

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Variasi DK TOU adalah jenis bisnis yang bergerak di bidang variasi mobil yang menyediakan barang dan jasa berkaitan dengan kebutuhan mobil. Variasi ini menjual barang seperti kaca film, audio, alarm, *central lock*, *power window* dan aksesoris lainya serta juga menjual jasa seperti cuci mobil. Variasi ini terletak di Jl. Letnan Marzuki, Talang Jawa Utara, Kabupaten Lahat.

DK TOU Variasi ingin mengembangkan usaha nya di era teknologi informasi. Oleh karena itu sebagai solusi langkah awal yaitu dengan membuat desain UI.

Kesan pertama yang diberikan oleh antarmuka pengguna adalah didapat oleh pengguna melalui visual yang bagus. *User experience* akan memberikan manfaat bagi pengguna, manfaat tersebut hanya bisa diketahui oleh orang yang menggunakan aplikasi tersebut dalam hal ini *user*. Sebuah aplikasi yang baik tidak akan menyulitkan pengguna untuk mencapai tujuan mereka; sebaliknya, pengalaman pengguna yang buruk akan menyulitkan pengguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Tentunya untuk menciptakan sebuah *user interface* dan *user experience* yang baik kita harus melakukan pendekatan secara langsung kepada pengguna, maka dari itu metode yang akan digunakan adalah metode *user centered design*. Metode ini berfokus pada pengguna serta kebutuhannya dalam setiap tahap.

Dari uraian diatas menjadi dasar penulis untuk membuat sebuah desain *UI/UX* dengan pendekatan *user centered design* ini menggunakan *tool* Figma yang akan menampilkan hasil akhir dari *interactive prototyping*.

Alasan digunakan *tool* Figma yaitu tidak perlu melakukan instalasi karena Figma bisa dibuka melalui internet. Selain itu Figma juga berbasis *cloud storage* yang melakukan penyimpanan file pada server Figma itu sendiri, bukan pada penyimpanan komputer lokal. Hal tersebut juga mempermudah dalam melakukan presentasi *UI/UX* karena sudah memiliki fitur *sharing file* melalui link sehingga bisa membagi langsung dan mengaksesnya dengan cepat.

Figma biasanya digunakan oleh profesional *UI/UX* yang bekerja di sistem operasi Windows, Linux, atau Mac.

1.2 Perumusan Masalah

DK TOU Variasi ingin mengembangkan usahanya di era teknologi, maka sebagai solusi tahap awal adalah membuat sebuah *prototype UI/UX* yang akan menampilkan informasi secara lengkap agar kedepannya dapat diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi yang nyata karena sudah memiliki rancangan yang dibuat.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah membuat *interactive prototyping UI/UX* pada DK TOU Variasi dengan memanfaatkan Figma sebagai *tool* serta melakukan pendekatan terhadap metode *user centered design*.

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah UI/UX yang akan dibuat dalam penelitian ini diperlukan agar tujuan pembuatan desain aplikasi UI/UX dapat dicapai;

- a. Hasil dari laporan karya akhir ini berupa *interactive prototype* dari *UI/UX*
- b. Sistem perancangan ini meliputi proses bisnis pada usaha kecil dengan ruang lingkup yang kecil.
- c. Hanya membuat rekomendasi terhadap aplikasi dalam bentuk *interactive prototype*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, *interactive prototype* hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat sebagai rekomendasi dalam mengembangkan sebuah aplikasi *mobile e-commerce* yang interaktif.