

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berjalannya waktu dan zaman, perkembangan teknologi semakin pesat dan dapat dikatakan masyarakat sekarang hidup berdampingan dengan teknologi. Perkembangan yang sangat pesat ini membantu masyarakat untuk menjadi lebih mudah dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sehingga, zaman sekarang masyarakat lebih memilih untuk melakukan berbagai macam kegiatan serta interaksi secara *online* karena dari segi waktu, biaya, lokasi, serta kemudahan dalam memperoleh informasi, lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan yang dilakukan secara *offline* (Muhyidin, *et al.*,2020). Pada kehidupan sehari-hari masyarakat menggunakan teknologi dan melakukan kegiatan yang berhubungan dengannya. Di era sekarang masyarakat juga tidak lepas dengan penggunaan perangkat lunak yang mempunyai beberapa fitur yang dapat diakses oleh *user*, perangkat lunak tersebut adalah aplikasi. *User Interface*(UI) dan *User Experience*(UX) tidak dapat dipisahkan dari setiap aplikasi yang ada.

UI/UX menjadi bagian penting dalam pengembangan perangkat lunak seperti aplikasi serta *website* (Getto & Cao, 2016). Perancangan UI/UX bermula dengan melakukan perancangan *User Interface* yang memungkinkan *user* berinteraksi dengan sistem. Pengalaman tersebut akan menjadi penentuan dalam seberapa mudah atau sulit sistem untuk digunakan. Menggunakan UI/UX pada aplikasi dapat membantu performa serta kemajuan dari aplikasi tersebut. *User Interface*(UI) mencakup pada tampilan serta interaksi antara *user* dengan program, termasuk elemen visual seperti warna, tombol dan teks. Warna merupakan atribut yang penting dalam pengembangan aplikasi atau *website*.

Warna memiliki kemampuan yang sangat tajam untuk merangsang kepekaan penglihatan, menyebabkan munculnya suatu perasaan atau kesan (Rustan, 2019: 54). Dalam buku "*Theory of Colours*" oleh Johann Wolfgang von Goethe(1810), dikatakan bahwa setiap warna mempunyai efek tertentu pada seseorang. Efek ini dapat berupa positif atau negatif. Selain warna, tipografi juga merupakan salah satu atribut yang penting. Menurut Roy Brewer(1971), tipografi atau *typography* dapat berarti setiap produk cetak, termasuk penataan pada pola halaman atau dalam arti luas, termasuk pemilihan, penataan, dan semua hal yang berkaitan

dengan pengaturan baris-baris susun (*typeset*). Tipografi merupakan representasi bahasa tertulis dalam bentuk visual dan penting untuk menyampaikan informasi dengan efektif. Maka dari itu, desain UI penting untuk memberikan kejelasan, kesederhanaan dan keseragaman dengan tujuan agar aplikasi menjadi efisien dan mudah di mengerti oleh *user*.

Dalam buku yang berjudul "*Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*", Tania Schlatter dan Deborah Levinson membahas mengenai aspek *User Interface* desain ke dalam komponen yang berdampak yaitu, *layout* yang merupakan tata letak dari elemen-elemen di dalam suatu aplikasi, tipografi yang digunakan di dalam suatu aplikasi, penggunaan warna yang tepat pada suatu aplikasi, penggunaan *icon*, gambar dan sejenisnya untuk menyampaikan informasi dalam suatu aplikasi serta *control and affordance*, elemen dari antarmuka yang dapat digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem melalui suatu layar (Ananda, 2020).

Sedangkan *User Experience*(UX) merupakan bagaimana perasaan *user* terhadap interaksi dengan apa yang dilihat ketika menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat dikatakan dalam mengembangkan aplikasi perlu mempertimbangkan beberapa aspek, salah satunya adalah *User Experience*(UX). Menurut Fernando(2020), untuk menciptakan kepercayaan *user*, desain antarmuka dan pengalaman *user* (UI/UX) adalah elemen utama yang harus diperhatikan selama proses reservasi.

DIPA Healthcare ialah perusahaan yang berlokasi di Jl. Bang Pitung No.28 9, RT.9/RW.11, Grogol Utara, Kec. Kby. Lama, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12210. DIPA Healthcare merupakan perusahaan yang bergerak di bidang farmasi atau layanan kesehatan serta bersedia menjadi tempat pelaksanaan kegiatan magang. DIPA Healthcare mempunyai DAS(DIPA *Application System*) untuk membantu sistem presensi. Namun, akan dilakukan pengembangan lebih lanjut pada aplikasi tersebut. Maka dari itu, dilakukan sebuah perancangan ulang UI/UX pada *mobile application* yang telah dimiliki oleh DIPA Healthcare.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang dilakukan di DIPA Healthcare yaitu,

1. Mendapatkan pengalaman serta mengembangkan wawasan terkait di lapangan kerja secara langsung.

2. Mampu melatih dalam hal komunikasi serta bekerja sama dengan tim dalam lapangan kerja secara langsung.
3. Mampu mengimplementasikan pengetahuan mengenai UI/UX yang didapat di kampus.
4. Mampu melatih keterampilan untuk menjadi desainer UI/UX.
5. Mampu mempersiapkan diri dari segi *skill* serta mental untuk melanjutkan karier di masa depan terutama dalam bidang UI/UX.

Tujuan dari kerja magang yang dilakukan di DIPA Healthcare adalah untuk melakukan perancangan ulang UI/UX aplikasi presensi perusahaan yang disebut sebagai DAS (*DIPA Application System*).

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang pada DIPA Healthcare dilakukan secara *offline* atau WFO (*Work From Office*) dari hari Senin sampai Jumat. Waktu kerja di mulai dari pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB.

