

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan urbanisasi di Indonesia semakin meningkat, terutama di kota-kota besar, menyebabkan permintaan akan tempat tinggal sementara seperti rumah kos. Kebutuhan akan hunian yang nyaman, terjangkau, dan sesuai dengan preferensi pribadi semakin meningkat, terutama di kalangan mahasiswa, pekerja migran, dan pelaku perjalanan bisnis. Namun, proses pencarian kos-kosan saat ini masih sering dihadapkan pada berbagai kendala, seperti ketidakefisienan dalam menemukan informasi yang relevan, kurangnya rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta keterbatasan akses terhadap informasi kos-kosan yang ter-update.

Aplikasi pencari kost di Indonesia semakin banyak dikembangkan untuk memudahkan mencari tempat tinggal sementara. Aplikasi populer seperti Mamikos atau Papikost menyediakan informasi lengkap mengenai harga, sewa, fasilitas, lokasi, dan gambar kamar kos, bahkan fitur pemesanan daring. Dengan aplikasi semacam ini, pengguna dapat membandingkan beberapa pilihan kos berdasarkan anggaran dan preferensi pengguna. Virtual Kost merupakan salah satu *platform* yang dirancang untuk menghubungkan pencari kos dengan pemilik kos melalui sistem digital. Namun demikian, saat ini, masih banyak masyarakat yang belum mengetahui aplikasi Virtual Kost yang dapat membantu dalam mencari dan memasarkan kos. Di samping itu, aplikasi Virtual Kost masih memiliki kekurangan, misalnya rekomendasi kos belum dipersonalisasi secara optimal dan pengalaman

antarmuka (UI/UX) kurang disempurnakan. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan untuk merancang ulang antarmuka aplikasi Virtual Kost agar lebih adaptif terhadap kebutuhan lokasi dan preferensi pengguna. Dalam proses perancangan UI/UX, terdapat beberapa metodologi yang umum digunakan. Khadijah mencatat bahwa Lean UX, Double Diamond, Design Thinking, dan User Centered Design (UCD) adalah metodologi UI/UX yang populer dalam pengembangan aplikasi. Design Thinking merupakan pendekatan **non-linier** berbasis solusi yang menekankan empati terhadap pengguna, pendefinisian kebutuhan, pengembangan ide, serta pengujian iteratif. User-Centered Design (UCD) **menitikberatkan** pada pengembangan antarmuka berbasis kebutuhan dan kebiasaan pengguna. Lean UX menekankan **iterasi cepat** dengan dokumentasi minimum, sedangkan Double Diamond **mengarahkan** proses desain dalam fase eksplorasi dan penyampaian yang sistematis.

Setiap metodologi memiliki **keunggulan dan keterbatasan**. Design Thinking mendorong kreativitas dan eksplorasi ide yang mendalam, namun dapat menyulitkan dari sisi waktu dan **pengukuran hasil**. UCD menjadi kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna, namun memerlukan waktu dan sumber daya besar. Lean UX cocok untuk iterasi cepat, tetapi minim dokumentasi. Double Diamond unggul dalam strukturisasi proses, namun dapat kurang fleksibel.

Human-Centered Design (HCD) adalah pendekatan yang berfokus pada manusia sebagai pusat proses desain. HCD melibatkan pemahaman konteks pengguna, eksplorasi ide, serta pengujian solusi bersama pengguna. HCD dinilai mampu

menghasilkan antarmuka yang responsif terhadap kebutuhan nyata pengguna. Namun, menurut Norman, terlalu fokus pada pengguna berisiko menutup peluang inovasi karena berpegang pada kebiasaan lama yang tidak selalu optimal.

