

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abadi Makmur Asamirga (AMA Indonesia) adalah perusahaan yang bergerak pada bidang manajemen aset dan properti di Yogyakarta. Berawal dari rekan-rekan kerja di salah satu hotel kawasan Yogyakarta dan mereka memiliki sebuah ide untuk membuka perusahaan manajemen aset dan properti untuk memajemen berbagai proyek pembangunan khususnya *Mall, Apartment, Hotel, Boarding House* untuk wilayah Yogyakarta yang diberi nama “Abadi Makmur Asamirga (AMA Indonesia)” yang dipimpin oleh Bapak Adama Asamirga sebagai CEO perusahaan ini. Perusahaan Abadi Makmur Asamirga ini memiliki berbagai jenis layanan Kemudian, tanggal 25 Januari 2021 Abadi Makmur Asamirga secara resmi dibuka dan berkembang dengan memiliki pegawai sebanyak 8 orang. Kemudian, tanggal 28 Januari Abadi Makmur Asamirga mendapatkan *project* pertamanya untuk memajemen gedung LPP Yogyakarta yang nantinya akan digunakan sebagai gedung *virtual office* untuk keperluan klien penting dalam melakukan pertemuan / *meeting*.

Zaman perkembangan teknologi 4.0 ini memberikan dampak positif dalam perkembangan perusahaan baru seperti Abadi Makmur Asamirga dalam penyebaran informasi, kemudahan berkomunikasi, kemudahan manajemen dan pembangunan layanan aplikasi. Perkembangan teknologi ini digunakan oleh Abadi Makmur Asamirga untuk pembangunan aplikasi berbasis android bernama “AMA Indonesia” sebagai perusahaan yang berfokus pada *e-commerce* dan *asset and building management & project construction*. Aplikasi *mobile* ini bertujuan untuk memberikan layanan baik pemesanan *hotel, boarding house, apartment* dan lainnya.

Aplikasi berbasis *mobile* ini diharapkan dapat memberikan berbagai macam pilihan dalam memilih *hotel, apartment, boarding house* dan lainnya

berdasarkan kriteria sehingga dapat memudahkan *customer* untuk memilih sesuai dengan kebutuhannya dan dapat memberikan informasi yang akurat dan lengkap. Untuk menentukan indikasi keberhasilan aplikasi salah satunya adalah kemudahan menentukan kebutuhan yang sesuai.

Perancangan aplikasi mobile AMA Indonesia ini belum memiliki *design interface* untuk dilakukan *prototype* dan implementasi. Setelah melakukan wawancara kepada CEO Abadi Makmur Asamirga yaitu Adama Asamirga menginginkan desain tampilan yang simpel namun mewah dan memiliki tampilan yang dapat dengan mudah dipahami pengunjung aplikasi khususnya dalam pemesanan layanan yang mereka inginkan. Serta aplikasi ini nantinya memiliki kesamaan seperti aplikasi Traveloka, Redoorz, PegiPegi namun lebih menunjukkan dalam penyediaan berbagai layanan yang diberikan oleh pihak *hotel, apartment, boarding house* dan lainnya sehingga dalam 1 (satu) aplikasi dapat menampung berbagai layanan.

Pembuatan desain aplikasi ini berfokus pada sudut pandang pengguna mengenai selera pengguna yang memiliki peran penting dalam visualisasi suatu *design interface*. Selera / *taste user* digunakan dalam visualisasi / penggambaran suatu *design* untuk mendapatkan hasil sesuai keinginan *user* [1]. Visualisasi juga memiliki peran yang penting khususnya saat *user* menggunakan aplikasi dan menilai *design* baik dari segi warna, logo, Gambar, tampilan dan tulisan [2]. Hal ini juga bersamaan dengan keinginan CEO Abadi Makmur Asamirga yang lebih berfokus dengan *end user* dalam penilaian desain aplikasi *e-commerce* khususnya pada bagaimana tanggapan dan pandangan user mengenai aplikasi baru ini supaya pengguna merasa nyaman dan mudah saat menggunakan aplikasi ini. Dengan itu kebutuhan desain *interface* yang mudah dipahami *user*, baik itu tampilan yang menarik, struktur menu, isi layanan yang sesuai serta alur pemilihan kontrol yang mudah untuk pengguna dan alur sistem yang tepat bagi pengguna, sehingga saat aplikasi ini di implementasikan, *user* dapat dengan mudah menggunakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan pada Abadi Makmur Asamirga (AMA Indonesia) yaitu belum adanya desain *user interface* pada pembuatan aplikasi AMA Indonesia berbasis *android*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, dalam penelitian ini penulis memberikan batasan masalah berfokus pada masalah yang akan dibahas yang berkaitan dengan desain *user interface* pada aplikasi AMA Indonesia:

