

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang, sudah banyak sekali berbagai macam tipe indekos yang ditawarkan oleh pemilik indekos terutama di sekitar kampus. Mulai dari indekos tipe standar, tipe menengah, hingga tipe indekos eksklusif. Para pencari indekos yang umumnya adalah mahasiswa memiliki beberapa kriteria dalam memilih indekos yang akan ditempati, mulai dari fasilitas internal yang ditawarkan hingga peraturan yang diterapkan dalam sebuah indekos. Dari beberapa kriteria yang dimiliki oleh pencari indekos, penulis telah melakukan pra-survei berupa kuesioner terhadap responden yaitu mahasiswa pada tanggal 25 juli 2018 yang berisi tentang hal-hal yang menjadi kriteria dalam pemilihan sebuah indekos.

Dari hasil kuesioner, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa beberapa mahasiswa termasuk mahasiswa baru yang berasal dari luar kota, ketika akan memilih sebuah indekos mereka juga mempertimbangkan keadaan sekitar indekos, seperti: lingkungan sekitar, rute dan kondisi menuju indekos, dan fasilitas di sekitar indekos. Faktor lingkungan misalnya: apakah indekos terletak di kawasan perumahan atau pemukiman warga. Faktor fasilitas di sekitar indekos misalnya: terdapat tempat makan, tempat ibadah, atau tempat belanja dan masih banyak faktor lainnya. Adapun hasil dari kuesioner dapat dilihat pada lampiran 01.

Pada umumnya mahasiswa menggunakan sosial media seperti Instagram, Line, aplikasi pencarian indekos dan media *broadcast* lainnya untuk menemukan sebuah indekos. Akan tetapi, jika hanya mengandalkan sosial media tentu informasi yang didapatkan hanya berupa fasilitas internal indekos saja dan itu akan menimbulkan kesulitan yang lain. Misalnya, mahasiswa harus melakukan survei langsung ke banyak tempat indekos untuk mengetahui detail tentang keberadaan tempat indekos tersebut. Selain memakan banyak waktu, para mahasiswa juga harus membuat daftar khusus sebelum melakukan survei yang akan menambah beban mahasiswa. Dari masalah tersebut, mahasiswa lama maupun baru belum menemukan wadah khusus yang bisa membantu mereka dalam mencari indekos yang sesuai dengan beberapa kriteria diatas.

Dari permasalahan di atas, penulis akhirnya melakukan *review* pada tanggal 02 Oktober 2018 terhadap fitur beberapa aplikasi sejenis pencarian indekos yaitu: Mami kos, KosKost, Cari-kos.com dan Ada kos. Penulis juga melakukan *review* berdasarkan 10 prinsip desain

oleh Nielsen atau yang lebih dikenal dengan 10 *UX Heuristic Principles*. Adapun hasil kedua review dapat dilihat pada Tabel 1.1 dan Tabel 1.2.

Tabel 1. 1 *Review fitur aplikasi sejenis*

	Mami Kos	Koskost	Cari-kos.com	AdaKos
Lokasi	Daerah sekitar	-	Daerah Sekitar	-
	Sekitar Kampus	-	-	-
	Area	Area	Area	-
Tampilan	List	List	List	List
	Peta	Peta	Peta	Peta
	-	Foto	-	-
	Urutan Harga	-	-	-
Filter	Tipe Indekos	-	Tipe Indekos	-
	Jangka Waktu	-	-	-
	Range Harga	-	Range Harga	-
	Fasilitas	Fasilitas	Fasilitas	-
	-	-	Jam Bertamu	-
	-	-	Peliharaan	-
Fitur Lainnya	Indekos Lain	-	Indekos Lain	-
	-	Indekos Terkenal	-	-
	-	Indekos Serupa	-	-
	-	Favorit	-	-
	-	-	Tersimpan	-
	Tanya Alamat	-	-	-
	Hubungi Indekos	Hubungi Indekos	Hubungi Indekos	-
	-	-	-	Rekomendasi

Tabel 1. 2 *Review prinsip Nielsen*

No.	Prinsip Nielsen	Mami Kos	Koskost	Cari-kos.com	AdaKos
1.	<i>Visibility of system status</i>	-	-	-	-
2.	<i>Match between system and the real world</i>	✓	✓	✓	-
3.	<i>User control and freedom</i>	✓	✓	✓	✓
4.	<i>Consistency and stadarts</i>	-	-	✓	-
5.	<i>Error prevemption</i>	-	-	✓	-
6.	<i>Recognition rather than recall</i>	✓	✓	-	-
7.	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	✓	✓	-	-
8.	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	✓	-	✓	✓
9.	<i>Help user recognize, diagnose, and recover from errors</i>	✓	-	-	-
10.	<i>Help and documentation</i>	-	✓	-	-

Berdasarkan hasil kedua review di atas, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa beberapa aplikasi pencarian indeks memiliki fitur yang sama dan juga beberapa fitur yang tidak dimiliki satu sama lain. Aplikasi tersebut juga belum dapat dikatakan sudah memenuhi kebutuhan pengguna karena belum menerapkan kesepuluh prinsip desain yang telah ditetapkan oleh Nielsen.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis bermaksud untuk membuat sebuah perancangan desain interaksi untuk aplikasi pencarian indeks yang akan berfokus pada *UX Heuristic Principles*. Terdapat berbagai macam pendekatan yang dapat diterapkan dalam membuat desain interaksi aplikasi, seperti: *User Centered Design*, *Design Thinking*, *Hartsonpyla* dan lainnya. Namun penulis menggunakan pendekatan *UX heuristic Principles* karena desain interaksi aplikasi yang dikembangkan akan berfokus pada nilai usability desain terhadap pengguna. Desain interaksi aplikasi akan mengadopsi beberapa fitur pada aplikasi yang sudah ada dan pada kebutuhan pengguna. Sehingga, penulis bisa mendapatkan gambaran dari pengguna terhadap desain interaksi aplikasi yang akan dikembangkan dan penulis dapat mengetahui apakah desain interaksi aplikasi yang dibuat sudah lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu mahasiswa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah:

Bagaimana membuat desain interaksi sebuah aplikasi pencarian indeks yang berdasarkan pada *UX Heuristic Principles* yang mengadopsi pada beberapa aplikasi sejenis dan juga mengadopsi pada kebutuhan pengguna?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian dalam tugas akhir ini, maka beberapa batasan yang perlu diperhatikan antara lain:

- a. Metode yang akan digunakan pada tugas akhir ini adalah *UX Heuristic Principles* karena akan berfokus pada nilai usability desain interaksi aplikasi terhadap pengguna.
- b. Penelitian yang dikembangkan hanya berupa desain interaksi yang mengadopsi pada aplikasi sejenis dan kebutuhan pengguna.
- c. Fokus tugas akhir ini adalah merancang desain interaksi aplikasi dengan pendekatan *UX Heuristic Principles*.

#### 1.4 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah:

- a. Menghasilkan desain interaksi sebuah aplikasi yang dapat digunakan pengguna (pencari indekos) dalam menemukan sebuah indekos yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat membuat pengguna menyelesaikan *goals* yang mereka tuju.
- b. Menghasilkan desain interaksi sebuah aplikasi yang berlandaskan pada *UX Heuristic Principles*.

#### 1.5 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

- a. Memudahkan pengguna untuk menemukan dan memesan tempat indekos sesuai kriteria dalam suatu desain interaksi aplikasi.
- b. Menghasilkan desain interaksi aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan tujuan mereka dan menerapkan sebuah usability yang baik dalam sebuah desain interaksi.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dibuat untuk membantu proses pembuatan desain interaksi yang dilakukan agar sesuai dengan rencana dan mendapatkan hasil yang diharapkan. Terdapat beberapa metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

##### a. Analisis

Tahap analisis dilakukan dengan melakukan riset kepada pengguna yang akan dilanjutkan dengan pembuatan desain interaksi yang berlandaskan pada kebutuhan pengguna. Proses riset dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan juga penilaian kuesioner. Hasil dari riset tersebut akan dijadikan sebagai dasar pembuatan sebuah persona dan sebagai acuan kebutuhan pengguna yang akan diterapkan pada pembuatan desain interaksi.

##### b. Perancangan Desain Interaksi Aplikasi

Tahap perancangan desain dibuat dengan mulai menerapkan konten, alur dan juga komponen yang berdasarkan pada kebutuhan pengguna serta mengadopsi dari beberapa aplikasi sejenis yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada tahap ini akan mulai dibuat sebuah rancangan skenario dan juga *wireframe*.

- c. Pembuatan Purwarupa dengan Menerapkan Pendekatan *UX Heuristic Principles*  
Tahap pembuatan purwarupa dilakukan sebagai tahap akhir dalam pembuatan desain interaksi yang berlandaskan pada pendekatan *UX Heuristic Principles* agar hasil dari pembuatan purwarupa menjadi lebih interaktif.
- d. Pengujian Purwarupa  
Pengujian purwarupa merupakan suatu tahap pengujian yang dilakukan terhadap desain interaksi yang sudah dibuat kepada calon pengguna dengan menggunakan skenario yang sudah dibuat. Dari pengujian ini akan didapatkan hasil yang selanjutnya akan di evaluasi apakah masih terdapat alur atau tampilan yang membuat pengguna merasa kesulitan sehingga dari hasil tersebut dapat dilakukan sebuah perbaikan untuk membuat sebuah purwarupa yang lebih baik.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi enam bab, yaitu sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan**, pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II Landasan Teori**, pada bab ini berisi beberapa landasan teori yang terdapat dalam penelitian ini yaitu deskripsi aplikasi sejenis, riset pengguna, semi *structured qualitative interview*, *user personas*, *ux process lifecycle*, skenario, dan *heuristic principle*.

**BAB III Metodologi**, pada bab ini berisi tentang metode atau tahap yang akan dilakukan saat penelitian yaitu tahap *visceral*, tahap *behavioral*, dan tahap *reflective*.

**BAB IV Perancangan Desain**, pada bab ini berisi tentang hasil riset pengguna, pembuatan persona, skenario dan juga *wireframe*.

**BAB V Pembuatan Purwarupa dan Pengujian**, pada bab ini berisi tentang pembuatan purwarupa berdasarkan persona dan menerapkan *UX Heuristic Principles*, melakukan pengujian menggunakan skenario yang sudah dibuat, serta pembahasan dari tahap *visceral*, *behavioral* dan *reflective*.

**BAB VI Kesimpulan dan Saran**, pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari desain interaksi yang sudah dibuat dan juga saran yang dapat diberikan untuk dapat dilakukan perbaikan dari kekurangan yang ditemukan selama pengerjaan.