

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Deskripsi Sistem

Di era saat ini, banyaknya aplikasi berbasis mobile khususnya yang digunakan untuk berkolaborasi hingga mendapatkan komentar yang tepat pada hasil karya sangat sulit ditemukan. Sehingga para pembuat karya mengalami kesulitan untuk mendapatkan komentar yang tepat.

Menurut Tim Brown (2008), *Design Thinking* adalah metode inovasi yang menggunakan kepekaan, pola pikir dan metode desainer untuk memenuhi kebutuhan pengguna akhir, sampai pada kelayakan strategi dan bisnis sehingga mengubahnya menjadi nilai pelanggan dan peluang pasar.

Menurut (Schwaber & Sutherland, 2011), *Scrum* adalah suatu metodologi atau kerangka kerja yang terstruktur untuk pengembangan produk yang kompleks. Scrum terdiri dari sebuah tim yang memiliki peran dan tugas masing-masing. Setiap komponen dalam kerangka melayani tujuan tertentu dan sangat penting untuk kesuksesan penggunaan scrum.

Aplikasi media sosial merupakan suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna yang dapat membantu pengguna dengan mudah menggunakannya. Penggunaan media sosial yang mudah digunakan menjadi pilihan tertentu untuk melakukan aktivitas seseorang di sebuah perusahaan maupun institusi.

Aplikasi opibox merupakan aplikasi media sosial yang dibuat untuk saling berkolaborasi. Opibox termasuk aplikasi media sosial karena dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki link serta dapat dibagikan oleh pengguna. Di aplikasi opibox, *reviewer* bisa melakukan *like* proyek, mengomentari proyek dengan tulisan biasa atau menandai area dan melakukan unggah gambar modifikasi sesuai daftar tugas yang sudah ditentukan oleh *owner*. Daftar tugas muncul ketika *owner* memilih hasil komentar dari *reviewer* dengan menambahkannya ke daftar tugas.

Selain itu *owner* dapat memilih hasil unggah modifikasi *reviewer*. Teknologi yang digunakan dalam pembuatan desain antarmuka aplikasi opibox yaitu dengan menggunakan sebuah software figma.

Dalam mengimplementasikan pembuatan desain aplikasi opibox menggunakan metode *design thinking* terdiri dari lima tahap. Kelima tahap tersebut adalah *emphatize* (menemukan masalah yang terjadi), *define* (mengumpulkan masalah yang terjadi), *ideate* (menemukan ide dari permasalahan), *prototyping* (rancangan berjalannya aplikasi) dan *testing* (uji coba aplikasi) sedangkan metode *scrum* terdiri dari *product backlog* (mengumpulkan daftar persyaratan proyek), *sprint planning* (fokus mencapai target), *daily scrum* (menyampaikan update pekerjaan), *sprint review* (mendemonstrasikan pekerjaan yang sudah diselesaikan) dan *sprint retrospective* (menyampaikan pendapat dan evaluasi mengenai kinerja).

## **1.2 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan sebuah desain antarmuka dan menguji desain *user experience* pada aplikasi opibox yang digunakan untuk berkolaborasi dengan menggunakan metode *design thinking* dan *scrum*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis merumuskan beberapa penelitian yaitu “Bagaimana cara membuat desain antarmuka dan menguji desain *user experience* pada aplikasi opibox sesuai dengan kebutuhan dan *user friendly* bagi pengguna?”

## **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian ini memiliki batasan-batasan permasalahan yang ada yaitu

1. Hasil dari tugas akhir ini berupa analisis dan perancangan UI/UX.
2. Menggunakan 1 email yang bersifat tetap untuk mengakses aplikasi.
3. *Owner* dan *reviewer* dapat menunggah proyek sebanyak 5x.

4. *Owner* dan *reviewer* dapat membagikan proyek ketika proyek sudah dibuat.
5. *Owner* dan *reviewer* dapat mengomentari proyek dengan tulisan biasa atau menandai area.
6. *Owner* dan *reviewer* dapat mengunggah 1 gambar modifikasi.
7. *Owner* memilih komentar *reviewer* sebagai daftar tugas.
8. *Owner* memilih tugas maksimal 3 tugas yang diprioritaskan.
9. *Owner* memilih 1 hasil modifikasi *reviewer*.