

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UI (*User Interface*) adalah sebuah seni desain yang menampilkan sebuah tampilan visual dari sebuah produk yang nantinya digunakan untuk menjembatani sistem antar user dan pengguna yang nantinya dibuat dalam suatu produk aplikasi atau website. Dalam UI biasanya menampilkan beberapa aspek yaitu Gambar logo , *Layout* , *typhography* , dan Pemilihan warna yang sesuai dengan produk (Hellweger & Wang, 2015).

UX (*User Experience*) adalah suatu metode analisa atau penelitian dimana melibatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi atau menggunakan suatu produk digital yang kita buat yang nantinya akan mempengaruhi dalam penggunaan suatu desain produk aplikasi maupun website. Yang mempengaruhi dalam UX antara lain : layout , *typhography* , Penataan navigasi atau menu , Pemilihan warna , dan informasi yang disertakan (Hellweger & Wang, 2015).

E-sports atau olahraga elektronik adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif. Esports terdiri dari tim yang bermain game untuk Tim lain pada tingkat lokal , Provinsi , Nasional , dan Internasional yang dimana pemain tersebut terbagi menjadi Semi profesional dan Profesional dengan tujuan untuk memenangkan sejumlah besar uang sebagai hadiah dan juga trofi. Esport terbagi menjadi 5 kategori , yaitu *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*), *FPS* (*First person Shooter*) , *Battle Royale* , *Fighting* , dan *Card Battle*. *E-sport* saat ini sedang berkembang dari tahun ketahun karena minatnya masyarakat kepada olahraga elektronik ini membuat banyak tuntutan kompetisi yang aman dan terjamin serta dapat diikuti oleh masyarakat tanpa memandang status peminat esport (Hamari & Sjöblom, 2017).

Dengan adanya aplikasi Gupistar yang dibuat oleh PT.Bintang Karya Milenial sebagai wadah berkembangnya *E-sport* , terciptanya sebuah kompetisi yang terjamin akan sportifitas , kenyamanan , dan keamanan dari kompetisi - kompetisi yang diadakan aplikasi tersebut. sehingga terciptanya regenerasi atlit - atlit yang dapat bersaing di rana dunia.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada aplikasi yang mensupport dan memudahkan masyarakat dalam memfasilitasi

1.3 Tujuan

Penelitian ini ditujukan untuk meregenerasi atlit E-sport dan memfasilitasi para masyarkat khususnya di dunia game mendapatkan wadah yang layak sehingga dapat berkembang serta memajukan Industri E-Sport di Indonesia

1.4 Manfaat

1. Bagi Peneliti
 - Dapat terciptanya sebuah aplikasi yang dapat menjadi wadah untuk dunia *E – Sport* di indonesia
2. Bagi Pengguna
 - Mempunyai wadah untuk berkembang
 - Hadirnya sebuah aplikasi yang dimana kewanaman pembayarannya terjamin
 - Hadirnya sebuah aplikasi dimana tim sang pengguna bisa mendapatkan sponsor
3. Bagi Lembaga
 - Sebagai wadah untuk pencarian tim / player / *Talent E-sport* yang efisien serta terstruktur
 - Menjadi sebuah aplikasi pertama di Indonesia yang memfasilitasi dunia *E-sport*

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat agar tidak melenceng dari topik pembuatan *UI/UX* Aplikasi ini sebagai berikut :

- Perancangan desain aplikasi ini menggunakan Figma
- Desain yang digunakan adalah desain yang bernuansa *Gaming* karena tema aplikasi ini adalah *E – Sport* , sehingga dapat menarik para pengguna.
- Desain aplikasi ini dirancang untuk pengguna Android / ios

- Target Pasar Perancangan Meliputi :
- Demografis
 - Masyarakat dengan usia 13 tahun – 30 tahun
 - Berpendidikan mulai SMP – Pekerja
 - Untuk sponsor, status perusahaan adalah perusahaan yang dikenal atau ternaman
- Geografis
 - Indonesia
- Psikografis
 - Masyarakat Indonesia yang suka bermain game untuk mencari Prestasi
 - Mempunyai Ekonomi Sedakng ke Atas
 - Mempunyai *Gadget* atau *Device* Pribadi
 - Mempunyai mental yang kuat
 - *E – Sport Anthusiast*
- Behaviour
 - Masyarakat Indonesia yang sering menghabiskan waktunya untuk bermain game dengan durasi 1 – 6 jam / hari
 - Perusahaan yang ingin bergabung ke industri *E-sport* karena banyaknya perusahaan – perusahaan yang sudah mulai meng sponsori beberapa tim *E-sport*
 - Masyarakat Indonesia yang gemar memainkan Game Bersama teman – temannya hingga mengikuti kompetisi atau lomba *E – Sport*
- Pengumpulan riset mengenai beberapa fitur antar website yang sudah ada dan yang belum ada.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan disalah satu Perusahaan *Start up* Jakarta yaitu PT.Bintang Karya Milenial.Penelitian dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara.Observasi dilakukan untuk mencari acuan mengenai beberapa aplikasi atau Website yang bertemakan *E-Sport* untuk mencari kekurangan serta kelebihan pada aplikasi gupistar yang nantinya dapat diterapkan serta diperbaiki pada penelitian ini.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan penelitian yang digunakan adalah riset mengenai aplikasi competitor yang membahas seputar beberapa fitur – fitur unggulan yang mereka punya. Riset – riset tersebut nantinya akan menjadi dasar untuk pengembangan desain dan tata letak desain aplikasi yang akan dibuat . Adapun perangkat yang digunakan untuk proses pembuatan UI/UX yaitu :

