Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengguna *smartphone* kian hari kian bertambah. Menurut Tech in Asia, 200 juta rakyat Indonesia lambat laun akan beralih dari *handphone* menuju *smartphone. Smartphone* saat ini bukanlah sekedar alat untuk berkomunikasi. *Smartphone* digunakan untuk bermain *games, chatting*, maupun mencari hal-hal baru di internet. APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengatakan pengguna internet Indonesia sebanyak 132,7 juta, 69.667.500 (52,5%) pria dan wanita 63.032.500 (47,5%). Bedasarkan Indonesia Hottest Insight, 52.316.975 (83%) perempuan Indonesia memiliki *smartphone* yang sudah tersambung dengan koneksi internet. Perempuan rata-rata menghabiskan lebih dari 2 jam perhari untuk bermain *gadget*.

Menurut riset Finance Online, wanita lebih sering bermain media sosial dibandingkan pria. Dari riset yang sama juga menyebutkan bahwa Facebook dan Instagram merupakan sosial media yang sering di pakai oleh wanita. APJII juga menambahkan rentan usia 25-34 merupakan pengguna internet terbanyak sebesar 24,4%, rentan usia itu adalah mayoritas pria dan wanita yang berstatus menikah. Bedasarkan survey penulis terhadap rentang wanita yang berumur 24-35 tahun, 90,2% menjawab manfaat gadget yaitu sosial media. Hal ini terbukti bahwa gaya hidup perkotaan sangat erat dengan adanya media sosial dan *smartphone.*

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

Smartphone tidak hanya digunakan untuk bermain media sosial saja. Salah satu fungsi sekunder dari *smartphone* yaitu mencari info. Bedasarkan survey yang penulis lakukan 49% responden menjawab tujuan apa bermain gadget yaitu mencari info. Mencari info disini bermacam-macam seperti berselancar di *Google*, membaca berita terkini dan salah satunya info resep masakan. Berdasarkan survey penulis, 96,1% responden pernah mencari info tentang resep masakan.

Bedasarkan survey penulis kepada responden, 56,9% wanita umur 24-35 menjawab tetap sesekali menyempatkan diri untuk memasak di saat budaya instan dan sedang tren memesan makanan melalui aplikasi *online* seperti Gofood dan Grabfood dimana pengguna dapat memesan makanan dengan mudah. Sebanyak 96,1% responden merasa sangat terbantu apabila terdapat aplikasi yang memudahkan untuk memasak dan mengefisiensikan waktu memasak

Maka, berdasarkan semua pemaparan dan data yang dikumpulkan, penulis memutuskan untuk membuat media untuk membantu para masyarakat lebih mudah memasak ditengah gaya hidup perkotaan yang praktis yaitu dengan aplikasi. Aplikasi memasak dapat menggantikan buku-buku resep masakan yang sekarang tidak mengikuti jaman yang dimana-mana hamper semua kebutuhan masyarakat dapat dipenuhi oleh *smartphone* masing-masing. Melalui aplikasi, pengguna diharapkan dapat lebih tertarik dengan memasak di era yang serba instant ini.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *user interface & user experience* pada aplikasi memasak dalam membantu pengguna untuk memasak di era yang modern dan serba instant?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi oleh desain *user interface* pada aplikasi "Cookpedia" pada *platform* Android . Element *user interface* yang dibahas dalam penelitian ini hanya pada *layout*, warna, dan *button/icon.*

Target *audience* :

a. Geografis

- Primer: Jakarta dan Tangerang
- Sekunder: Jabodetabek (daerah sekitar Jakarta dan Tangerang)

b. Demografis

- Primer: wanita usia 24-35 tahun (mahasiswi yang sedang kuliah, wanita karir dan ibu rumah tangga)
- Sekunder: wanita usia 17-23 (wanita remaja yang sudah memasuki dunia perkuliahan dan wanita yang sudah mau berkeluarga)

c. Psikografis

- Terlalu sibuk dengan *gadget* di tingkat kesibukan yang sangat tinggi dan dapat digunakan waktu terbuang untuk melakukan aktivitas lainnya

Perancangan User Interface..., Jason, FSD UMN, 2018

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir penulis untuk desain *user interface* dan *user experience* pada aplikasi memasak untuk membantu pengguna wanita berumur 24-35 memasak ditengah jaman yang modern dan serba instan

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Bagi penulis:

- Dapat menambah wawasan tentang UI/UX serta cara mendesain *mobile app mobile app* yang baik dan benar
- Untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain

Bagi Masyarakat:

- Menciptakan aplikasi sebagai salah satu cara untuk mempermudah memasak khususnya kepada perempuan berumur 17-35 tahun didunia yang modern dan serba instant

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA