

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi memiliki peran yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu aspek yang paling terpengaruh oleh perkembangan teknologi adalah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI berfokus pada aspek visual dan interaksi produk yang meliputi desain layout, tipografi, warna, gambar, animasi, dan elemen visual lainnya. UI yang baik membuat produk mudah digunakan dan menarik secara visual. UX berfokus pada pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan produk, meliputi bagaimana pengguna merasakan produk, kemudahan penggunaan, alur kerja, dan tingkat kepuasan pengguna. UX yang baik membuat produk menyenangkan dan bermanfaat bagi pengguna. Abi Photobooth merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penyedia layanan photobooth untuk berbagai acara, seperti pernikahan, pesta ulang tahun, dan acara perusahaan. Abi Photobooth memiliki alamat di Jl. Prajurit Nazaruddin No. 126, Kec. Kalidoni, Kota Palembang.

Abi Photobooth memiliki keunggulan dalam kualitas foto yang dihasilkan, karena menggunakan kamera DSLR *high quality* dan printer khusus foto yang cepat. Namun dibalik keunggulan pelayanannya, Abi Photobooth memiliki kekurangan pada layanan informasi pegawai. Sebelumnya, Abi Photobooth menggunakan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp* sebagai media utama untuk menyampaikan informasi terkait jadwal kerja, tugas, dan informasi lainnya kepada para pegawai *freelance* tersebut. Meskipun *WhatsApp* telah terbukti efektif dalam komunikasi sehari-hari, namun dalam konteks manajemen operasional perusahaan, penggunaan *WhatsApp* memiliki beberapa keterbatasan yang berdampak pada efisiensi dan produktivitas. Pertama, penyampaian informasi melalui *WhatsApp* sering kali kurang terstruktur, yang dapat menyebabkan kesalahpahaman atau

keterlambatan dalam penyampaian informasi. Kedua, karena *WhatsApp* tidak dirancang khusus untuk manajemen tenaga kerja, tidak ada integrasi yang efektif antara penyampaian informasi dan pengelolaan data pegawai, seperti informasi pekerjaan minggu ini dan riwayat penggajian. Oleh karena itu, muncul kebutuhan untuk mengembangkan sebuah aplikasi khusus yang dapat menggantikan peran *WhatsApp* sebagai media informasi utama bagi pegawai *freelance* Abi Photobooth.

Namun, pengembangan aplikasi yang baik memerlukan perancangan UI/UX yang matang. Perancangan UI/UX yang baik akan menghasilkan aplikasi yang mudah digunakan, informatif, dan menyenangkan untuk digunakan oleh para pegawai. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan perancangan terhadap antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) pada aplikasi Abi Photobooth.

Dengan memiliki aplikasi yang didesain secara baik, diharapkan Abi Photobooth dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, meningkatkan efisiensi operasional, dan membuka potensi pengembangan layanan lebih lanjut di masa depan. Penelitian ini akan memfokuskan pada perancangan *UI/UX* pada aplikasi Abi Photobooth. Perancangan ini akan dilakukan dengan memanfaatkan *tools* Figma, sebuah platform desain *UI/UX* yang memungkinkan tim untuk bekerja bersama dalam proses perancangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *User Centered Design* (*UCD*) untuk pemecahan masalahnya. Metode *User Centered Design* (*UCD*) adalah suatu proses desain yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna (Rasmila, Ramadoni, et al., 2023). Ada 4 tahapan dalam metode ini yaitu *Specify Context of Use*, *Specify of Requirements*, *Produce Design Solutions* dan *Evaluate Designs*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat permasalahan dalam penelitian skripsi dengan judul **“Perancangan *UI/UX* Pada Abi Photobooth Menggunakan *Tools* Figma”**.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana merancang *user interface* dan *user experience* pada aplikasi Abi Photobooth menggunakan *tools* figma dengan metode *User Centered Design* (UCD).

1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah:

1. Rancangan *user interface* (UI) berbasis *mobile apps* dan dibuat menggunakan *tools* Figma.
2. *Prototype* digunakan untuk memvisualisasikan aplikasi yang akan dibuat.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *user interface* dan *user experience* aplikasi dengan metode *User Centered Design* (UCD) untuk aplikasi mobile Abi Photobooth.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan kemudahan pegawai dalam mengakses informasi dan layanan Abiphotobooth.
2. Meningkatkan kepuasan pegawai terhadap layanan Abiphotobooth.
3. Meningkatkan produktivitas kerja pegawai.
4. Memberikan media bagi pegawai untuk menyampaikan feedback terkait layanan Abiphotobooth.

1.5 Metodologi Penelitian

User Centered Design (UCD) adalah metode pendekatan yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses perancangan dan pengembangan produk atau layanan. Tujuan *User Centered Design* (UCD) untuk menciptakan produk yang memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna dengan memperhatikan keterbatasan dan kebutuhan mereka.

1. *Specify Context of Use*

Proses untuk memahami siapa yang akan menggunakan produk, di mana, dan dalam situasi bagaimana produk tersebut akan digunakan.

2. *Specify of Requirements*

Tahapan ini melibatkan penentuan persyaratan yang harus dipenuhi oleh produk, berdasarkan pemahaman konteks penggunaan. Persyaratan ini harus spesifik, terukur, dan dapat diverifikasi.

3. *Produce Design Solutions*

Tahap ini adalah proses menghasilkan berbagai solusi desain yang memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan sebelumnya. Solusi desain ini dikembangkan melalui proses kreatif dan dapat berupa sketsa, *Wireframe*, prototipe, atau mockup yang lebih lengkap.

4. *Evaluate Designs*

Tahap evaluasi desain dilakukan untuk memastikan bahwa solusi desain yang dihasilkan memenuhi persyaratan dan memberikan pengalaman pengguna yang baik. Evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai metode seperti pengujian pengguna, analisis heuristik, dan evaluasi ahli.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I menguraikan latar belakang permasalahan yang diambil, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan juga sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II diuraikan tentang tinjauan umum dan teori-teori pendukung terhadap penelitian ini dan juga menguraikan tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak.

BAB III RANCANGAN / DESAIN

Pada bab III diuraikan tentang tahapan penyelesaian masalah sesuai metode penelitian dan menggambarkan perancangan sistem baik pemodelan data dan tampilan antarmuka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV diuraikan tentang hasil yang didapat dari perancangan *user interface* dan *User Experience* dan menguraikan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab V diuraikan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan jawaban terhadap permasalahan yang ada beserta saran yang bermanfaat bagi penulis untuk lebih baik lagi dalam melakukan pengembangan sistem yang akan datang.