

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi di masa sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi tersebut ditandai dengan adanya pengolahan dalam bidang pekerjaan yang pada awalnya dikelola menggunakan cara offline kini telah dikelola menggunakan teknologi modern. Baik itu berupa mesin, peralatan digital bahkan teknologi pengolahan yang terkomputerisasi[1]. Berkembangnya teknologi di Indonesia yang mempermudah setiap kegiatan manusia dari contoh kecil seperti berbelanja online, membeli tiket online, atau sekedar pesan makanan. Hal tersebut membuat manusia ingin terus mengembangkan teknologi di sektor yang lain[2].

Pengguna media internet mempunyai pengaruh besar dalam upaya menyajikan informasi. Dengan media internet informasi dapat diakses dengan cepat dan mudah diperoleh maupun disebarluaskan[1].

Dalam era modern, permintaan untuk mengadakan berbagai jenis acara seperti pesta pernikahan, ulang tahun, acara perusahaan dan acara lainnya semakin meningkat. Namun, banyak orang mengalami kesulitan dalam menemukan penyedia layanan/jasa yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Saat ini, informasi mengenai penyedia layanan/jasa untuk acara seringkali tersebar di berbagai platform online, situs web atau media sosial. Hal ini dapat membuat calon

penyelenggara acara kesulitan untuk menemukan informasi yang lengkap dan relevan dalam waktu yang efisien.

Dalam banyak kasus, calon penyelenggara acara menghadapi masalah dalam menyaring dan mengklasifikasikan penyedia layanan berdasarkan jenis acara, lokasi dan anggaran. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam memilih penyedia layanan yang tepat. Selain itu, variasi kualitas layanan dari penyedia yang berbeda dapat menjadi tantangan. Tanpa informasi yang cukup, orang sering kali kesulitan untuk menentukan penyedia layanan yang dapat memenuhi harapan mereka. Informasi mengenai harga dan ketersediaan layanan juga sering kali tidak transparan sehingga calon penyelenggara acara harus menghubungi berbagai penyedia layanan secara individu untuk mendapatkan informasi ini.

Berdasarkan masalah yang ada diatas, saya bersama tim yang tergabung didalam sebuah kelompok yang mengikuti program Studi Independent di Startup Campus ingin membuat sebuah solusi yaitu membuat rancangan aplikasi berbasis mobile yang diberi nama Invent. Pemberian nama Invent ini diambil dari masalah yang ingin diselesaikan karna Invent merupakan singkatan dari “Info Event”. Rancangan aplikasi Invent ini nantinya akan digunakan sebagai platform digital yang menyediakan informasi mengenai penyedia layanan/jasa yang dapat membantu calon penyelenggara acara dalam membuat suatu acara sesuai dengan keinginan.

Metode yang digunakan untuk merancang desain aplikasi Invent adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* digunakan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dengan melakukan pemfokusan terhadap kebutuhan pengguna[3]. Metode *Design Thinking* memiliki lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing*. Penggunaan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi Invent diharapkan dapat membantu pengguna dalam mencari informasi mengenai penyedia layanan/jasa yang dapat membantu dalam membuat suatu acara.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Sulit untuk menemukan penyedia layanan/jasa yang dapat membantu dalam membuat suatu acara sesuai dengan keinginan.
- b. Keterbatasan informasi mengenai penyedia layanan/jasa terkait layanan, harga dan kualitas dari si penyedia layanan.
- c. Proses pencarian informasi memakan waktu lama.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang dibahas sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara merancang desain aplikasi Invent yang dapat mempermudah pengguna dalam mencari informasi mengenai penyedia layanan/jasa terkait pembuatan suatu acara menggunakan desain UIUX ?

- b. Bagaimana cara menentukan fitur yang harus ada dalam rancangan aplikasi Invent agar dapat menyelesaikan masalah pengguna terkait pembuatan suatu acara ?
- c. Bagaimana cara untuk meyakinkan pengguna bahwa informasi yang diberikan itu adalah informasi yang benar ?

1.4 BATASAN MASALAH

Perancangan desain UIUX aplikasi Invent memiliki batasan masalah sebagai berikut :

- a) Pembuatan desain menggunakan metode *Design Thinking*.
- b) Dalam proses perancangan desain didalamnya terdapat pembuatan *Low Fidelity Wireframe* dan *High Fidelity Wireframe* untuk aplikasi Invent.
- c) *Prototype* digunakan untuk menjadi acuan dalam proses *Usability Testing*.

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah :

- a) Merancang sebuah desain aplikasi yang dapat dijadikan sebagai platform digital yang menyediakan informasi terkait penyedia layanan/jasa untuk membantu pengguna dalam mempersiapkan suatu acara yang diinginkan.
- b) Merancang *User Interface* dan *User Experience* dengan tujuan agar pengguna merasa nyaman dan tidak kesulitan ketika menggunakan aplikasi.
- c) Mengetahui seberapa layak aplikasi yang telah dirancang dengan memberikan prototype kepada calon pengguna.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah :

- a) Membantu pengguna untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan dalam membuat suatu acara.
- b) Memudahkan pengguna untuk menentukan layanan yang sesuai dengan keinginan.
- c) Memberikan rekomendasi layanan yang terbaik dan terdekat dari lokasi pengguna.