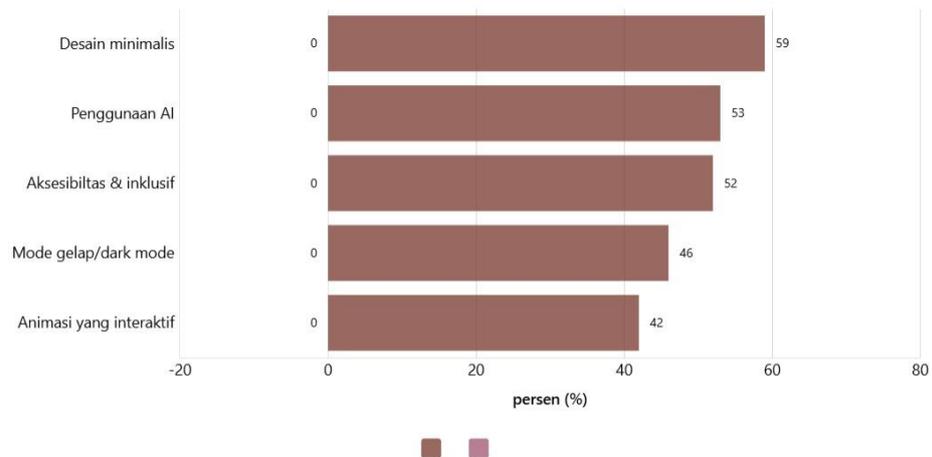


## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Antarmuka Pengguna (*User Interface/UI*) adalah disiplin ilmu yang mempelajari prinsip-prinsip dan teknik dalam pengaturan elemen desain grafis pada tampilan sebuah situs web atau aplikasi. Fokus utama dari *User Interface* adalah menciptakan tampilan yang estetik dan menarik secara visual, sehingga memberikan pengalaman yang nyaman dan memuaskan bagi pengguna saat berinteraksi dengan sistem (Leli Safitri et al., 2024). *User Interface* juga merupakan komponen penting yang memungkinkan manusia berinteraksi langsung dengan sistem digital, seperti aplikasi atau perangkat lunak. Dalam perancangannya, *User Interface* harus dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan pengalaman positif agar pengguna merasa puas saat berinteraksi dengan sistem tersebut. *User Interface* yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan kenyamanan dan membuat pengguna betah menggunakan aplikasi dalam jangka waktu yang lama. Sebaliknya, *User Interface* dengan desain yang kurang berkualitas dapat menyebabkan ketidaknyamanan, yang berpotensi mendorong pengguna untuk beralih ke aplikasi lain dengan standar kualitas yang lebih tinggi (Faridha et al., 2024). Oleh karena itu, *User Interface* memiliki peran yang sangat krusial dalam perancangan sistem berbasis digital. *User Interface* yang mudah diakses dan intuitif tidak hanya memperkuat keterlibatan pengguna tetapi juga mencerminkan efektivitas pengoperasian fitur dan layanan yang ditawarkan dalam sistem tersebut, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mendukung keberhasilan aplikasi di pasar.



Gambar 1.1 Tren Desain (Sumber : Lembaga Riset Populix)

Lembaga riset Populix mengidentifikasi adanya berbagai tren desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang sedang berkembang dan mendapatkan perhatian masyarakat. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar, yakni sekitar 59% responden, berpendapat bahwa gaya desain minimalis dan tampilan bersih merupakan elemen utama yang paling diminati dan tren dalam perancangan UI/UX saat ini. Tampilan sederhana namun elegan ini dianggap mampu memberikan kenyamanan visual serta mempermudah pengguna dalam menavigasi aplikasi atau situs, sehingga terus mendapatkan popularitas di kalangan pengguna dan pengembang. Tren tampilan UI/UX berikutnya menunjukkan kecenderungan kuat ke arah penggunaan kecerdasan buatan (AI) untuk personalisasi aplikasi, sebagaimana dinyatakan oleh 53% responden dalam survei. Personalitas ini memungkinkan antarmuka untuk lebih sesuai dengan kebutuhan individu pengguna, menciptakan pengalaman yang lebih relevan dan efektif. Selain itu, sebanyak 52% responden mengungkapkan bahwa tampilan UI/UX yang berfokus pada peningkatan aksesibilitas dan inklusivitas semakin diminati. Tren ini memperlihatkan dorongan yang lebih kuat untuk menciptakan aplikasi yang dapat diakses oleh berbagai kelompok pengguna, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus. Selanjutnya, terdapat pula 46% responden yang melihat integrasi mode gelap sebagai salah satu fitur yang

semakin populer dalam UI/UX saat ini. Fitur ini, disertai dengan animasi interaktif yang juga diminati oleh 46% responden, bertujuan untuk memperkaya pengalaman visual dan meningkatkan kenyamanan penggunaan aplikasi. Laporan berjudul “*Unlocking Insights and Trends in the UI/UX Landscape*” yang dirilis oleh Populix juga mencatat bahwa sebanyak 74% responden merasa puas dengan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi seluler yang ada saat ini. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan aplikasi Populix pada tanggal 9 hingga 14 Agustus 2023, melibatkan 1.096 partisipan dari beragam wilayah di Indonesia. Responden terbagi secara seimbang berdasarkan jenis kelamin, dengan komposisi 50% perempuan dan 50% laki-laki. Mayoritas responden berada dalam rentang usia 17-25 tahun (57%), diikuti oleh kelompok usia 26-35 tahun yang mencapai 28% (Populix, 2023).

