

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Gedung pertemuan merupakan suatu bangunan yang dirancang khusus untuk digunakan sebagai tempat diadakannya berbagai jenis acara seperti rapat, konferensi, seminar, *workshop*, pernikahan, acara keluarga, atau kegiatan lain yang melibatkan orang dalam jumlah banyak (Agustami & Manikam, 2020). Gedung pertemuan atau biasa disebut juga dengan gedung serbaguna bersifat terbuka untuk digunakan oleh masyarakat umum dengan berbagai tujuan yang disesuaikan dengan kapasitas gedung tersebut.

Aktivitas penyewaan gedung pertemuan memberikan sejumlah manfaat yang signifikan bagi penyewa yang mungkin tidak memiliki ruang yang cukup untuk menyelenggarakan sebuah acara. Bagi individu, komunitas, atau perusahaan yang tidak memiliki properti sendiri, menyewa gedung pertemuan menjadi solusi yang praktis dan efektif. Salah satu manfaat utamanya adalah fleksibilitas. Tanpa harus memikirkan kepemilikan atau perawatan gedung, penyewa dapat dengan mudah mengakses ruang pertemuan yang sesuai dengan kebutuhan acara (Kurniawaty dkk., 2023).

Keuntungan lain yang didapat dari penyewaan gedung pertemuan yaitu adalah kemudahan akses ke fasilitas tambahan (Wulan & Ade, 2022). Fasilitas seperti peralatan presentasi, *sound system*, dan peralatan penunjang lainnya sering kali menjadi fasilitas yang terdapat dalam gedung pertemuan. Dengan adanya fasilitas tambahan tersebut, penyewa tidak lagi perlu untuk memikirkan pembelian alat terkait yang dapat memakan biaya besar. Dengan demikian, penyewaan gedung

pertemuan memberikan solusi kepada penyewa terkait efektifitas dan fleksibilitas dalam penyelenggaraan acara.

Penyewaan gedung pertemuan kini juga menjadi usaha lokal yang sedang berkembang. Beberapa faktor pendukung pengembangan bisnis penyewaan gedung pertemuan adalah permintaan yang tinggi disebabkan oleh banyaknya acara yang digelar, mulai dari pernikahan hingga acara sekolah. Kompetisi yang rendah juga memberikan peluang besar bagi pelaku usaha untuk meraih keuntungan. Faktor lain yaitu mengenai biaya operasional yang lebih terjangkau, termasuk biaya sewa lahan dan tenaga kerja. Selain itu, potensi pengembangan usaha dengan menawarkan jasa tambahan seperti penyewaan kursi, meja, dan perlengkapan acara lainnya dapat menambah pendapatan untuk vendor di sekitar wilayah gedung pertemuan (PuskoMedia, 2021).

Salah satunya di Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur terdapat beberapa pilihan gedung pertemuan dengan berbagai fasilitas pendukungnya. Masyarakat dapat menentukan pilihan gedung yang sesuai dengan kebutuhan pada acara yang akan dilaksanakan. Gedung pertemuan di Kabupaten Bojonegoro juga cukup memiliki kapasitas besar, dapat menampung banyak orang, mulai dari 500 hingga 2000 orang. Lokasinya yang strategis, seperti di pinggir jalan utama atau di pusat kota, membuat gedung-gedung ini mudah ditemukan. Selain itu, gedung pertemuan di Kabupaten Bojonegoro juga dilengkapi dengan lahan parkir yang luas, sehingga para tamu undangan tidak kesulitan mencari tempat parkir, terutama bagi mereka yang menggunakan kendaraan roda empat (Pernikahan, 2022).

