testing* untuk menjawab apakah rancangan yang dibuat memang betul menyelesaikan permasalahan yang ada atau tidak sama sekali.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang penelitian ini yaitu:

1. Berapa nilai *usability score* di setiap misi yang diberikan pada desain UI/UX Charum?
2. Bagaimana cara membantu pengguna untuk berdiskusi menggunakan aplikasi charum?
3. Bagaimana cara meningkatkan *user experience* berdasarkan permasalahan yang dialami pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian berdasarkan latar belakang penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membantu pengguna untuk berdiskusi dalam beberapa topik grup forum diskusi yang memiliki beberapa topik seperti *programming*, lowongan pekerjaan, bahkan tentang *game* yang memudahkan pengguna untuk berdiskusi.
2. Mempermudah untuk mencari topik yang dibutuhkan atau yang sedang dicari, mencari topik yang sedang popular bahkan mengikuti thread yang ada.
3. Merancang user interface dan user experience dalam aplikasi charum dengan menggunakan metode *lean ux.*
4. Menguji hasil desain aplikasi charum dengan menggunakan *maze* dengan cara *Usability Testing*.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup berdasarkan latar belakang penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini mencakup bagaimana pengguna berinteraksi dan berdiskusi berdasarkan topik topik tertentu.
2. Penelitian ini mencakup cara untuk mengeksplorasi diskusi diskusi yang tersedia di aplikasi charum.
3. Penelitian ini mencakup cara membuat diskusi *thread* yang cocok dengan topik yang *user* inginkan.
4. Penelitian ini mencakup pengelolaan *moderator/admin* dalam mengelola diskusi *thread* aplikasi charum.
5. Penelitian ini mencakup *User Interface* dan *User Experience* dalam menggunakan aplikasi charum.
6. Penelitian ini mencakup pengujian aplikasi charum dengan menggunakan software *maze* untuk meliat usability score yang diuji.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat penelitian berdasarkan latar belakang penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1. Bagi pengguna

1. Menghubungkan sesama pengguna untuk berdisuksi terhadap topik-topik yang telah ada dan thread di aplikasi Charum.
2. Mencari dan juga melihat thread sesuai dengan tema yang diinginkan
3. Melihat dan memantau thread yang ada, dan dapat menghapus dan mengubah thread yang sedang berjalan dan mempunyai hak untuk menghapus thread yang tidak sesuai dengan tujuan FGD.

1.5.2. Bagi Peneliti

1. Meningkatkan pemahaman peniliti untuk membuat perancangan ui/ux design dengan menggunakan metode lean ux.
2. Meningkatkan pemahaman peniliti untuk menggunaan fitur auto layout pada aplikasi Figma.
3. Meningkatkan pemahaman penilti untuk bagaimana menyelesaikan permasalahan pain point yang dialami pengguna.
4. Membantu penliti untuk menyelsaikan Tugas akhir dari projek Studi Independen yang dibuat oleh program kampus merdeka

Universitas Bina Darma