Seorang desainer *User Interface* memiliki peran penting dalam merancang dan menyusun elemen – elemen visual seperti teks, warna, garis, tombol, ikon, gambar, serta komponen lain yang terdapat dalam tampilan sebuah situs web atau aplikasi. Desainer *User Interface* juga bertugas untuk menciptakan tata letak yang estetis, konsisten, dan mudah dipahami. Sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara intuitif dan efisien. Desain *User Interface* harus memperhatikan kemudahan navigasi dan aksesibilitas, sehingga pengalaman pengguna akan menjadi lebih menyenangkan dan fungsional. Dalam konteks ini, *User Interface* berperan sebagai pintu gerbang bagi pengguna untuk memahami dan memanfaatkan teknologi. Istilah *User Interface* seringkali digunakan secara bergantian dengan *Human-Computer Interaction* (HCI), sebuah bidang yang lebih luas yang mencakup segala bentuk interaksi antara manusia dan komputer, termasuk penelitian tentang bagaimana merancang sistem yang tidak hanya responsif, tetapi juga nyaman dan ramah bagi pengguna. Melalui pendekatan HCI, desainer *User Interface* berupaya menciptakan antarmuka yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang positif bagi pengguna di berbagai perangkat digital (Jamilah & Padmasari, 2022).

PT Dafidea Kreasi Teknologi (Dafidea), yang sering dikenal dengan sebutan Dafidea, adalah sebuah perusahaan yang berpusat di Jember. Dafidea memfokuskan diri sebagai penyedia solusi berbasis perangkat lunak dalam bidang teknologi informasi yang terus berkembang. Dengan visi untuk memberikan solusi inovatif yang memenuhi kebutuhan digital pelanggan, Dafidea menawarkan berbagai layanan yang mencakup *Web Development*, *Mobile Development*, *Design Concept*, serta *Talent Services*.

Salah satu proyek inovatif yang dikembangkan oleh Dafidea adalah aplikasi Qtip.io (*Question Asking*), sebuah *Platform* digital yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi tanya jawab antara guru dan murid secara lebih terstruktur dan efisien. Aplikasi ini bertujuan untuk memungkinkan guru menyampaikan materi atau presentasi terkait *Knowledge Base* tanpa gangguan dari pertanyaan siswa yang diajukan secara langsung selama sesi berlangsung. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terfokus dan efektif. Sebagai langkah perancangan lanjutan, aplikasi Qtip.io dirancang untuk dilengkapi dengan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). AI ini memiliki peran penting, yaitu menyaring pertanyaan yang diajukan oleh siswa guna memastikan relevansinya dengan topik yang sedang dibahas. Selain itu, AI juga dirancang untuk membantu memberikan jawaban awal terhadap pertanyaan tertentu, sehingga dapat mengurangi beban guru dalam menjawab pertanyaan secara langsung. Fitur tambahan lainnya adalah sistem peringkat, di mana pertanyaan yang diajukan oleh siswa akan diurutkan berdasarkan tingkat kesamaan atau frekuensi pertanyaan serupa, sehingga fokus diskusi dapat diarahkan pada isu-isu yang dianggap paling relevan oleh mayoritas siswa. Sebagai bagian integral dari perancangan aplikasi ini, desain antarmuka pengguna (*User Interface*) Qtip.io dirancang secara hati-hati untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Desain ini diharapkan dapat memberikan kemudahan navigasi, meningkatkan kenyamanan penggunaan, serta mendukung proses implementasi aplikasi secara keseluruhan.

## 1.2 Tujuan Magang

### 1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan Magang secara umum adalah:

- a. Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mahasiswa tentang aktivitas di perusahaan, industri, atau instansi terkait;
- b. Memberikan pengalaman kerja langsung agar mahasiswa memahami dinamika dunia kerja;
- c. Melatih mahasiswa agar lebih kritis dan peka terhadap lingkungan kerja nyata;
- d. Mengasah keterampilan dari kampus dengan menerapkannya dalam kegiatan magang;
- e. Membangun jaringan profesional yang bermanfaat bagi karier di masa depan dan memungkinkan mahasiswa untuk mengenal orang-orang yang berpengalaman di bidangnya;
- f. Meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa melalui tantangan di lingkungan kerja nyata, dan membantu mereka mempersiapkan diri lebih baik untuk memasuki dunia profesional.

