

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat menciptakan antarmuka, desainer dan programmer perlu memperhatikan beberapa aspek penting seperti ciri khas, pesan, dan konsistensi. Konsistensi dalam desain sangat penting karena mempengaruhi kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan antarmuka. Desain yang konsisten membantu menghindari kebingungan pengguna dan meningkatkan tingkat kepuasan mereka. (Faizal, 2021)

Sistem yang terbentuk dari permasalahan tersebut adalah Desain Sistem. Desain Sistem adalah kumpulan komponen yang dapat digunakan kembali, dipandu oleh standar yang jelas, dan diatur secara koheren serta membantu *programmer* dan desainer dalam membuat produk digital lebih cepat dan lebih. Desain Sistem yang baik dapat membantu memberikan pengalaman pengguna yang baik bagi pengguna pada suatu antarmuka. (Arman, Hayuhardhika, & Rachmadi, 2019).

Tujuan dibuatnya Desain Sistem ini adalah membantu meningkatkan efektivitas dalam pembuatan dan realisasi tampilan antarmuka dengan menjadi petunjuk dalam proses pembuatan desain produk yang di dalamnya ada sekumpulan komponen-komponen antarmuka dan kode yang saling terhubung kemudian dikategorikan oleh suatu standarisasi yang jelas dan terintegrasi dalam suatu sistem, Desain Sistem ini dapat digunakan berulang kali atau memberikan manfaat *reusability* ke desainer ataupun

pengembang dalam pengembangan produk. (Kurniawan & Adiwijaya, 2021)

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yang sudah peneliti lakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di *Legion Design System*, peneliti mendapatkan permasalahan mengenai *usability*, efektivitas, dan tingkat adopsi dari Desain Sistem yang dirasakan oleh pengguna yaitu *programmer* dan desainer ketika menggunakan desain sistem ini. Maka dengan ini dapat peneliti simpulkan bahwa diperlukannya analisis sehingga permasalahan yang ada dapat diselesaikan sehingga proses pemasaran dan pengembangan dari *Legion Design System*, dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

Penggunaan metode *System Usability Scale* didasarkan dengan faktor dan penelitian terdahulu yang peneliti temukan mengenai metode ini, merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Hingga saat ini, SUS telah banyak diterapkan untuk mengukur kegunaan dengan beberapa keunggulan, seperti kemudahan penggunaan, tidak memerlukan perhitungan kompleks, tersedia secara gratis tanpa biaya tambahan, dan terbukti valid serta andal, bahkan dengan ukuran sampel yang kecil. (Kurniawan, Nofriadi, & Nata, 2022)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di latar belakang, maka penulis mengidentifikasi rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana dampak penerapan desain sistem Legion terhadap pengalaman *programmer* dan desainer dalam mengembangkan sebuah tampilan antarmuka?
2. Bagaimana cara mengetahui desain sistem Legion berfungsi sesuai tujuannya dan dipercaya untuk digunakan oleh *programmer* atau desainer?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran di rumusan masalah, penulis melakukan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengalaman *programmer* dan desainer setelah menggunakan *Legion Design System* berupa masukan dan saran menggunakan metode *System Usability Scale*.
2. Menggunakan metode *System Usability Scale* untuk melihat tingkat adopsi dan kepercayaan *programmer* dan desainer untuk menggunakan *Legion Design System* sesuai tujuannya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap setelah melakukan penelitian ini maka manfaat yang bisa dihasilkan yaitu:

- a. Manfaat untuk Peneliti:
 1. Mengetahui manfaat setelah menggunakan *Legion Design System* terhadap proses pengembangan suatu produk yang dilakukan *programmer* dan desainer.
 2. Memberikan saran untuk pengembangan selanjutnya dari *website Legion Design System* yang sudah ada.
 3. Memperkenalkan *Legion Design System* kepada pembaca penelitian ini.
- b. Manfaat untuk perusahaan:
 1. Menentukan langkah pengembangan selanjutnya dari *Legion Design System* sebagai sebuah produk.
 2. Meningkatkan kepercayaan *programmer* dan desainer di lingkungan Telkom yang belum menggunakan *Legion Design System* untuk menggunakannya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penulis menetapkan ruang lingkup untuk penelitian ini sehingga mampu memperoleh hasil yang optimal dengan mencakup hal dibawah ini:

1. Objek yang digunakan pada penelitian ini adalah *Legion Design System*.
2. Penelitian dilakukan kepada pengguna *Legion Design System* khususnya *programmer* dan desainer di Telkom Group Chapter DEX.
3. Analisis penggunaan dilakukan dengan metode *System Usability Scale (SUS)*.
4. Perancangan tampilan hasil dari metode *System Usability Scale* dalam bentuk fitur tambahan *website* statis.

5. Hasil analisis berupa skor *System Usability Scale* (SUS).
6. Desain rekomendasi fitur tambahan dari *website* berisi pengenalan *System Usability Scale*, hasil skor SUS dan pengalaman *programmer* dan desainer setelah menggunakan desain sistem serta terdapat masukan dan saran untuk *Legion Design System*.

1.6 Luaran Yang Diharapkan

Penulis berharap dari penelitian ini menghasilkan sebuah luaran untuk mengetahui dampak penggunaan *Legion Design System* yang dirasakan oleh desainer dan *programmer* menggunakan analisa *System Usability Scale* dan juga menyajikan visualisasi dari hasil analisa *System Usability Scale* dengan memberikan rekomendasi fitur tambahan dari *website* berisi pengenalan *System Usability Scale*, hasil skor SUS dan pengalaman *programmer* dan desainer setelah menggunakan desain sistem serta terdapat masukan dan saran untuk *Legion Design System*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis dalam menyusun penelitian ini memiliki susunan dari beberapa bab dan masing masing bab akan menjelaskan bahasan di bawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang dari permasalahan yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan perihal kajian teoritis terkait konsep dasar yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tahapan dan metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan dengan menguraikan temuan dan analisis yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dan penutup dalam laporan penelitian ini merangkum kesimpulan dari penelitian secara keseluruhan dan memberikan saran untuk penelitian di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi daftar dari setiap kutipan dan juga penelitian terdahulu yang menjadi referensi penulisan pada penelitian ini.