

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi berperan penting dalam pemenuhan kebutuhan manusia, dan semakin berkembang seiring perkembangan zaman. Kebutuhan pun terbagi atas tiga bagian, yaitu; primer, sekunder, dan tersier. Kebutuhan primer mencakup sandang, pangan, dan papan. Selain kebutuhan primer, manusia pun perlu melengkapi kebutuhan sekundernya, seperti akses kesehatan, pendidikan, dan hiburan. Semenjak adanya pandemi COVID-19, manusia semakin sadar akan kebutuhan sekundernya seperti kesehatan dan hiburan. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan aplikasi hiburan yang mudah dijangkau seperti *social media* ataupun aplikasi *entertainment* lainnya.

Vidio adalah salah satu aplikasi *entertainment* yang bergerak di bidang layanan *video streaming*. Salah satu fitur yang membedakan dengan aplikasi serupa adalah adanya fitur *gamification* (seperti quiz, polling, fantasy team, dan sebagainya). Fantasy Team adalah fitur *gamification* yang terdapat pada Aplikasi Vidio. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menguji keahliannya dalam mengatur tim sepakbola pilihannya. Objektif utama dari gamifikasi ini adalah bagaimana pengguna dapat memenangkan kontes yang ada, dibuktikan dengan papan skor (*leaderboard*) dan hadiah yang didapatkan oleh pengguna. Namun, masih terdapat fitur yang perlu dianalisis pada tampilan Fantasy Team. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui kuesioner terhadap 102 orang. Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, 82% responden menyatakan bahwa mereka merasa perubahan desain pada Fantasy Team perlu dilakukan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait redesain *user interface*, diantaranya redesain *user interface* gamifikasi poin dan *badge* Aplikasi “Campaign ForChange” yang dilakukan oleh Grace Victoria dan Siti Hadiati (2022). Penelitian tersebut menghasilkan *prototype* berupa

*redesign interface* sistem gamifikasi poin dan *badge* dengan nilai *usability testing* 5 dari 7 poin. Hal ini menunjukkan bahwa *interface* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Ramadhana Bagus Solichuddin dan Elyza Gustri Wahyuni (2021) dengan judul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Situs Web Kalografi”. Penelitian ini menghasilkan *prototype* dengan nilai *Heuristic* dan *Severity Ratings* terdapat dua kesalahan level minor dan satu kesalahan level moderat. Pada prinsip *Consistency and Standard*, *Error Prevention* dan *Recognition rather than Recall*. Menurut Ertamel (2021) dalam bukunya yang berjudul “*Illusional Marketing: The Use of Storytelling User Experience and Gamification in Business*” menyatakan bahwa mendesain *user experience* juga perlu dilakukan agar terbentuk suatu perilaku dimana pengguna tidak perlu berfikir dalam menggunakan aplikasi. Dengan harapan terbentuknya suatu kebiasaan dibawah alam sadar yang menuntun pengguna, agar terus kembali menggunakan aplikasi/ suatu fitur tersebut.

Berdasarkan studi pustaka yang telah ditelaah dan masalah yang telah diuraikan, peneliti mengusulkan penelitian berjudul “Analisis *User Experience* (UX) dan *Redesign* Fitur Fantasy Team pada Aplikasi Vidio Dengan Metode *Design Thinking*”. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah analisis *user experience* dan *prototype* fitur Fantasy Team yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka dapat dirumuskan beberapa poin rumusan masalah yaitu; Bagaimana cara mengetahui tingkat *User Experience* (UX) fitur Fantasy Team pada Aplikasi Vidio terutama bagi pengguna baru fitur Fantasy Team dan memperbaiki *User Interface* (UI) pada fitur Fantasy Team agar sesuai dengan kebutuhan *User Experience* (UX) pengguna Aplikasi Vidio. Lalu, bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dalam melakukan redesain ulang fitur Fantasy Team pada Aplikasi Vidio.

### 1.3. Ruang Lingkup

Untuk menghindari kerancuan dan pembahasan yang terlalu luas dalam proses penelitian, maka peneliti membatasi pembahasan dalam penelitian dengan memberikan ruang lingkup sebagai berikut:

- a. Studi kasus yang diambil ialah fitur Fantasy Team pada Aplikasi Vidio milik PT. Vidio Dot Com.
- b. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk mendesain ulang tampilan *User Interface* (UI) yang baru pada aplikasi dan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur *User Experience* (UX) dari fitur Fantasy Team pada Aplikasi Vidio.
- c. Penelitian ini dilakukan hanya untuk memberikan rekomendasi berupa *prototype* fitur Fantasy Team pada Aplikasi Vidio berbasis *mobile*.

### 1.4. Maksud dan Tujuan

#### 1.4.1. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menjadi salah satu rekomendasi analisis *User Experience* (UX) dan mendesain ulang *User Interface* (UI) fitur Fantasy Team pada Aplikasi Vidio dengan berupaya memahami kebutuhan pengguna untuk meningkatkan nilai guna aplikasi.

#### 1.4.2. Tujuan

Terdapat tiga poin utama tujuan dilakukannya penelitian ini, dimana tujuan tersebut yaitu:

- a. Menganalisis *User Experience* (UX) fitur Fantasy Team pada Aplikasi Vidio.
- b. Mendesain ulang *User Interface* (UI) dengan mengacu pada *User Experience* (UX) fitur Fantasy Team pada Aplikasi Vidio.
- c. Memastikan desain aplikasi yang dirancang ulang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengguna fitur Fantasy Team.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1.5.1. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan memahami praktik dalam melakukan *redesign* aplikasi dengan menerapkan metode *Design Thinking*.

### 1.5.2. Bagi PT. Vidio Dot Com

Memberikan masukan untuk tim pengembang Aplikasi Vidio khususnya fitur Fantasy Team yang berpotensi meningkatkan nilai guna dan kepuasan pengguna aplikasi.

### 1.5.3. Bagi Pengguna

Menjadi solusi para pengguna fitur Fantasy Team agar dapat merasakan pengalaman menggunakan aplikasi yang lebih baik, terpercaya, dan memuaskan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 1.6. Luaran yang Diharapkan

Hasil yang peneliti harapkan dari dilakukannya penelitian ini adalah rekomendasi rangkaian tampilan desain *User Interface* (UI) fitur Fantasy Team pada Aplikasi Vidio yang baru dan interaktif sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam bentuk *prototype*.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan penelitian ini menggunakan sistematika penulisannya sebagai berikut.

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan, serta sistematika penulisan dari penelitian ini.

### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisikan teori-teori yang mendukung proses tercapainya tujuan penelitian dimana teori tersebut diantaranya *User Interface*, *User Experience*, *Redesign*, metode *Design*

*Thinking, User Experience Questionnaire (UEQ), Usability, Gamification, aplikasi Mobile, Vidio, Fantasy Team, Figma, dan Penelitian terdahulu.*

### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan tahapan penelitian, waktu dan tempat penelitian, serta jadwal penelitian.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisikan daftar referensi bacaan yang digunakan sebagai acuan penelitian ini.