

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan digital di zaman sekarang mendorong perancangan *UI/UX* menjadi penting dengan beberapa tahun akhir ini . (*UI*) *User Interface* Serta (*UX*) *User Experience* menjadi tren di Indonesia banyak perusahaan yang memerlukan profesi ini dimana pekerjaan tersebut ialah perkembangan teknologi yang memanfaatkan sarana digital dalam merancang tata letak tampilan visual dan meningkatkan kenyamanan serta kemudahan pengguna saat produk ataupun jasa tersebut digunakan .

*User Interface(UI)* ataupun antarmuka pengguna dirancang selaku fitur data yang membolehkan pengguna buat berhubungan melalui tampilan antarmuka lewat device yang dipakai. Bersumber pada uraian oleh sebagian ahli tentang maksud dari User interface, penulis bisa merumuskan bila *User Interface(UI)* yakni teknologi yang menciptakan aspek desain pada layar ataupun monitor komputer, tablet, smartphone, dll. Ini berperan bagaikan jembatan ataupun perantara antara pengguna berhubungan dengan antaramuka baik itu kala didengar, dilihat, maupun dijamah. Antaramuka pengguna pula harus berdampingan dengan user experience, jadi tidak Cuma mementingkan keelokan tampilan saja tetapi pula kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi. User Experience(*UX*) ataupun pengalaman pengguna ialah asumsi impresi serta kesan pengguna dikala seorang menggunakan produk, sistem ataupun sesuatu layanan. Disisi lagi pula mengukur seberapa puas serta aman perasaan pengguna kala menggunakan produk, sistem, serta layanan. Setinggi apapun fitur yang ada pada produk, sistem, maupun layanan, apabila membagikan persaaan yang tidak aman hingga bisa disimpulkan jka kepuasan serta pengalaman pengguna dikala berhubungan produk tersebut masih kurang baik. Pengalaman pengguna sendiri dinilai dari kemudahan mengkonsumsi

sesuatu produk kala pengguna mau memperoleh apa yang mereka mau pada produk, sistem, serta layanan ini.

Mila Cake and Bakery merupakan salah satu usaha penjualan kue pada Tahun 2019 yang berlokasi di Jl. Hambala, Kota Waingapu. Permasalahannya ialah memesan pengguna ke konsumen masih menjadi masalah. Pesanan tetap diproses dengan menghubungi kami melalui whatsapp, yang dimana terkadang untuk membalas pesanan terbilang lambat (Slow Respon) karena terdapat kesibukan lain yang membuat respon lambat dan belum juga chat tersebut tertimbun, Dan juga cara ini kurang efektif karena informasi yang diterima pengguna sedikit, Pelanggan tidak mengetahui kue tersedia atau tidak dan berapa harganya, dan tidak membutuhkan waktu lama untuk memproses pesanan. maka perlu adanya aplikasi UI/UX ini agar memudahkan pengguna. Permasalahan dalam pemesanan kue pada Mila Cake & Bakery , peneliti solusikan yaitu dengan adanya aplikasi ini di rancang untuk membantu ,mendapatkan informasi tentang ketersediaan kue dan mengetahui harga kue tanpa menghubungi kami melalui WhatsApp yang juga terkadang lambat (Slow Respon) dan juga chat yang tertimbun . Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan aplikasi berbasis android ini menggunakan *UI/UX* dapat mempermudah tampilan, informasi ketersediaan dan mengetahui harga kue di Mila Cake & Bakery .

Maka dari hasil permasalahan diatas ini berbentuk suatu *Prototype* perancangan *UI/ Ux*, Kenapa prototype berarti, karena pengaruhi keberhasilan dari sesuatu produk. Sehabis terbuat, hasil prototype hendak diuji oleh regu spesial buat apakah telah cocok ataupun belum (Firdausi, 2021). Serta buat mengenali apakah konsep yang telah diperkenalkan tadi dapat diimplementasikan. Buat menggapai Usability yang diharapkan pengguna, riset ini memakai tata cara *User Centered Design( UCD)*, menempatkan pelanggan dalam pusat pengembangan sistem serta bisa digunakan buat merancang proses guna tingkatkan mengevaluasi antarmuka pengguna Aplikasi terbaik untuk kalangan masyarakat saat ini adalah UI/UX berbasis

android yang pastinya sederhana dan mudah digunakan. Jadi masalah ini sebenarnya bukan halangan khusus bagi pengguna. Apalagi saat memesan kue sangat mudah digunakan, Karena ada petunjuk yang jelas dan tampilan yang menarik. Ini dapat membuat pengguna merasa aman saat menggunakan aplikasi. Hingga dari itu, riset yang penulis ambil bersumber pada layanan pemesanan kue dengan menghasilkan desain yang menarik dan modern dengan rancangan *UI/UX*. Sehingga, *UI/UX* perlukan dicermati, Sebab pengaruh *UI/UX* dalam pembuatan suatu aplikasi itu memiliki kedudukan yang sangat berarti, sehingga pengguna bisa merasakan kenyamanan serta pengalaman di tiap fitur yang dipakai. Oleh sebab itu desain antarmuka pengguna ialah desain antarmuka grafis yang dapat menunjukkan gimana pengguna silih berhubungan langsung dengan sistem. Desain antarmuka pengguna pula menampilkan alur serta pengoperasian aplikasi .(Ucd, 2020). mengemukakan kalau desain butuh ditransformasikan ke dalam wujud yang bisa dimengerti oleh mesin( pc). Oleh sebab itu figma dapat jadi pemecahan supaya riset bisa membuat desain serta prototype yang bisa pengguna dapat merasakan kenyamanan dari visual serta memanjakan supaya pengguna dapat betah terhadap aplikasi tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan sebelumnya ,maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang (*UI* *User Interface* (*UX* *User Experience*) design Android pada Jasa Pemesanan Kue menggunakan *User Centered Design*?
2. Bagaimana mengetahui kebutuhan pengguna mengenai informasi dalam Jasa Pemesanan ?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian, diantaranya :

1. Melakukan perancangan *UI* (*User Interface* ) *UX* (*User Experience*) untuk pemesanan kue Berbasis Android yang menggunakan *Figma*

2. Mengetahui tingkat kesesuaian kebutuhan pengguna aplikasi tersebut dari segi untuk mendapatkan tampilan informasi untuk pengguna Jasa pemesanan kue .

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

- Bagi Pengguna
  1. Mendapat Rancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang tampilannya mudah untuk digunakan dan alurnya mudah dipahami oleh pengguna.
  2. Agar dapat memberikan informasi persediaan kue.
- Bagi Peneliti
  1. Mendapat rancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang mudah untuk diimplementasikan dalam pengembangan aplikasi ini .
  2. Bagi peneliti tentu saja bisa memperluas pengetahuan baru mengenai alur perancangan ui/ux berbasis android .

#### **1.5 Batasan Penelitian**

1. Pada penelitian ini hanya membuat *UI (User Interface)* dan *UX (User Experience)* desain yang sekiranya akan membantu dalam perancangan aplikasi berbasis android dengan menggunakan untuk membuat prototype aplikasi yang peneliti ingin buat.
2. *UI (User Interface )* dan *UX (User Experience )* yang akan kembangkan penelitian ini hanya tampilan dan perancangan dalam hal layanan suatu usaha tersebut pada penelitian ini.