BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rancangan antarmuka pengguna atau yang biasa disebut *User Interface* merupakan komponen yang paling utama kerena bertugas menghubungkan pengguna dengan informasi yang dibutuhkan dari sistem itu sendiri. Masing-masing sistem yang dikembangkan oleh *developer* tentunya mempunyai kekhususan tersendiri dalam hal desain antarmuka yang juga disesuaikan dengan kebutuhan *user* selain juga mengadaptasi konteks sistem serta aktivitas sistem tersebut.

Seiring dengan pemahaman akan pentingnya desain antarmuka dalam berbagai macam sistem, maka diperlukan pula adanya desain yang baik untuk pengoperasian sistem antarmuka digital. Salah satunya adalah *Material design* yang dikembangkan oleh Google I/O pada tahun 2014. *Material design* mengusung unsur-unsur dasar dari desain cetak yang nyata mulai dari desain tipografi, grid, ruang, skala, warna, dan penggunaan visual. Terinspirasi oleh kertas dan tinta dengan warna-warna cerah dan mengedepankan antarmuka yang konsisten.

Dunia desain atarmuka aplikasi tentu tidak lepas dari masalah *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* karena kedua komponen tersebut merupakan kunci dari keberhasilan suatu aplikasi. Untuk mengetahui apakah aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum maka dibutuhkan suatu *testing* terhadap aplikasi tersebut.

Kepuasan pengguna menjadi titik utama keberhasilan dalam pembuatan aplikasi. Untuk memenuhi kebutuhan pengguna maka perlu dilakukan analisis terhadap elemen yang ada pada *Material Design.* Pada penelitian ini penulis mencoba untuk membuat *testing* terhadap konsep *Material Design* menggunakan Metode *Kano.*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, maka diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah antarmuka dengan konsep Material Design.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menggunakan perangkat mobile.
2. Aplikasi ini akan dijalankan pada Android Lollipop.
3. Aplikasi ini menggunakan elemen *color, button, navigation drawer, card view* dan *tabs slide*.
4. Pengguna yang ditargetkan untuk penelitian ini terdapat pada lingkungan kampus STMIK AKAKOM Yogyakarta.
5. Metode yang digunakan untuk menghitung kuesioner menggunakan metode *Kano*.
6. Metode Kano digunakan untuk menghitung kepuasan pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kepuasan pengguna terhadap antarmuka Material Design melalui aplikasi Info Bioskop menggunakan Model Kano.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu mengetahui tingkat kepuasan pengguna menggunakan antarmuka *Material Design* melalui aplikasi Info Bioskop untuk menampilkan elemen *color, button, navigation drawer, card view* dan *tabs slide*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah yang akan diselesaikan, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan penelitian. Disini penulis menganalisis mengenai kepuasan pengguna menggunakan antrmuka Material Design dengan Metode Kano.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan sebagai landasan penelitian, berisi teori, hasil penelitian maupu pendapat para ahli. Menjelaskan elemen Material Design yang akan diteliti dan langkah-langkah penelitian menggunakan Metode Kano dalam bentuk diagram maupun deskripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem aplikasi Info Bioskop sebagai aplikasi yang akan diteliti, populasi dan sampel (Mahasiswa STMIK AKAKOM), teknik pengumpulan data (penyebaran kuesioner secara random), validitas dan reliabilitas tiap butir pertanyaan kuesioner yang ada pada metode Kano.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi program (Info Bioskop) , hasil perhitungan validitas dan reliabilitas, hasil analisis pengujian aplikasi dengan metode Kano dalam bentuk diagram.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi jawaban atas rumusan masalah dan saran untuk penelitian selanjutnya.