Khusus dalam konteks aplikasi Virtual Kost, kelemahan pendekatan non-Human-Centered Design (HCD) menjadi lebih nyata. Desain UI/UX yang tidak melibatkan pengguna secara aktif cenderung menghasilkan antarmuka yang tidak sesuai dengan ekspektasi atau pola pencarian pengguna kos. Fitur rekomendasi yang tidak memperhitungkan variabel lokasi atau kebutuhan pribadi pengguna, misalnya, akan mengatasi relevansi hasil pencarian dan meningkatkan tingkat frustrasi pengguna dalam penggunaan aplikasi.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, pendekatan Human-Centered Design (HCD) menawarkan solusi yang lebih adaptif dan berorientasi pada pengalaman nyata pengguna. HCD mengedepankan proses iteratif yang melibatkan pengguna sejak tahap awal perancangan, melalui observasi, wawancara, dan pengujian langsung. Dengan memahami kebutuhan dan kebiasaan pengguna secara mendalam, pengembang dapat menciptakan antarmuka yang lebih intuitif, efisien, dan kontekstual. Aplikasi yang dirancang dengan pendekatan HCD terbukti lebih diterima dan mampu meningkatkan kepuasan pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi Virtual Kost menggunakan pendekatan Human-Centered Design. Penelitian juga akan menerapkan fitur rekomendasi kost berbasis lokasi dan kebutuhan pengguna,

sehingga aplikasi dapat memberikan pengalaman pencarian hunian yang lebih personal, efisiensi, dan relevan dengan konteks penggunaan sehari-hari.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menerapkan pendekatan Human-Centered Design dalam pengembangan UI/UX aplikasi Virtual Kost?
2. Bagaimana mengintegrasikan fitur rekomendasi berbasis lokasi dan kebutuhan pengguna ke dalam antarmuka aplikasi?
3. Sejauh mana efektivitas desain UI/UX yang dihasilkan dalam meningkatkan pengalaman pengguna?

1.3 Batasan masalah

Dalam pengembangan aplikasi *mobile* Virtual Kost ini, penulis membatasi beberapa masalah untuk mempermudah penulisan Tugas Akhir, sebagai berikut:

1. Objek penelitian fokus pada Masyarakat yang sedang berkuliah dan bekerja di Kota Surabaya.
2. Peneliti akan berfokus pada pengembangan fitur pencarian kost berbasis Lokasi (*Google Maps*), Sistem pembayaran virtual, serta Sistem FAQ (*Frequently Asked Questions*) dan komunikasi dengan pemilik kost.
3. Penelitian ini hanya membahas pengembangan dan pengujian UI/UX website

Virtual Kost menggunakan figma sebagai *platform* digital untuk pencarian dan pemasaran kost.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menerapkan pendekatan Human-Centered Design dalam pengembangan UI/UX aplikasi Virtual Kost.
2. Mengembangkan fitur rekomendasi berbasis lokasi dan preferensi pengguna dalam aplikasi.
3. Menguji efektivitas dan usability desain yang dikembangkan terhadap pengalaman pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disusun manfaat yang dapat diperoleh dari aplikasi tersebut, antara lain:

1. Menambah referensi dalam bidang pengembangan aplikasi *mobile* berbasis *Human-Centered Design* (HCD), terutama dalam konteks pencarian dan penyewaan kost.
2. Mempermudah pencarian kost dengan sistem filtering berbasis preferensi seperti harga, lokasi, fasilitas, dan ketersediaan kamar.
3. Membantu pemilik kost dalam memasarkan propertinya lebih luas dan cepat melalui *platform* digital.
4. Mendorong transformasi digital dalam bisnis kost, sehingga lebih banyak pemilik kost yang memanfaatkan *platform* online untuk pemasaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan sebagai Gambaran untuk bahan acuan dalam tugas akhir ini, sistematika penulisan yang digunakan terbagi menjadi beberapa bab, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi informasi meliputi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai penerapan teori-teori yang diperoleh dari beberapa sumber relevan dan mampu dipertanggungjawabkan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian dan penyusunan Tugas Akhir.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi perancangan dan proses pembangunan aplikasi serta komponen-komponen pemodelan sistem yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN INTERPRETASI

Bab ini berisi membahas hasil yang diperoleh dari proses penelitian serta pembahasan proses yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari beberapa uraian yang telah dijelaskan pada beberapa bab sebelumnya, serta berisi saran untuk pengembangan topik serupa di masa mendatang.