

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Co-working space merupakan ruang kerja bersama yang digunakan oleh pelaku komunitas atau perkantoran untuk mengakomodasi kegiatan komunitas dan perkantoran yang khususnya bersifat *startup business*. Meskipun banyak digunakan sebagai tempat kerja freelancer dan pekerja digital, nyatanya tidak hanya itu fungsi dari co-working space. Co-working space menawarkan beberapa value yang membuat hal tersebut semakin diminati selain menjadi wadah untuk bekerja, salah satunya yaitu komunitas. Dilansir dari (IdCloudHost, 2020) ada empat value yang ditawarkan oleh co-working space Indonesia yaitu kolaborasi yang bertujuan untuk menjalin kemitraan, kerjasama, dan menggunakan kekuatan kolektif secara optimal, kepemimpinan dan bimbingan yang bertujuan untuk menginspirasi, mendorong inisiatif baru, dan memberikan dukungan, keberlanjutan yang bertujuan untuk membantu co-working space, dan hasrat dan semangat untuk mewujudkan Indonesia yang lebih baik. Co-working space pertama di Indonesia dibangun oleh Forum Web Anak Bandung (FOWAB) yaitu Hackerspace Bandung pada tahun 2010. Namun pertumbuhan co-working space menjadi salah satu bisnis yang diminati pun semakin berkembang. Felencia Hutabarat, Sekretaris Jendral Asosiasi Coworking Space Indonesia, mengatakan pertumbuhan co-working space di Jakarta dari tahun 2016 ke 2018 naik sekitar 400 persen (Luaciana, 2018). Berdasarkan data dari DailySocial.id yang telah melakukan survey kepada 1617 responden, 90% menyatakan bahwa pekerjaannya dapat diselesaikan di co-working space, 80% reponden menyatakan bahwa sudah mengunjungi co-working space,

dan 67% menyatakan bahwa mereka sudah familiar dengan co-working space. (IdCloudHost, 2020)

Sayangnya pemesanan co-working space saat ini masih cukup rumit. User dapat melakukan pemesanan pada website maupun aplikasi mobile penyedia co-working space tertentu yang hanya memfasilitasi informasi dari co-working space tersebut. Salah satu contoh aplikasi mobile pemesanan co-working space yang ada di Indonesia adalah Rework. Aplikasi mobile co-working space pertama di Indonesia mengintegrasikan seluruh cabang Rework yang ada dan memberikan beberapa pilihan kategori seperti Rework Connect, Workflex, Workdesk, dan Private Office (Yusra, 2017). Maka dari itu rancangan desain antarmuka dari aplikasi pemesanan co-working space yang berpusat pada pengguna ingin dibuat untuk menghasilkan produk yang memiliki tingkat usability yang tinggi dan mudah diadaptasi oleh pengguna.

User Centered Design (UCD) merupakan pendekatan untuk pengembangan sebuah sistem yang bertujuan untuk membuat sistem yang berfokus pada pengguna dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, menerapkan faktor manusia atau ergonomi, dan teknik kegunaan. Pendekatan ini dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi, selain itu juga dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap sistem (International Organization for Standardization (ISO), 2019). Metode *User Centered Design* dipilih untuk penelitian ini sebab tahapan yang ada pada metode ini telah terbukti untuk membuat pengguna merasa lebih nyaman terhadap desain antarmuka yang dirancang, selain itu informasi yang disajikan juga lebih mudah untuk dipahami (Sari & Utami, 2016).

Pembatasan luaran akhir penelitian hanya terfokus pada desain antarmuka merupakan implikasi dari penerapan metode User Centered Design. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan memberikan panduan untuk menyelesaikan masalah, sehingga tidak mencakup implementasi solusi yang dihasilkan. Oleh karena itu, hasil akhir penelitian ini hanya berupa desain antarmuka yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang pernah membahas tentang metode *User Centered Design* (UCD) adalah dengan judul *User-centered Design for Mobile Apps Guide Service Heritage Tourism in Indonesia*. Pada penelitian tersebut menjelaskan tentang pembuatan aplikasi layanan mobile guide yang digunakan untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang sejarah, budaya, dan warisan di Indonesia yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan budaya yang ada di Indonesia melalui mobile guide pariwisata ini. Penelitian ini dimulai dari studi literatur hingga tahap evaluasi. Penelitian tersebut menghasilkan skor total 77% yang menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. (Widarti dkk., 2020)

Penelitian lain yang membahas tentang metode *User Centered Design* adalah dengan judul *User Centered Design Method for Developing a Mobile-Based Product Distribution Application*. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi berbasis mobile yang mampu mengelola data pemesanan produk toko kue Anyelir Cake and Bakery Purwakarta dengan lebih akurat dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang berfokus pada kebutuhan pengguna (Defriani et al., 2022).

Berangkat dari beberapa penelitian terdahulu, User Centered Design (UCD) diimplementasikan dalam desain UI/UX aplikasi mobile pemesanan Co-Working Space dengan tujuan membuat antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga aplikasi tersebut dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah yang diangkat dalam penulisan skripsi ini yaitu :

1. Bagaimana kebutuhan pengguna serta spesifikasi kebutuhan dari aplikasi pemesanan co-working space?
2. Bagaimana proses pembuatan solusi desain antarmuka yang membantu proses pemesanan co-working space?
3. Bagaimana mekanisme penilaian dan evaluasi pengguna terhadap desain antarmuka aplikasi pemesanan co-working space?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang sesuai dengan perumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian berfokus pada perancangan desain antarmuka menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) sebagai metodologi penelitian.
2. Target pengguna aplikasi pemesanan co-working space yaitu adalah pernah menggunakan atau melakukan pemesanan co-working space lebih dari satu kali dan terakhir kali melakukan pemesanan dalam kurun waktu satu bulan terakhir.
3. Wawancara dilakukan kepada maksimal lima responden untuk mewakili persona dari pengguna aplikasi.

4. Hasil desain akan diimplementasikan ke dalam tiga tingkat *prototype fidelity* yaitu *low-fidelity* dalam bentuk *wireframe*, *middle-fidelity* dalam bentuk *mockup*, dan *high-fidelity* dalam bentuk *prototype* sebagai hasil akhir.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini yaitu :

1. Merumuskan kebutuhan pengguna serta spesifikasi kebutuhan aplikasi pemesanan co-working space.
2. Membuat solusi antarmuka aplikasi pemesanan co-working space dengan basis aplikasi *mobile*.
3. Merumuskan solusi untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan co-working space melalui aplikasi *mobile*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini akan membantu mengarahkan penyusunan laporan supaya tidak menyimpang dan sebagai acuan dalam mencapai tujuan penulisan laporan skripsi sesuai dengan apa yang diharapkan. Langkah-langkah dalam proses penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum isi penelitian diantaranya latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pengertian dasar teori yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas, metode, dan tools yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini diantaranya identifikasi masalah, studi literatur, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan penulisan laporan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari setiap tahapan yang ada pada metodologi penelitian serta pembahasan tentang keberhasilan pengembangan sistem diantaranya dan pembahasan yang telah dilakukan selama penelitian diantaranya yaitu analisis, perancangan desain antarmuka, dan evaluasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan skripsi serta saran untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang literatur yang digunakan sebagai pedoman yang membantu pengerjaan skripsi.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi tentang data atau pelengkap yang menunjang dalam pembuatan skripsi.