

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PITOO.COOP adalah perusahaan *start-up* berbasis koperasi yang diinkubasi oleh perusahaan INNOCIRCLE sejak 2019. Sebelumnya, PITOO.COOP dikenal sebagai INNOGAME, dan merupakan delegasi dari INNOCIRCLE untuk COOPATHON 3.0. INNOGAME kemudian menjadi pemenang dari COOPATHON 3.0 dengan posisi juara 1 se-Asia-Pasifik, dan menjalani *rebranding* untuk menjadi PITOO.COOP. *Rebranding* PITOO.COOP menjadikannya *start-up* koperasi *game developer* dan *talent hub* bagi anggotanya yang saat ini membuat produk *digital* seperti *game multiplayer* berbasis web.

PITOO.COOP saat ini membutuhkan kontribusi dari *game developer* untuk mengisi platform *game multiplayer* tersebut. Platform ini dilirik dapat menjadi medium yang sangat tepat untuk tipe *game ice breaking*, dalam rangka untuk membantu proses interaksi siapa pun yang menggunakannya baik itu siswa sekolah maupun pemain kasual. Melalui *game multiplayer ice breaking* ini, pemain diharapkan dapat merasakan keseruan dan interaksi dengan teman-temannya yang selama ini hanya diperoleh dari pertemuan tatap muka.

Platform ini juga memberikan kustomisasi bagi para kreator ataupun bahkan guru untuk mengatur, membuat, dan merancang kuis permainan sesuai dengan kurikulum sebuah sekolah. Untuk merancang platform tersebut, PITOO.COOP menerima para *game developer* untuk turut mengembangkannya.

Salah satu kebutuhan dalam perancangan platform ini adalah perancangan sebuah *User Interface* (UI) serta penilaian *User Experience* (UX) terhadap UI yang telah dirancang untuk memastikan keberhasilannya. Tampilan UI adalah hal yang signifikan dalam pengembangan *game* ini karena UI merupakan sebuah fitur yang memungkinkan *user* untuk berinteraksi dengan produk tersebut (Berezhnoi, 2021). Maka itulah pada kesempatan magang kali ini, pemegang diberi tugas untuk mengembangkan UI/UX untuk *game* “Stadious.”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana merancang *prototype* UI/UX untuk *game multiplayer ice breaking* “Stadious?”
- 2) Bagaimana caranya untuk menilai UX dari UI yang telah dirancang?

1.3 Batasan Masalah

Dalam kegiatan magang ini, fokusnya adalah perancangan *prototype* UI/UX untuk *game multiplayer ice breaking*, dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh PITOO.COOP. Batasan-batasan yang terdapat dalam proyek magang ini adalah sebagai berikut:

- 1) Perancangan *prototype* akan menggunakan Figma.
- 2) Platform yang ditargetkan adalah web dengan basis Flutter.
- 3) Penilaian UX akan dilakukan dengan *User Experience Questionnaire*.

1.4 Tujuan Magang

Tujuan dari kegiatan magang ini adalah untuk merancang dan mengimplementasi UI/UX sesuai dengan teori-teori dan prinsip yang ada dalam bidang *Human Computer Interaction* (HCI), dalam pengembangan platform *game multiplayer ice breaking* berbasis web untuk PITOO.COOP, yang menggunakan Flutter.

1.5 Metodologi

Untuk menyelesaikan masalah pada kegiatan magang ini, metode-metode yang digunakan adalah:

- 1) Melakukan studi pustaka untuk mendapatkan berbagai informasi mengenai perancangan UI/UX yang baik sesuai dengan teori dan prinsip yang ada pada bidang HCI.
- 2) Melakukan riset *user* dan membuat *user persona*, *wireframe*, dan *prototype* dalam perancangan UI/UX.
- 3) Menggunakan *User Experience Questionnaire* untuk mengukur nilai UX dari UI yang telah dirancang.

1.6 Alokasi Waktu dan Tempat Magang

Program magang dari PITOO.COOP ini bersifat cukup fleksibel. Fleksibilitas yang dimaksud adalah program magang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja karena bersifat *remote* atau *work from home* (WFH). Hal ini terutama dipengaruhi oleh situasi yang sedang terjadi di Indonesia dan di seluruh

negara lainnya yaitu pandemi virus COVID-19 yang telah melanda sejak pertama kali ditemukannya pada akhir tahun 2019. Untuk menjaga produktivitas selama menjalani kegiatan magang, pemegang telah diberikan jadwal yang telah dirancang oleh perusahaan, seperti tertera pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1: Rencana Jadwal Kegiatan Magang untuk Pekerjaan di Rumah

Waktu	Kegiatan
09:00-12:00	Melakukan perancangan/ pengembangan UI/UX
12:00-13:00	Jam makan siang
13:00-17:00	Kembali melakukan perancangan/pengembangan UI/UX

PITOO.COOP memiliki kantor pusat di Purwokerto Utara. Sehingga, jika ada keperluan tertentu, pemegang dapat mengunjungi kantor pusat PITOO.COOP. Kantor pusat PITOO.COOP terletak di alamat berikut ini:

Alamat: Jl. Profesor DR. HR Boenyamin No. 16-17, Dukuhbandong,
Grendeng, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah
53121

Nomor Telepon: (0281) 641338

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun dengan menggunakan sistematika penulisan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara garis besar mengapa, bagaimana, dan di mana proyek magang ini dijalankan, yakni bab ini melingkupi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan magang, metodologi, alokasi waktu dan tempat magang, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua bertujuan untuk menjelaskan teori-teori yang menjadi dasar dalam perancangan dan pengembangan proyek magang ini yang mencakup konsep *User Interface*, *User Experience*, *Design Thinking*, *Agile Software Development*, GitHub, Flutter, Figma, serta *User Experience Questionnaire*.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ketiga berisi mengenai gambaran umum perusahaan PITOO.COOP yang mencakup berbagai informasi mengenai perusahaan seperti sejarah didirikannya *start-up* tersebut beserta pencapaiannya, lalu produk-produk yang telah dikembangkan dan berhasil diverifikasi oleh Google Play, struktur organisasi, deskripsi magang, serta *timeline* pemegang itu sendiri.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX

Bab keempat menggambarkan perancangan tahap awal pengembangan UI/UX dari *game* “Stadious”. Isi bab ini diawali dengan penjabaran spesifikasi *game* serta analisa terhadap target pasar yang telah diberikan oleh perusahaan kepada pemegang pada *briefing* awal. Di mana dari *briefing* tersebut, *user persona* akan dikembangkan dan digunakan sebagai dasar pembuatan *prototype* UI/UX. Terdapat juga pada bab ini perancangan *activity diagram* serta sebuah *wireframe* sebelum dibuatnya *prototype lo-fi* dan *hi-fi* pada bab selanjutnya.

BAB V PROTOTYPE DAN PENGUJIAN

Bab kelima merupakan penjelasan singkat mengenai cara memainkan *game* tersebut serta pemaparan *prototype lo-fi* dan *hi-fi*. Hasil penilaian UX dengan menggunakan UEQ juga akan dijabarkan pada bab ini, di mana analisa terhadap hasil pengujian akan digunakan untuk menarik kesimpulan serta saran untuk pengembangan selanjutnya.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab keenam adalah bab terakhir setelah selesainya penjabaran hasil UEQ pada bab sebelumnya yang bertujuan untuk menyimpulkan kegiatan magang yang telah dijalani pemegang selama 4 bulan dari 16 Agustus 2021 hingga 16 November, disertai dengan saran pengembangan lebih lanjut untuk UI/UX *game* Stadious.