1. Penelitian dilakukan dengan merancang desain *user interface* aplikasi AMA Indonesia berbasis *android* menggunakan metode *Kansei Engineering*.
2. Hanya mencakup perancangan desain *user interface* (UI).
3. Perancangan UI berfokus pada kebutuhan dan keinginan pengguna.
4. Pengguna yang ditargetkan merupakan masyarakat umum yang dapat mengoperasikan *smartphone* dan familiar dengan aplikasi *e-commerce*.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan yang mengacu pada perumusan masalah untuk mendukung penelitian antara lain:

1. Bagaimana merancang desain *user interface* sesuai kebutuhan Abadi Makmur Asamirga dan pengguna aplikasi?

1.5 Tujuan

Mengacu pada perumusan masalah diatas, maka tujuan dibentuknya penelitian ini dalam mencapai Tugas Akhir adalah:

1. Menghasilkan *user interface* pada aplikasi AMA Indonesia sesuai dengan standar desain aplikasi.
2. Memberikan rekomendasi berdasarkan kebutuhan dan keinginan pengguna aplikasi.

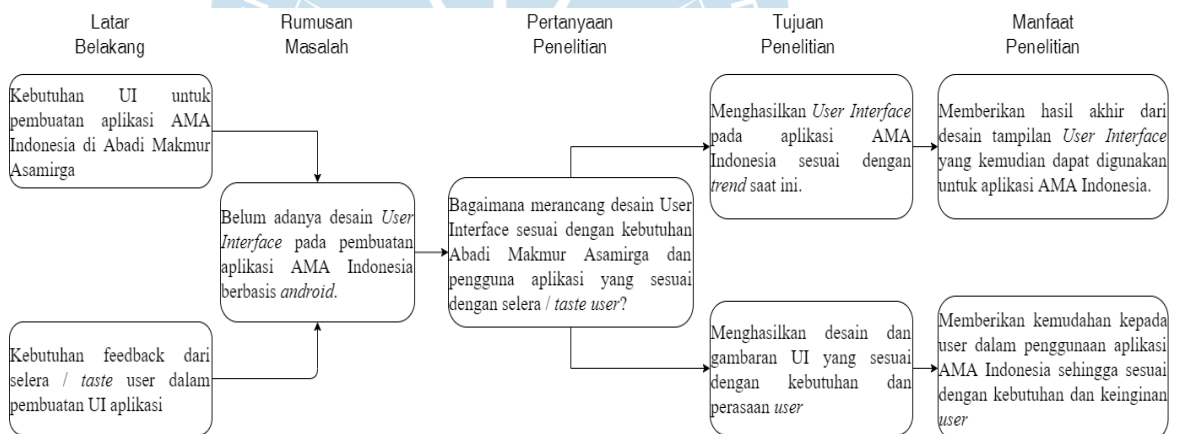
1.6 Manfaat

Manfaat dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Memberikan hasil akhir dari desain tampilan *user interface* yang kemudian dapat digunakan untuk aplikasi AMA Indonesia.
2. Memberikan kemudahan kepada pengguna dalam penggunaan aplikasi AMA Indonesia sehingga tidak diperlukan pembuatan *tutorial user*.

1.7 Bagan Keterkaitan

Berikut adalah bagan keterkaitan antara latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian serta manfaat penelitian seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Bagan Keterkaitan