

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital yang terus berkembang, aplikasi mobile telah menjadi alat penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bidang yang telah terpengaruh adalah industri penyewaan kendaraan, khususnya dalam hal penyewaan motor. Penggunaan aplikasi mobile dalam proses penyewaan motor memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna, serta mempermudah penyedia jasa untuk mengelola bisnis mereka.

Aplikasi Renmojo adalah sebuah platform digital yang dirancang khusus untuk memfasilitasi proses penyewaan motor secara online. Aplikasi ini bertujuan untuk menyederhanakan dan mempercepat proses penyewaan motor, baik bagi pengguna yang membutuhkan kendaraan maupun bagi penyedia jasa rental motor.

Dalam proses pengembangan Aplikasi Renmojo, pembuatan *prototype* UI/UX memainkan peran penting. *Prototype* ini berfungsi sebagai representasi awal dari aplikasi yang akan dibangun, memungkinkan pengembang dan tim desain untuk memahami dan mengevaluasi alur pengguna, tata letak antarmuka, dan fitur-fitur yang diperlukan sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya.

Selain itu, tata letak antarmuka yang menarik dan responsif juga penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Pengguna harus dapat dengan mudah menjelajahi aplikasi, memilih motor yang ingin disewa, melihat detail motor, melakukan pembayaran, dan mengakses informasi penting lainnya dengan mudah dan cepat. Selama proses pembuatan *prototype* UI/UX, penting untuk melibatkan pengguna

potensial dan mendapatkan umpan balik mereka. Ini akan membantu dalam memperbaiki dan mengoptimalkan desain sebelum memasuki tahap pengembangan yang lebih lanjut. Perubahan dan iterasi terus-menerus pada prototype juga diperlukan untuk mencapai desain yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pembuatan desain UI/UX untuk Aplikasi Renmojo merupakan langkah penting dalam pengembangan aplikasi yang sukses. Dengan memperhatikan pengalaman pengguna, tata letak antarmuka yang menarik, dan melibatkan pengguna potensial, kita dapat merancang aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang optimal dalam proses rental motor.

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 prefensi pengguna secara lebih baik.
- B. Bagaimana memahami kebutuhan dan keinginan pengguna dalam mencari, memilih dan memesan rental motor dengan mudah pada aplikasi Renmojo.

1.3 Ruang Lingkup

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

- A. Pengembangan Aplikasi Renmojo 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*)

1.4 Tujuan Penelitian

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

Melalui pendekatan *design thinking* penelitian ini bertujuan untuk menciptakan solusi yang sesuai terhadap kebutuhan pengguna, serta memberikan solusi atas hambatan yang dialami pengguna dalam pemesanan rental motor secara *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- A. Dengan merancang aplikasi Renmojo berbasis mobile pengguna akan memiliki pengalaman yang lebih baik dalam mencari, memesan, dan menggunakan rental motor. 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.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis menyusun penelitian ini dengan sistematika penulisan yang akan melakukan pembahasan menjadi 5 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori sebagai pedoman Pustaka dan pembandingan dalam penelitian, dan membahas mengenai uraian-uraian landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

BAB III DASAR TEORI

Bab ini membahas metode penelitian yang digunakan dalam melakukan perancangan UI/UX pada aplikasi RENMOJO dengan menggunakan metode *design thinking*.

BAB IV IMPLEMENTASI & PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi *prototype design* UI/UX pada aplikasi RENMOJO dan pengujian yang dilakukan menggunakan metode *usability testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan selama penelitian dan juga saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.