

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bulutangkis bagaikan magnet yang menarik berbagai kalangan, tua dan muda, untuk bergerak aktif. Olahraga ini, seperti yang dikatakan Tony Grice (1996: 1), telah mendunia dan digemari banyak orang. Keunikannya terletak pada keseruan yang bisa dinikmati oleh semua usia dan tingkat kemampuan, tanpa terkecuali pria maupun wanita. Bulutangkis pun tak mengenal batas tempat, bisa dimainkan di dalam maupun di luar ruangan, yang dipergunakan untuk bersenang-senang maupun bertanding.

Beragam lapangan bulutangkis tersebar di Malang, dan salah satu yang paling digemari adalah Lapangan Bulutangkis Merjosari di Kelurahan Merjosari. Aksesnya yang mudah dan keramaian pengunjung menjadi daya tarik utama. Selain itu, fasilitasnya lengkap dan pencahayaannya optimal. Sayangnya, pemesanan masih manual dan harus jauh-jauh hari, sehingga terkadang pelanggan ditolak karena lapangan sudah penuh. Tak hanya itu, pengelola sering lupa mencatat pesanan, yang berakibat pada penjadwalan ganda dan perubahan jadwal bagi pemesan.

UI, singkatan dari User Interface, adalah alat komunikasi yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan perangkat melalui tampilan yang disediakan. Pentingnya UI yang efektif adalah untuk menciptakan pengalaman interaksi yang menyenangkan bagi pengguna, baik secara visual, auditori, maupun taktil. Selain itu, UI yang baik juga memperhatikan keseluruhan pengalaman pengguna (user experience), bukan hanya sekedar aspek visualnya, tetapi juga kenyamanan dalam penggunaan aplikasi. Desain UI meliputi berbagai elemen seperti bentuk, warna, dan jenis huruf, yang dipilih dan dirancang dengan tujuan menarik perhatian dan memastikan kemudahan penggunaan.

Pengalaman Pengguna (UX) adalah istilah yang merujuk pada keseluruhan interaksi yang dialami seseorang saat menggunakan suatu teknologi, seperti situs web, aplikasi mobile, atau desktop. UX yang baik memastikan pengguna merasa

nyaman, mudah, efisien, dan terbantu saat berinteraksi dengan produk tersebut. Meskipun fitur-fitur produk, sistem, atau layanan mungkin memiliki nilai yang tinggi, jika pengguna tidak merasa nyaman, maka kepuasan dan pengalaman pengguna dapat dianggap kurang memuaskan. Penilaian terhadap pengalaman pengguna didasarkan pada seberapa mudah pengguna dapat mencapai tujuan mereka saat menggunakan produk, sistem, atau layanan tersebut.

Usability adalah evaluasi yang bertujuan untuk mengukur seberapa mudah pengguna dapat menggunakan suatu aplikasi secara kualitatif. Evaluasi ini mencakup persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi serta respons mereka terhadap tantangan yang mungkin mereka hadapi. Jika pengguna mengalami kesulitan yang tidak dapat diatasi, mereka cenderung untuk meninggalkan penggunaan aplikasi tersebut. Tujuan dari pengujian usability adalah untuk menilai apakah aplikasi yang dibuat telah memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna, serta memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut secara efektif dan efisien tanpa mengalami hambatan yang signifikan.

Metode User Centered Design (UCD) bertujuan untuk memahami karakteristik umum dan perspektif manusia, serta atribut khusus yang dimiliki oleh pengguna target, dengan tujuan menciptakan solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi. Evaluasi kinerja aplikasi ini mengaplikasikan System Usability Scale untuk mengevaluasi tingkat kegunaan produk, aplikasi, atau sistem tersebut. Metode UCD memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga mereka dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan lancar dan efisien.

Tujuan akhir dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan desain visual User Interface (UI) yang simpel dan mudah dimengerti oleh pengguna, dengan mematuhi prinsip-prinsip metode User Centered Design (UCD). Sripathi dan Sandru (2013) menyatakan beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari penerapan UCD, termasuk mengurangi waktu dan biaya, meningkatkan penjualan dan pendapatan, mengurangi biaya pelatihan dan dukungan, meningkatkan kepuasan pengguna, serta memberikan nilai tambah pada produk [6].

Dengan dasar informasi yang telah dijelaskan, penulis berniat untuk merancang antarmuka (User Interface) untuk situs web Gedung Bulutangkis di Kelurahan Merjosari dengan menerapkan metode User Centered Design (UCD) yang bertujuan untuk memastikan bahwa desain situs web yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pengguna dan mudah dipahami oleh mereka. Dengan demikian, diharapkan pengguna dapat berinteraksi dengan situs web tersebut secara efektif dan efisien, tanpa mengalami kesulitan dalam mengakses informasi atau melakukan pemesanan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, penelitian ini mengidentifikasi beberapa rumusan masalah yang menjadi fokusnya, yakni:

- a) Bagaimana cara mengaplikasikan metode User Centered Design (UCD) dalam merancang sistem pemesanan online di Gedung Bulutangkis di Kelurahan Merjosari?
- b) Bagaimana proses pengujian UI (User Interface) dengan mengaplikasikan metode Usability Testing dengan menggunakan System Usability Scale

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mendesain suatu sistem pemesanan lapangan secara online yang menerapkan metode User Centered Design (UCD), dengan fokus pada mengurangi risiko tabrakan jadwal dan menyederhanakan pencatatan transaksi pemesanan lapangan secara otomatis.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian pada inti permasalahan yang telah dirumuskan, beberapa pembatasan diterapkan, yaitu:

1. Penelitian terbatas pada gedung Bulutangkis di Kelurahan Merjosari sebagai lokasi penelitian.
2. Aspek keamanan sistem tidak dibahas dalam penelitian ini.
3. Pengujian dilakukan dengan mengambil metode Usability Testing dengan mengaplikasikan System Usability Scale (SUS).
4. Adobe XD dipilih sebagai perangkat lunak untuk merancang desain.