

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Capstone project atau proyek capstone adalah sebuah kulminasi proses Pembelajaran dengan Menerapkan apa yang sudah dipelajari dalam proses Pembelajaran. Tujuan utama dalam proyek capstone adalah memberikan pengalaman penyelesaian masalah nyata dalam Konteks Pembelajaran yang sudah dipelajari. Sehingga dapat mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dipelajari. Penyelesaian masalah yang diusulkan tentunya dikemas dalam solusi yang dirancang dalam proses desain keteknikan yang benar[1].

Dalam hal ini capstone project merupakan bentuk tugas akhir dari kegiatan SIB Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh PT. PT.MARKA KREASI PERSADA (ALTERRA ACADEMY), yang berupa kolaborasi dari beberapa role seperti Backend Engineer, Frontend Engineer, UI/UX Designer, Mobile Engineer, dan Quality Engineer yang akan ditutup dengan presentasi Capstone Project[2].

Kampus Merdeka sendiri merupakan sebuah program yang telah dirancang pemerintah dengan tujuan agar memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya[3].

UI/UX Designer merupakan profesi teknis dalam pengembangan aplikasi yang bertumpu pada pengguna. UI/UX sendiri memiliki tugas mengidentifikasi peluang baru untuk menciptakan pengalaman pengguna yang baik. Peran UI/UX designer dalam proses pemasaran maupun *branding* sebuah aplikasi amat besar, karena harus menentukan bagaimana pengguna menilai suatu aplikasi. Suatu aplikasi yang dibangun dengan sinergi antara UI/UX designer dapat lebih konsisten dalam berkembang, lebih mudah diterima pengguna[4].

Oleh karena itu peneliti mengikuti kegiatan MSIB Kampus Merdeka *From Beginner to Professional UI/UX Designer* di Alterra Academy untuk dapat mempelajari bagaimana proses kerja dari seorang UI/UX Designer. Dan pada kesempatan ini peneliti mendapatkan topik Capstone project gym memberships yang telah disusun dalam bentuk laporan Tugas Akhir dengan judul : **CAPSTONE PROJECT PERANCANGAN UI/UX DESAIN APLIKASI DAN WEBSITE ADMIN ALTAGYM DENGAN METODE DESIGN THINKING DI PT.MARKA KREASI PERSADA (ALTERRA ACADEMY)**. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan baru dalam proses pengembangan website dan perangkat lunak dalam proses mendesign sebuah aplikasi dan website admin.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakan yang telah dijelaskan sebelumnya peneliti telah merumuskan beberapa masalah, yaitu :

1. Bagaimana cara mendesign sebuah aplikasi dan website admin?

2. Hal apa saja yang diperlukan dalam pembuatan design aplikasi dan website admin?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat berfokus pada pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Perancangan menggunakan software figma
2. Perancangan yang dilakukan hanya berupa design dan *Prototype* figma
3. Perancangan yang dilakukan hanya perancangan design aplikasi mobile dan website admin.
4. Desing yang dibuat harus disepakati dan disetujui seluruh anggota tim
5. Harus menyelesaikan design sesuai waktu yang telah disepakati.
6. Desing aplikasi dan website yang dirancang tidak boleh diluar topik GymMemberships

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latarbelakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Peneliti dan pembaca dapat memahami prinsip-prinsip dasar *User Interface* dan *User Experience*
2. Peneliti dan pembaca mengetahui perbedaan antara UI/UX
3. Peneliti dan pembaca mengetahui profesional path di bidang UI/UX

4. Peneliti dan pembaca dapat mengoperasikan figma sebagai tool untuk *User Interface*

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca dan peneliti dalam mempelajari dan memahami bagaimana proses kerja dari UI/UX Designer
2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca dan peneliti dapat mengetahui bagaimana cara menggunakan software figma dalam proses kolaborasi dan pembuatan design aplikasi dan website
3. Dengan adanya penelitian ini diharapkan peneliti dan pembaca dapat mengetahui bagaimana proses dari pembuatan sebuah design aplikasi mobile dan website admin.
4. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca dan peneliti dalam mengetahui hal apa saja yang diperlukan dalam pembuatan design

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penyusunan laporan penelitian ini, pembahasan terbagi dalam enam bab yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum penelitian, menguraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam perancangan UI dan UX (design thinking) dalam penelitian ini.

BAB IV INSTRUMEN PENELITIAN

Bab ini memberi gambaran umum tentang metode evaluasi yang digunakan dan pengembangan skenario yang akan dilakukan.

BAB V HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

Bab ini menjelaskan bagaimana hasil dari penelitian yang dilakukan, memperlihatkan hasil dari ui yang telah dirancang, dan *Prototype* design yang telah dirancang (aplikasi mobile dan website admin)

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan dan saran mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan