

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia sebagai negara berkembang yang memiliki jenis keberagaman dari berbagai aspek, salah satunya adalah aspek sosial. Keberagaman dalam aspek sosial di Indonesia tentunya tidak luput dari isu atau masalah sosial yang sering kali terjadi bahkan dapat ditemui tiap harinya. Berbagai permasalahan sosial belum bisa diselesaikan seluruhnya secara merata.

Menurut Soetomo (2013, p. 26), “masalah sosial adalah kondisi tidak diinginkan atau diharapkan atau tidak sesuai dengan yang menjadi harapan”. Atas dasar kondisi yang tidak diharapkan tersebut, bisa saja masyarakat sebenarnya ingin melakukan sebuah perubahan atau setidaknya memberikan bantuan kepada mereka yang membutuhkan. Namun, mereka sulit untuk menemukan wadah yang tepat dalam memberikan bantuannya[1].

Dari adanya permasalahan ini, Kitabisa hadir ditengah masyarakat untuk membantu penggalangan dana untuk masyarakat yang sedang mengalami bencana, serta publikasi atas berbagai permasalahan sosial yang sedang terjadi. Harapannya adalah agar masyarakat Indonesia bisa semakin sadar terhadap keadaan lingkungan sekitar yang sedang memerlukan bantuan dan juga mampu berpartisipasi langsung dalam menanganinya melalui donasi.

Kitabisa merupakan perusahaan yang menganut kebijakan open platform, yang berarti semua orang dapat saja memiliki kesempatan yang sama untuk

membuat halaman donasi di Kitabisa selama penggalang dana tersebut memenuhi syarat, seperti verifikasi identitas serta tidak melanggar hukum yang ada di Indonesia. Berkaitan dengan biaya untuk operasional, sebagai social enterprise startup, Kitabisa menetapkan adanya pembiayaan administrasi sebesar 5% dari total donasi yang ada di sebuah halaman donasi online namun untuk penggalang bencana alam dan zakat akan dikenakan 0% biaya administrasi. Dengan model ini, Kitabisa dapat fokus mengembangkan teknologi serta layanan guna secara terus menerus mempermudah kegiatan donasi di Indonesia[2].

Platform crowdfunding Kitabisa.com sendiri memiliki fitur yang akan dianalisis satu persatu untuk mengetahui mekanisme mendalam dari aplikasi tersebut. Setiap konten sesuai dengan konsep crowdfunding akan dianalisis dan dibedah untuk menemukan kesimpulan dari penelitian sesuai dengan fakta yang ditampilkan oleh aplikasi. Teknik pengumpulan data adalah dengan melakukan user research. Wawancara mendalam mencoba menggali apa yang tersembunyi dalam kekurangan aplikasi tersebut[3].

Kampus merdeka 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[4].

1.2 RUMUSAN MASALAH

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

1. Apa itu UI/UX Designer?
2. Bagaimana perancangan desain UI/UX dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi kitabisa menggunakan desain thingking.
3. Bagaimana dapat menemukan solusi yang dibutuhkan oleh pengguna.
4. Bagaimana melakukan perancangan user interface mobile berdasarkan platform aplikasi kitabisa sesuai dengan keinginan pengguna.

1.3 BATASAN MASALAH

Ada beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, beberapa batasan ini dapat dilihat sebagai berikut:

- a Pembuatan design tersebut dimulai dari user research
- b Pada perancangan design aplikasi kitabisa ini menggunakan design thingking
- c Perancangan menggunakan software figma
- d Perancangan yang dilakukan hanya perancangan design aplikasi kitabisa via mobile berupa login akun, daftar akun, home dan inbox, dll
- e Design yang dibuat harus disepakati dan disetujui seleruh anggota tim dan kakak mentor
- f Harus menyelesaikan design sesuai waktu yang telah diberikan.
- g Design aplikasi kitabisa yang dirancang tidak boleh diluar dari design kitabisa

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disebutkan, berikut adalah tujuan utama yang akan dilakukan pada penelitian ini untuk menangani permasalahan

yang ada:

1. Dapat mengetahui cara merancang interface untuk sebuah aplikasi Kitabisa dengan menggunakan *UX design*.
2. Membantu mempermudah user agar berdonasi setiap hari
3. Membantu user untuk menerima notifikasi lebih sering melalui kitabisa.
4. Peneliti dan pembaca dapat mengoperasikan figma sebagai tool untuk user interface
5. Mengukur nilai kebergunaan aplikasi Kitabisa berdasarkan aspek desain thinking, efektifitas dan efisiensi.
6. Memberikan rekomendasi pengembangan antarmuka aplikasi Kitabisa untuk meningkatkan minat donasi

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 Kitabisa
3. Dengan adanya penelitian ini diharapkan peneliti dan pembaca dapat mengetahui bagaimana proses dari pembuatan sebuah design aplikasi Kitabisa
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 KitaBisa)

BAB VI**PENUTUP**

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