Sayangnya proses penyewaan gedung pertemuan saat ini masih menggunakan langkah-langkah yang cukup rumit. Calon penyewa melakukan proses penyewaan melalui pertemuan secara langsung dengan pengelola gedung satu persatu atau melalui telepon (Hutahaean dkk., 2019). Kesulitan lain yang muncul yaitu untuk mendapatkan kontak pihak pengelola gedung yang tepat. Selain itu, informasi mengenai ketersediaan ruang dan jadwal menjadi kendala karena harus dikonfirmasi secara langsung dengan pengelola (Aisyah dkk., 2019). Informasi detail mengenai kapasitas, fasilitas, dan peraturan gedung juga seringkali kurang jelas (Agustami & Manikam, 2020). Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa proses penyewaan gedung pertemuan masih mengandalkan metode konvensional yang dapat menghambat efisiensi dan keterbukaan informasi.



**Gambar 1.1 Website Penyewaan Gedung Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan**

Pada saat ini, platform penyewaan gedung pertemuan masih sedikit ada dan hanya tersedia *website* dari suatu wilayah. Salah satu contohnya yaitu *sewa-gedung.setda.tabalongkab.go.id* yang terdapat pada Gambar 1.1. Dalam *website* tersebut tidak terdapat katalog dan informasi detail mengenai gedung-gedung pertemuan yang ada. Hanya ditampilkan daftar nama gedung yang dapat dipilih

kemudian pengguna akan diarahkan langsung menuju halaman pemesanan tanpa mengetahui informasi mengenai gedung yang dipilih. *Website* tersebut juga hanya memberikan layanan penyewaan beberapa gedung pertemuan di Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan. Oleh karena itu rancangan desain antarmuka dari aplikasi penyewaan gedung pertemuan dengan berfokus pada pengguna ingin dibuat untuk menghasikan produk yang memiliki kegunaan yang tinggi dan dapat dengan mudah diterima oleh pengguna.

*Design thinking* adalah metode pendekatan inovatif yang menempatkan manusia sebagai pusatnya dimana desainer berusaha untuk mengintegrasikan kebutuhan orang, teknologi, dan kebutuhan bisnis (Ilham dkk., 2021). Dalam pelaksanaannya, metode ini mengadopsi pendekatan berbasis pengguna yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna. Pendekatan ini mendorong kreativitas, empati, dan iterasi melalui serangkaian tahapan untuk menghasilkan produk yang memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna (Interaction Design Foundation, 2020).

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai metode *Design Thinking* yang berjudul Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus : Kampung Kahuripan). Pada penelitian ini dilakukan perancangan aplikasi pemilihan kepala desa berbasis mobile yang digunakan untuk membantu masyarakat untuk melakukan pemilihan kepala desa yang dapat diakses dimana saja (Fariyanto & Ulum, 2021). Penelitian ini menghasilkan prototipe yang kemudian diuji dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menggunakan UEQ untuk menguji pengalaman pengguna prototipe yaitu tingkat

daya tarik yang diperoleh adalah 1,967 pada tingkat yang luar biasa, dan tingkat kejelasan adalah mencapai 2,075, yang berada di atas level luar biasa, pada tingkat efisiensi 1,800 pada level yang baik, level ketepatan 1,975 berada pada level dan skala yang luar biasa, tingkat stimulasi 2,000 dan tingkat keterkinian 1,250 di level yang luar biasa. Sedangkan hasil pengujian menggunakan SUS untuk menguji kegunaan prototipe memperoleh hasil 77 yang berada pada tingkatan baik (*grade B*) (Fariyanto & Ulum, 2021).

Terdapat juga penelitian pengujian desain antarmuka yang dilakukan oleh (Subhan & Indriyanti, 2021) berjudul Penggunaan Metode *Heuristic Evaluation* sebagai Analisis Evaluasi *User Interface* dan *User Experience* pada Aplikasi *BCA Mobile*. Pada penelitian ini dilakukan evaluasi heuristik terhadap aplikasi *BCA Mobile* pada sejumlah responden untuk mengevaluasi desain tampilan pengguna dan pengalaman pengguna. Hasil analisis tanggapan terhadap evaluasi antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, teridentifikasi pengguna merasa nyaman dengan penggunaan aplikasi *BCA Mobile*. Namun dari segi tampilan, banyak pengguna yang menyatakan bahwa antarmuka pengguna *BCA Mobile* perlu diperbarui. Pengguna merasa bahwa tampilan aplikasi terlihat kurang modern dan tidak sejalan dengan tren desain terkini. Kemudian dilakukan pemberian rekomendasi berupa 8 tampilan aplikasi dengan tidak mengubah secara signifikan tampilan dari aplikasi yang saat ini sudah ada (Subhan & Indriyanti, 2021) .

