



1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi saat ini, teknologi semakin berkembang dengan sangat pesat. Banyaknya produk digital yang dihasilkan adalah bukti bahwa fakta tersebut benar adanya. Produk digital adalah proses digitalisasi suatu produk dari perbandingan produk fisik yang ada, serta memiliki potensial menjadi suatu fitur baru yang lebih mudah dimengerti (Strader 2010). Produk digital ditujukan untuk memudahkan penggunaannya. Ketika membuat suatu produk tentunya ada beberapa hal yang diperhatikan, seperti bagaimana kualitas produk, harga produk, kenyamanan penggunaan produk, dan layanan.

Produk yang baik adalah produk yang harus bisa mengubah hidup seseorang tanpa disadari secara langsung seperti yang dikatakan Monika Halim VP *User Experience & Product Design* GO-JEK pada acara Srikandev (Buciyasi 2016). Oleh karena itu, dibutuhkan *user experience* yang baik untuk menghasilkan produk yang baik pula. *User experience* adalah pengalaman yang dirasakan saat seseorang menggunakan produk secara nyata. *User experience* itu mengenai bagaimana sikap dan emosi seseorang saat menggunakan suatu produk. Apakah *user* atau *customer* mengerti bagaimana cara penggunaannya atau tidak, ataupun bagaimana perasaan *user* atau *customer* setelah menggunakan produk (Garret 2011). Saat ini banyak sekali perusahaan digital yang sudah mulai memperhatikan *user experience* pada suatu produk, salah satunya yaitu PT Suitmedia Kreasi Indonesia.

PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang konsultan teknologi dan pemasaran digital terpadu. Selain itu, Suitmedia juga aktif melakukan penelitian dan pengembangan, serta telah menghasilkan beberapa perusahaan internet baru seperti Bukalapak.com, HijUp.com, Nebengers 2.0, dan Kitabisa.co.id. Saat ini Suitmedia tengah berencana untuk membuat produk yaitu Sewa.in. Produk ini merupakan aplikasi *mobile marketplace* dengan konsep bisnis yang menawarkan jasa peminjaman peralatan bayi dan balita. Tahapan awal dari pembuatan aplikasi di Suitmedia adalah perancangan *user experience* untuk produk tersebut. Dikerjakan oleh divisi *creative* dan bekerja sama dengan *system analyst*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, judul Tugas Akhir yang dipilih adalah Perancangan *User Experience* Produk Aplikasi *Mobile* “Sewa.in” di PT Suitmedia Kreasi Indonesia. Hal itu dikarenakan, saat kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) berlangsung, peminatan yang diambil adalah *user experience*. Setelah mempelajari bagaimana *user experience* tersebut, muncul ketertarikan untuk membahasnya secara lebih dalam. Hal ini dengan kepercayaan yang diberikan oleh *Senior Art Director* Suitmedia dan rekan lainnya. Penulis diberikan kesempatan untuk ikut andil dalam proses perancangan produk aplikasi *mobile* Sewa.in.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
 2. Dilarang mengumbar dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumbar dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

1.2 Tujuan

Tujuan dari Perancangan *User Experience* Produk Aplikasi *Mobile Sewa.in* di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebagai berikut :

Membuat rancangan *user experience* untuk aplikasi *mobile Sewa.in*

Membuat *wireframe* dan *prototype* untuk aplikasi *mobile Sewa.in*

Membuat *benchmark report* dari *user usability* yang dilakukan terhadap aplikasi *mobile Sewa.in*

1.3 Manfaat

Manfaat dari Perancangan *User Experience* Produk Aplikasi *Mobile Sewa.in* di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebagai berikut :

Suitmedia dapat menjadikan hasil laporan ini sebagai sarana yang dapat membantu dalam proses perancangan produk aplikasi *mobile Sewa.in*.

Manajemen Informatika dapat menjadikan laporan ini sebagai referensi atau acuan jika menemukan persoalan yang sejenis. Sehingga, laporan ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan juga sebagai masukan terhadap persoalan yang ada. Serta dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk laporan akhir mahasiswa dengan peminatan yang sama.

Mahasiswa dapat menambah pengetahuannya khususnya ketika pembuatan *user experience* untuk aplikasi atau *website* yang ingin dibuatnya. Selain sebagai sarana pengaplikasian, dapat juga digunakan untuk menambah ilmu selama kuliah dan mengenal masalah-masalah yang berkaitan dengan *user experience* saat pembuatan *website* atau aplikasi.

Pembaca dapat menambah pengetahuan tentang *user experience* dan bagaimana cara kerjanya.

Memberikan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah di dapat pada masa kuliah ataupun PKL.

1.4 Batasan Masalah

Batasan yang terdapat dalam Perancangan *User Experience* Produk Aplikasi *Sewa.in* di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebagai berikut :

Produk akhir yang dihasilkan adalah rancangan *user experience*, *wireframe*, *prototype*, dan *benchmark report*.

Sasaran pengguna aplikasi adalah ibu di Indonesia yang merupakan pengguna aktif internet (*digital mom*).

Perancangan *wireframe* dan *prototype* yang dibuat berdasarkan sisi penyewa saja.

Data penelitian kuantitatif yang terdapat pada makalah ini diambil dari Jakpat *Survey Report*.

Data penelitian kualitatif yang digunakan menggunakan metode *in-depth interview*.

Trend analysis yang dilakukan, menggunakan data dari *google trends*.

Tidak adanya metode lanjutan.

Metode *competitor review* dilakukan dengan cara membandingkan kelebihan dan kekurangan dari setiap produk.