### 1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan Magang secara khusus adalah:

1. Mengembangkan antarmuka pengguna (*User Interface*) untuk aplikasi Qtip.io dalam versi *Website* dan *Mobile*;
2. Mempelajari dan memahami cara merancang sistem desain yang efektif, termasuk panduan gaya (*style guide*) dan penggunaan fitur *auto-layout*;
3. Mengaplikasikan pengetahuan dan konsep UI/UX yang telah dipelajari ke dalam proyek nyata, yaitu perancangan aplikasi Qtip.io.

### 1.2.3 Manfaat Magang

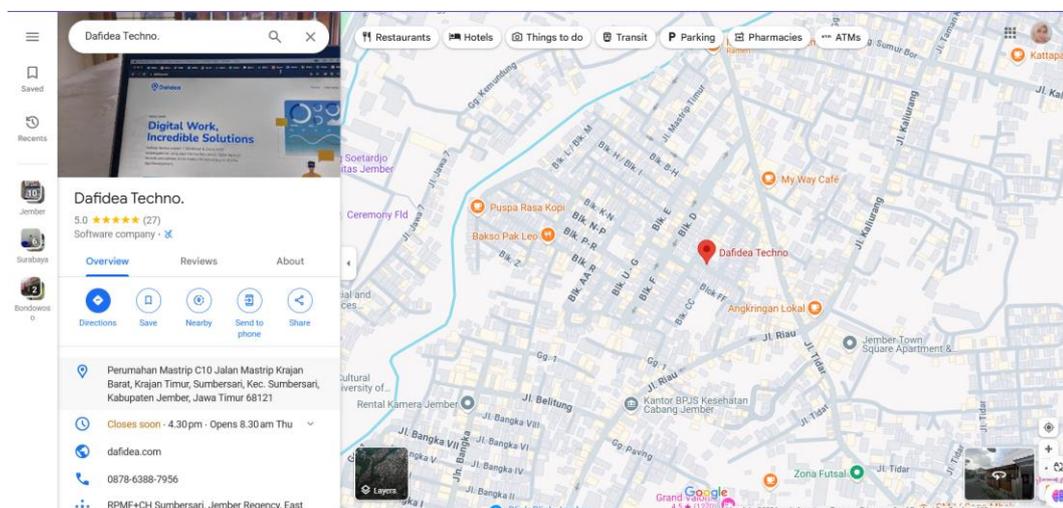
Manfaat Magang adalah sebagai berikut:

- a. Memperdalam serta mengembangkan keterampilan dan kreativitas individu dalam lingkungan kerja yang relevan dengan bidang studi yang ditekuni, sehingga lebih siap menghadapi tantangan di dunia profesional.
- b. Memahami dan mengenali dinamika serta budaya di lingkungan kerja secara langsung, memberikan wawasan yang lebih luas tentang cara beradaptasi di dunia kerja.
- c. Menerapkan pengetahuan dan teori yang telah diperoleh di kampus ke dalam praktik nyata, yang dapat memperkuat pemahaman serta memperkaya pengalaman di bidangnya.

## 1.3 Lokasi dan Waktu

### 1.3.1 Lokasi

Lokasi Magang yaitu di PT Dafidea Kreasi Teknologi (Dafidea) yang terletak di Perumahan Mastrip C10 Jalan Mastrip Krajan Barat, Krajan Timur, Sumpersari, Kec. Sumpersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121. Berikut merupakan peta lokasi kantor PT Dafidea Kreasi Teknologi (Dafidea)



Gambar 1.2 Denah Lokasi Magang

### 1.3.2 Waktu

Program magang ini dijadwalkan berlangsung selama empat bulan, yaitu dari tanggal 5 Agustus 2024 hingga 6 Desember 2024. Di PT Dafidea Kreasi Teknologi (Dafidea), sistem kerja *hybrid* diterapkan bagi mahasiswa magang, yang berarti mereka memiliki fleksibilitas untuk bekerja baik dari kantor maupun dari lokasi lain. Pada hari-hari kerja di kantor (*Work from Office* atau WFO), jam kerja dimulai pukul 08.30 dan berakhir pada pukul 16.30 WIB. Selain itu, untuk memastikan kualitas dan kemajuan pekerjaan, setiap mahasiswa magang diwajibkan melaporkan progres mingguan kepada mentor yang bertanggung jawab dalam bidang masing-masing. Dengan adanya pertemuan rutin ini, mentor dapat memberikan arahan serta umpan balik yang dibutuhkan untuk mendukung perkembangan keterampilan mahasiswa magang.

### 1.4 Metode Pelaksanaan

- a. Metode studi literatur atau pembelajaran mandiri untuk penunjang aktivitas magang
- b. *Weekly Meeting*, melakukan pertemuan mingguan dengan tim dan juga mentor untuk melaporkan progress serta kendala selama pengerjaan magang
- c. Pembuatan Sistem, pada tahap ini melakukan perancangan program hasil pembagian *Project* tugas magang yang nantinya dikerjakan.