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, menjadi dasar penelitian ini yang berfokus pada perancangan antarmuka (UI/UX) aplikasi penyewaan gedung pertemuan berbasis *mobile* dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Bertujuan untuk menciptakan desain antarmuka yang sesuai dengan

kebutuhan pengguna dalam rangka memperbaiki dan mempermudah proses penyewaan gedung pertemuan. Untuk memastikan hasil desain antarmuka yang telah dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka dilakukan pengujian pada hasil *prototype*. Pengujian hasil prototipe akan dilakukan dengan metode *Usability Testing*, *System Usability Scale (SUS)* dan *Heuristic Evaluation*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yang terdapat pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses perancangan UI/UX design aplikasi penyewaan gedung pertemuan menggunakan metode *Design Thinking* berbasis *mobile*?
2. Bagaimana penilaian dan evaluasi terhadap hasil UI/UX design aplikasi penyewaan gedung pertemuan menggunakan metode *Usability Testing*, *System Usability Scale (SUS)* dan *Heuristic Evaluation*?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian yaitu :

1. Berfokus pada metode *Design Thinking* sebagai metode penelitian.
2. Berfokus pada gedung pertemuan yang berada di wilayah Kabupaten Bojonegoro.
3. Wawancara dilakukan kepada penyewa dan pengelola gedung minimal 5 orang mewakili persona pengguna aplikasi.
4. Hasil dari penelitian akan diimplementasikan dalam bentuk desain *hi-fi prototype* aplikasi *mobile* berbasis android.

5. Evaluasi hasil *prototype* dilakukan dengan metode *Usability Testing*, *System Usability Scale (SUS)*, dan *Heuristic Evaluation*

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Melakukan proses perancangan UI/UX design aplikasi penyewaan gedung pertemuan menggunakan metode *Design Thinking* berbasis *mobile*.
2. Mengetahui hasil penilaian dan evaluasi terhadap hasil UI/UX design aplikasi penyewaan gedung pertemuan menggunakan metode *Usability Testing*, *System Usability Scale (SUS)* dan *Heuristic Evaluation*.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ditulis untuk memandu penulisan laporan sebagai panduan untuk mencapai tujuan penulisan skripsi sesuai dengan harapan. Sistematika penulisan laporan disajikan dalam lima bab sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab Pendahuluan mencakup gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan yang didalamnya terdiri latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab Tinjauan Pustaka mencakup dasar teori serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Dasar teori yang mendukung penelitian ini diantaranya mengenai konsep-konsep seperti penyewaan gedung

pertemuan, *design thinking*, *usability testing*, *user experience* dan penelitian-penelitian terkait.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab Metodologi Penelitian mencakup mengenai alur dan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian. Mulai dari identifikasi masalah, studi literatur, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, metode perancangan desain, dan penulisan laporan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab Hasil dan Pembahasan memuat mengenai penjelasan serta analisis dari penelitian yang telah dilakukan. Pada bab ini akan diuraikan proses pengumpulan data hingga proses perancangan desain yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*, dan generate desain.

### **BAB V PENUTUP**

Bab Penutup memuat mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan sistem yang disampaikan penulis untuk penelitian selanjutnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka berisi literatur yang digunakan penulis sebagai pedoman yang membantu dalam proses pengerjaan skripsi.



## **LAMPIRAN**

Bagian Lampiran berisi data atau pelengkap yang menunjang dalam pembuatan skripsi.