

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan industri transportasi dan kebutuhan masyarakat akan layanan mobilitas yang praktis terus meningkat dari tahun ke tahun. Salah satu solusi yang banyak diminati adalah layanan rental mobil berbasis aplikasi, yang memungkinkan pengguna menyewa kendaraan dengan mudah tanpa harus memiliki mobil pribadi. Layanan ini tidak hanya membantu pelanggan dalam memenuhi kebutuhan transportasi harian atau liburan, tetapi juga membuka peluang bagi individu atau perusahaan untuk menjadi mitra penyedia kendaraan.

GoDrivenow adalah sebuah platform digital yang bergerak di bidang penyewaan mobil secara online. Platform ini mempertemukan pengguna yang membutuhkan kendaraan dengan mitra yang menyediakan jasa rental mobil, baik dengan sopir maupun tanpa sopir. Dalam ekosistem ini, mitra penyedia mobil berperan penting dalam mendukung ketersediaan dan kualitas layanan yang diberikan kepada pelanggan.

Untuk mendukung peran mitra secara maksimal, dibutuhkan aplikasi dengan antarmuka pengguna UI yang sederhana, responsif, dan mudah digunakan, serta pengalaman pengguna UX yang efisien. Aplikasi ini harus mampu memfasilitasi mitra dalam mengelola data kendaraan, melihat pesanan sewa, mengatur ketersediaan mobil, dan memantau pendapatan mereka.

Peneliti melaksanakan magang di Seven.inc, sebuah perusahaan teknologi kreatif yang bergerak dalam bidang pengembangan produk digital. Selama program magang, peneliti terlibat dalam proyek perancangan UI/UX aplikasi GoDrivenow khusus untuk bagian mitra, dengan menggunakan Figma sebagai tools utama dalam pembuatan wireframe dan prototipe interaktif. Proyek ini juga menjadi bagian dari tugas akhir peneliti sebagai mahasiswa Universitas Teknologi Digital Indonesia.

1.2 Deskripsi Pekerjaan

Selama melaksanakan magang di Seven.inc, peneliti ditempatkan pada divisi desain produk digital dengan peran sebagai UI/UX Designer. Salah satu proyek utama yang dikerjakan adalah perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi GoDrivenow, khususnya pada bagian mitra penyedia kendaraan atau pengemudi. Pekerjaan ini melibatkan beberapa tahap proses desain mulai dari riset awal hingga pembuatan prototipe.

Secara umum, ruang lingkup pekerjaan peneliti dalam proyek ini meliputi:

1. Analisis kebutuhan pengguna mitra

Mengidentifikasi kebutuhan mitra GoDrivenow dalam menggunakan aplikasi, termasuk fitur untuk mengelola kendaraan, menerima pesanan, melihat pendapatan, dan mengatur jadwal sewa.

2. Perancangan wireframe dan alur pengguna

Membuat wireframe dan flow antarlayar (user flow) untuk memvisualisasikan struktur dan alur interaksi pengguna dalam aplikasi.

3. Desain antarmuka visual (High-Fidelity)

Mendesain tampilan antarmuka pengguna dengan mempertimbangkan prinsip desain UI seperti konsistensi, keterbacaan, dan kemudahan navigasi.

4. Pembuatan prototipe interaktif dengan figma

Mengembangkan prototipe yang dapat diuji coba secara interaktif untuk mensimulasikan pengalaman penggunaan aplikasi oleh mitra.

5. Revisi dan penyempurnaan desain berdasarkan masukan tim

Melakukan revisi desain berdasarkan hasil evaluasi internal dan diskusi dengan tim pengembang dan product manager.

Pekerjaan ini dilakukan dengan pendekatan berbasis UI/UX Design Process dan penggunaan tools profesional seperti Figma untuk manajemen tugas.

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka aplikasi GoDriveNow pada bagian mitra dengan menggunakan *metode prototype*. Perancangan ini difokuskan untuk menghasilkan antarmuka dashboard yang memudahkan mitra dalam melakukan verifikasi data diri dan pendaftaran kendaraan untuk menjadi mitra secara efisien. Dengan desain yang intuitif dan berpusat pada pengguna (*user-centered*), diharapkan pengalaman pengguna (UX) meningkat, sehingga proses kerja menjadi mudah, lebih cepat, dan lebih akurat.

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Mempermudah proses verifikasi dan pendaftaran kendaraan desain antarmuka yang dirancang khusus untuk mitra akan membantu mereka menyelesaikan proses dengan lebih cepat dan tanpa kebingungan.
2. Meningkatkan efisiensi dan produktivitas mitra antarmuka yang efisien dan intuitif dapat mengurangi waktu operasional dan mempercepat alur kerja mitra dalam sistem GoDriveNow.
3. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*), mitra akan merasa lebih nyaman dan puas saat menggunakan aplikasi.
4. Meningkatkan kepercayaan mitra terhadap aplikasi, tampilan yang profesional dan pengalaman yang baik akan menciptakan kesan positif dan meningkatkan kepercayaan mitra terhadap platform GoDriveNow.