

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang masalah

Olahraga futsal sebagai salah satu aktivitas fisik yang dapat diikuti oleh semua kalangan usia dan telah menjadi bagian dari gaya hidup aktif masyarakat. Kegiatan olahraga futsal ini memberikan manfaat kesehatan fisik dan mental. Namun, aksesibilitas terhadap lapangan futsal yang kurang memadai menjadi tantangan, dengan proses pemesanan yang belum optimal secara efisiensi dan pengalaman pengguna.

Dalam era digital ini, pengembangan aplikasi *mobile* telah menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi hambatan tersebut. Keberhasilan sebuah aplikasi tidak hanya ditentukan oleh kemudahan penggunaannya tetapi juga sejauh mana pengalaman pengguna dapat dioptimalkan. Oleh karena itu, penerapan *design thinking* dalam pengembangan aplikasi *mobile* untuk pemesanan lapangan futsal menjadi langkah strategis untuk memastikan kesesuaian antara kebutuhan pengguna dan solusi yang dihasilkan.

Pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk memberikan solusi yang efisien dan memuaskan bagi pengguna dalam mencari, memilih, dan memesan lapangan futsal. Desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) akan menjadi fokus utama untuk mencapai tujuan ini. Penelitian ini tidak hanya memberikan solusi praktis untuk kendala dalam pemesanan lapangan futsal tetapi juga membuka peluang bagi pengguna untuk lebih menikmati kegiatan olahraga mereka.

Melalui penerapan *design thinking*, diharapkan dapat menghasilkan desain aplikasi yang tidak hanya teknis dan fungsional, tetapi juga memberikan kepuasan kepada pengguna. Dari pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna hingga pembuatan prototipe yang responsif, diharapkan dapat menciptakan sebuah solusi yang sesuai dengan ekspektasi dan gaya hidup modern.

Desain *UI/UX* yang baik akan membawa manfaat yang banyak, seperti halnya memudahkan interaksi pengguna dengan aplikasi, meningkatkan *branding* sebuah perusahaan, dan yang paling penting bisa meyakinkan pengguna untuk berinteraksi di aplikasi tersebut. (Herosimo,2022).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan yang akan didefinisikan adalah :

- A. Bagaimana membangun desain antarmuka (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) yang dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna secara lebih baik.
- B. Bagaimana membangun desain aplikasi yang mudah diaplikasikan oleh pengembang.

### 1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka ruang lingkup yang akan dikerjakan adalah:

- A. Pengembangan desain aplikasi *booking* lapangan futsal hanya dilakukan sampai tahap desain saja.
- B. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking* untuk memahami kebutuhan pengguna dalam mencari, memesan, serta memberikan rekomendasi terhadap pengguna.
- C. Merancang antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) yang optimal dan ramah pengguna.
- D. Pengembangan desain hanya akan mencakup untuk layar Iphone 13 & 14 (*390 pixel \* 844 pixel*)
- E. Merancang desain aplikasi mobile yang memaksimalkan tingkat kepuasan pengguna, sehingga mereka merekomendasikan desain aplikasi kepada orang lain.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi mobile *booking* lapangan futsal yang mudah diakses bagi pengguna. Fokus utamanya adalah memudahkan proses pemesanan lapangan secara *online* dengan merancang antarmuka pengguna (*UI*) yang menarik dan ramah pengguna.

Melalui pendekatan *design thinking*, penelitian ini bertujuan untuk merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan penguuna serta mengatasi hambatan dalam

pemesanan lapangan futsal secara online. Solusi yang dihasilkan diharapkan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi, tingkat kegagalan yang rendah dan memberikan kepuasan kepada pengguna sehingga mereka bersedia merekomendasikannya kepada orang lain.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- A. Dengan merancang aplikasi *booking* lapangan futsal berbasis mobile pengguna akan memiliki pengalaman yang lebih baik dalam mencari, memesan, dan menggunakan lapangan futsal. Ini dapat meningkatkan kepuasan pengguna.
- B. Desain yang telah dibuat dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi nyata oleh tim pengembang, ataupun bisa menjadi acuan desainer yang lain.