A.Perangkat Keras

- Laptop dengan Spesifikasi INTEL CORE I7-12700H , RAM 16,VGA NVIDIA GEFORCE RTX 3060 6GB, PENYIMPANAN INTERNAL SSD 512GB.
- Mouse
- Headset
- Hardisk

B. Perangkat Lunak

- Figma
- Adobe Photoshop CC 2020
- Adobe Illustrator CC 2020
- Adobe Indesign CC 2020

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

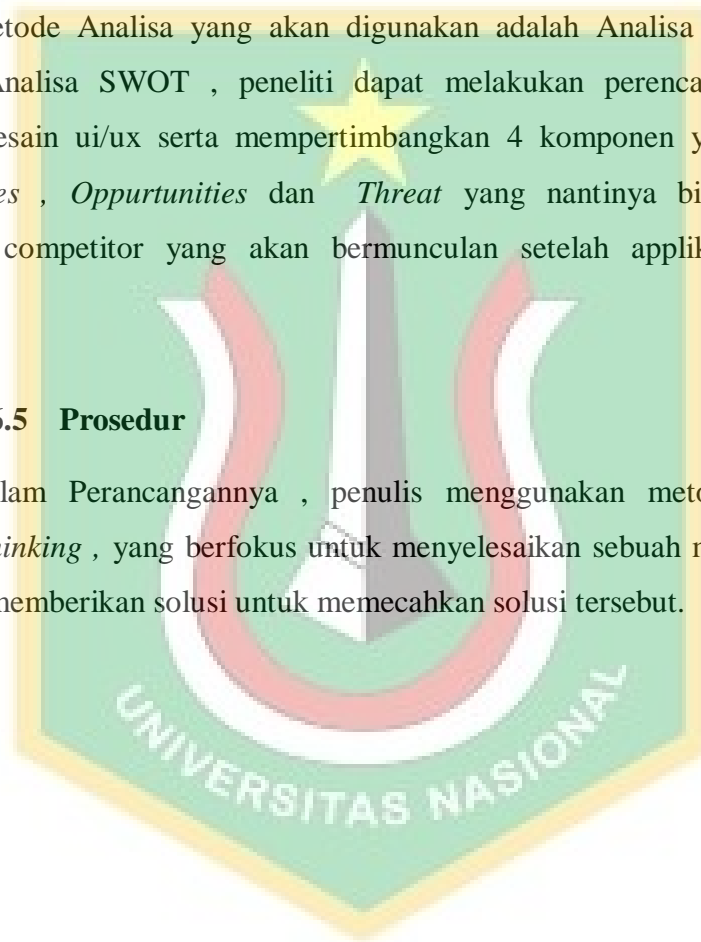
Pengumpulan data dimulai dengan menganalisis berbagai desain website atau Ui/ux yang bertema *E-sport* lalu mengumpulkan beberapa informasi penting seperti desain , font dan gaya desain yang digunakan sebagai landasan pembuatan ui/ux Gupistar.

1.6.4 Analisis Data

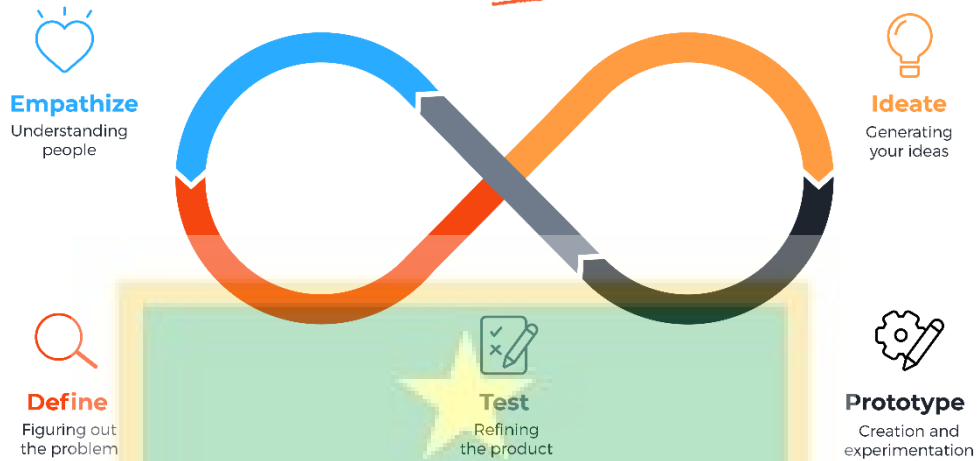
Metode Analisa yang akan digunakan adalah Analisa SWOT. Dengan metode Analisa SWOT , peneliti dapat melakukan perencanaan pembuatan strategi desain ui/ux serta mempertimbangkan 4 komponen yaitu : *Strenghts*, *Weaknesses* , *Oppurtunities* dan *Threat* yang nantinya bisa mengatisipasi beberapa competitor yang akan bermunculan setelah aplikasi GUPISTAR launching.

1.6.5 Prosedur

Dalam Perancangannya , penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking* , yang berfokus untuk menyelesaikan sebuah masalah yang ada kemudian memberikan solusi untuk memecahkan solusi tersebut.



DESIGN THINKING



Gambar 1 Diagram Design Thinking

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Pada BAB I ini berisikan tentang Latar Belakang terjadinya penelitian , Perumusan Masalah yang terjadi , Tujuan dan Manfaat yang terjadi dari penelitian dijabarkan dalam Bab ini.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada BAB II Berisikan Analisa mengenai Jurnal terdahulu yang serupa dengan penelitian penulis. Dan juga membahas Tinjauan Pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan perancangan penelitian penulis

BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada BAB III ini membahas mengenai Analisis Masalah dan Pemecahan Masalah. Konsep Perancangan dan Proses Perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini