

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Interaksi antara manusia dan komputer sudah dapat ditemukan dimana-mana. sekolah, kantor, pusat perbelanjaan, hingga sistem yang digunakan oleh kasir minimarket-pun sudah menggunakan sistem komputer, sehingga dapat dikatakan pada saat ini banyak dari berbagai alat-alat yang terdapat pada kehidupan sehari-hari sudah memiliki teknologi komputer. Teknologi komputer yang sangat banyak berinteraksi dengan manusia saat ini salah satunya adalah rancangan antarmuka atau biasa dikenal dengan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Aplikasi umrah berbasis android adalah aplikasi yang dibutuhkan untuk mengajarkan bagaimana cara melaksanakan umrah yang benar. Persiapan informasi-informasi beserta doa-doa tersebut akan penulis sajikan dalam aplikasi berbasis android guna memberi kemudahan bagi semua ummat muslim yang akan melaksanakan haji dan umrah (Santoso, 2019). Berikut ini adalah tabel peserta umrah pada tahun 2019 – 2020 yang ada di Impresa Travel Umrah

Tabel 1. 1 Data peserta Umrah dari tahun 2015 – 2020 (Impresa Travel, 2022)

Tahun	Jumlah peserta
Usia Dibawah 30 tahun	
2015	70 orang
2016	120 orang
2017	137 orang
2018	200 orang
2019	180 orang
2020	50 orang
Usia 30 - 40 tahun	
2015	210 orang
2016	309 orang
2017	331 orang
2018	400 orang
2019	412 orang
2020	100 orang
Usia 41 - 50 tahun	
2015	340 orang

2016	370 orang
2017	401 orang
2018	519 orang
2019	550 orang
2020	200
Usia Diatas 51 tahun	
2015	340 orang
2016	430 orang
2017	490 orang
2018	600 orang
2019	412 orang
2020	100 orang

Pengembangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada aplikasi seringkali dilakukan tidak melalui observasi *user*/pengguna, sehingga menimbulkan kesalahan pada perancangan aplikasi salah satunya kesalahan pada fitur yang tidak diperlukan oleh pengguna yang menyulitkan pengguna, hal ini menjadi permasalahan dalam penggunaan aplikasi maka dari itu proses iteratif dalam pengembangan desain sangatlah diperlukan karena aplikasi yang dirancang yaitu aplikasi umrah dengan pelaksana umrah yang mayoritas usia lanjut. Pelaku umrah dari Imprensa Travel menggunakan alat audio (tangan kiri) untuk memutar isi bacaan yang mana bacaan terpisah (tangan kanan) ada pada buku panduan. Semakin banyak pengembangan sistem atau aplikasi baru bermunculan yang mengharuskan pengguna mempelajari dulu alur dan setiap fitur yang ada pada aplikasi. Adapun penyederhaan desain *user interface* yang bertujuan untuk semua kalangan pengguna tidak mudah, karena ada yang sulit mengenali penggunaan teknologi informasi, khususnya kaum usia lanjut. Dalam mengatasi permasalahan tersebut peneliti membutuhkan metode yang dapat melakukan proses iteratif. Metode yang digunakan adalah metode *Human Centered Design* (HCD).

Metode *Human Centered Design* (HCD) merupakan sebuah proses desain interface yang terfokus terhadap tujuan kegunaan, lingkungan, tugas, karakteristik pengguna dan alur kerja didalam desainnya. Metode HCD dapat membantu *user* untuk mencapai tujuan untuk bisamenggunakan desain sebagai mana mestinya. Metode ini juga sebagai cara untuk mengembangkan sebuah sistem menjadi lebih bermanfaat dan interaktif (Wulantari et al., 2021).

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Wijaya et al., 2019) membahas mengenai perancangan *user experience* pada pengembangan aplikasi yang akan dilakukan dengan

mendapatkan hasil *user experience* dengan tingkat keberhasilan dan tingkat kepuasan yang baik. Hasil dari evaluasi desain dengan *usability testing* mendapatkan hasil sebesar 96,39% dan hasil evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada perancangan *user experience* aplikasi katering ini mendapatkan nilai positif dan mendapatkan kategori *excellent* pada aspek *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation* dan *novelty*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain solusi memberikan persepsi yang positif dari segi *user experience* dan baik dari segi *usability*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti akan membuat penelitian yang berjudul “Implementasi Metode *Human Centered Design* pada Perancangan UI/UX Panduan Umrah Berbasis Android”, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan solusi penggunaan teknologi informasi bagi pelaksana umroh dari Impresa Travel.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut rumusan masalah yang diangkat pada tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna pada aplikasi Panduan Umrah berbasis android?
2. Bagaimana mengimplementasikan metode *Human Centered Design* (HCD) pada aplikasi Panduan Umrah berbasis android untuk semua pengguna, khususnya usia lanjut?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berikut tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang UI/UX pada aplikasi Panduan Umrah berbasis android yang sesuai dengan kebutuhan pengguna
2. Mengimplementasikan metode *Human Centered Design* (HCD) pada aplikasi Panduan Umrah berbasis android untuk semua pengguna, khususnya usia lanjut

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat mempermudah pemahaman pengguna pada aplikasi panduan umrah.
2. Diharapkan dapat memberikan kenyamanan pengguna aplikasi.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Berikut batasan masalah pada tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD)
2. Dalam merancang UI/UX, peneliti menggunakan *tools* Balsamiq
3. Terdapat perancangan panduan umrah lengkap dan lantunan doa.

4. Dalam merancang aplikasi ini, peneliti mengusulkan beberapa fitur diantaranya sebagai berikut:
 - a) Admin
 - a) Melakukan Login
 - b) Mengelola (tambah,edit, dan hapus) Data Jemaah
 - c) Mengelola (tambah,edit, dan hapus) Data Mutawif
 - d) Mengelola (tambah,edit, dan hapus) Data Panduan
 - e) Approve data panduan yang ditambahkan muttawif
 - b) Mutawif (Pemandu Umrah)
 - a) Melakukan Login
 - b) Melihat Panduan Umrah
 - c) Tambah data panduan
 - d) Melihat data anggota grup sesuai rombongan
 - e) Dapat melakukan chatting dengan jemaah di grup
 - f) Mengubah profil
 - c) Jemaah (Pengguna)
 - a) Melakukan Login
 - b) Melihat Panduan umrah
 - c) Melihat data anggota grup sesuai rombongan
 - d) Dapat melakukan chatting dengan jemaah dan muttawif di grup
 - e) Kelola profil
5. *Output* dari penelitian ini adalah perancangan UI/UX aplikasi Panduan Umrah berbasis android.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Penulisan laporan tugas akhir ini digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum penulisan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang teori dasar yang menunjang dalam pembahasan penelitian yang dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja metode yang digunakan dalam proses pembuatan seperti, obyek penelitian, Teknik pengumpulan data, dan rencana evaluasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi program yang telah dihasilkan, gambaran umum sistem dan evaluasi mengenai sistem yang telah dirancang dan dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan rangkuman dari seluruh tulisan yang telah diuraikan dalam bab – bab sebelumnya. Bab ini juga akan menyampaikan beberapa saran untuk perbaikan aplikasi yang akan datang.