



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.

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Multimedia merupakan pengemasan konten infomasi sebuah dengan menggunakan ragam media. Hal tersebut dapat terwujud oleh sebab perkembangan teknologi yang terjadi saat ini. Menurut Robinson, Marsden, dan Jones (2015), inovasi perkembangan teknologi muncul sebagai salah satu cara mengatasi limitasi yang dihadapi di sekitar kita (Hlm. 1). Inovasi teknologi menghasilkan ragam media yang memberikan kemudahan bagi setiap orang untuk mengakses konten informasi setiap saat. Menurut Dan Saffer (2010), hampir semua aktivitas yang dilakukan oleh manusia bersifat multimedia. Hal ini dikarenakan multimedia memiliki unsur desain interaksi yang membuat perangkat teknologi dapat digunakan dan berguna (Hlm. 2). Desain interaksi yang baik memberikan manfaat kepada pengguna sedang desain interkasi yang buruk menimbulkan kebingungan.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai sebuah perguruan tinggi berbasis multimedia dan ICT (Information and Communication Technology) sangat mendorong para mahasiswanya untuk mengambil bagian dalam dunia ICT. Hal tersebut terbukti dengan fasilitas kampus yang canggih baik secara hardware maupun software. Salah satunya adalah UMN Mobile App. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan memberi kemudahan kepada para mahasiswa dalam melakukan studi akademisnya di UMN. Kemudahan-kemudahan tersebut

antara lain, penyediaan informasi terkait jadwal kuliah, acara kampus, *shuttle bus*, dan peta kampus.

Hal ini dilakukan sebab pada praktiknya mahasiswa sering menemui kesulitan akademis dalam masa perkuliahannya baik yang disebabkan oleh faktor internal **Faktor** maupun eksternal. eksternal, seperti informasi perubahan/pembatalan kelas yang tidak sampai ke semua mahasiswa dalam suatu kelas tertentu maupun informasi yang rancu terkait jadwal kelas pengganti. Hal ini memberi kerugian kepada mahasiswa dari segi waktu, usaha/tenaga, dan juga biaya. Selain itu, lingkungan juga menjadi salah satu faktor eksternal bagi mahasiswa. Gangguan dari lingkungan, seperti gangguan koneksi dan baterai smartphone yang melemah membuat mahasiswa sulit untuk memperoleh informasi akademik dalam waktu yang singkat. Di sisi lain, faktor internal yang mencakup kehidupan pribadi mahasiswa juga menjadi salah satu penyebabnya. Kehidupan kampus yang ditambah dengan kehidupan pribadi yang kompleks membuat mahasiswa sulit untuk memfokuskan diri pada hal-hal detail, seperti jadwal kuliah pengganti. Maka dari itu, uraian masalah di atas menjadi alasan sekaligus tujuan dasar hadirnya UMN Mobile App di Universitas Multimedia Nusantara.

Namun terdapat sejumlah masalah pada aplikasi tersebut yang kini telah kehilangan fungsi sebagai bantuan mahasiswa (student assistance). Berdasarkan hasil FGD (focus group discussion) yang penulis lakukan kepada 9 mahasiswa aktif UMN terkait UX (user experience) UMN Mobile App, menunjukkan bahwa masalah aplikasi tersebut terletak pada konten yang tidak update (termasuk

informasi dan fitur) dan sifat aplikasi yang tidak *user-centered design*. Menurut mahasiswa, aplikasi tersebut tidak menunjang proses akademis mereka selama berada di kampus. Hal ini membuat kepuasan mahasiswa menurun dan penggunaan aplikasi terhenti oleh sebab tidak adanya keuntungan yang dapat diperoleh melalui aplikasi tersebut.

Berdasarkan pernyataan Rianty Tara Pratita S.Ds selaku *Senior UIUX* di salah satu perusahaan digital dalam wawancara dengan penulis pada tanggal 22 Februari 2017, patokan sebuah aplikasi dikatakan baik atau tidak bergantung pada fungsinya. Dengan kata lain, sebuah aplikasi harus memiliki arah fungsi yang jelas dan harus berfungsi sehingga dapat memberi manfaat atau keuntungan bagi penggunanya. Penggunaan aplikasi yang terhenti maupun yang tidak terpakai oleh pengguna memiliki makna bahwa aplikasi tersebut gagal memenuhi kebutuhan penggunanya.

Selain itu, masalah pada UMN *Mobile App* terletak juga pada desain *UI* (*user interface*). Berdasarkan hasil survei kepada 98 orang responden yang merupakan mahasiswa aktif UMN, 62.2% menjawab tidak pernah menggunakan UMN *Mobile App* sebelumnya dan hanya 20.4% yang menjawab tampilan *UI* tersebut memuaskan setelah diberikan perbandingan dengan 3 aplikasi sejenis. Maka berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa *UX* yang tidak *user-centered design* menghasilkan *UI* yang tidak memuaskan dan berujung pada kehilangan pengguna dan juga fungsi.

Mahasiswa memiliki banyak kesulitan akademis selama menjalani proses perkuliahannya sebagaimana yang telah dipaparkan di atas. Hal ini membuktikan bahwa keberadaan UMN *Mobile App* sebagai aplikasi yang mengerti kebutuhan mahasiswa masih diperlukan. Dengan melakukan *Perancangan Ulang Desain Tampilan UIUX UMN Mobile App* diharapkan dapat menunjang proses akademis mahasiswa UMN.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan oleh penulis, rumusan masalahnya sebagai berikut:

- Bagaimana meningkatkan tingkat pengunaan UMN Mobile App oleh mahasiswa UMN dengan melakukan perancangan ulang konten UMN Mobile App.
- Bagaimana tampilan visual *UI (user interface)* yang tepat sesuai konten UMN Mobile App.

1.3. Batasan Masalah

Menurut Goodwin (2009), membuat sebuah aplikasi bukanlah suatu hal yang mudah sebab banyaknya faktor yang mempengaruhi pola perilaku pengguna. Maka dari itu pemahaman tentang konsumen dan lingkungannya diperlukan untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang tepat sasaran (hlm. 90-91). Adapun batasan masalah pada perancangan ulang desain tampilan *UIUX* UMN *Mobile App* adalah sebagai berikut:

a. Demografis

1. Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan

2. Usia : 19 tahun ke atas

3. Etnis : Semua etnis

4. Status : Belum menikah

5. Pendidikan : SMA

6. Kelas Ekonomi : Menengah dan Menengah ke atas

b. Geografis

Gading Serpong (Kampus UMN)

c. Psikografis

Pengguna yang sadar akan perkembangan teknologi, gemar menggunakan aplikasi seperti media sosial dan media *sharing*, menghargai waktu, dan *open-minded*.

d. Luaran

Luaran dari aplikasi ini berupa informasi dan kebutuhan akademis yang ditinjau dari sudut pandang mahasiswa.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini ialah bagaimana menciptakan sebuah konten aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Selain itu, bagaimana merancang tampilan visual sebuah aplikasi yang *user-centered design*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang hendak dicapai dalam perancangan tugas akhir ini:

- a. Tingkat penggunaan aplikasi oleh mahasiswa meningkat dan aplikasi tersebut menjadi bagian penting dari kehidupan akademis mahasiswa.
- b. Penulis dapat belajar mengenai cara membuat perancangan sebuah aplikasi dengan menggunakan desain *UIUX*.
- c. Penulis berharap perancangan tugas akhir ini dapat menjadi bahan referensi tugas akhir di Universitas Multimedia Nusantara terkait desain *UIUX* dengan topik UMN *Mobile App*.