

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

User Interface dan *User Experience (UI/UX)* memiliki peranan krusial dalam pembuatan website dan aplikasi, dikarenakan desain dalam sebuah pembuatan website atau aplikasi harus tertata rapi. *User Interface* dan *User Experience (UI/UX)* harus sesuai dengan apa yang pengguna butuhkan pada website/aplikasi tersebut. *User Interface* dan *User Experience (UI/UX)* dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna yang meliputi dari segi fitur-fitur, tampilan, serta kebutuhan lainnya.

Pentingnya *UI/UX* pada saat ini dikarenakan orang-orang semakin banyak menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Produk digital yang dibuat dengan memenuhi kebutuhan akan meningkatkan pengalaman yang baik terhadap *user* dan dapat membuat citra perusahaan semakin baik.

Untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah dapat dikatakan berhasil dan pengguna sudah merasa puas pada aplikasi yang dibangun maka diperlukan metode *Testing* kepada aplikasi tersebut.

Untuk mencapai tujuan tersebut desainer *UI/UX* harus memiliki pemahaman mengenai kebutuhan serta preferensi *user* dan mempertimbangkan faktor meliputi aksesibilitas dan kecepatan dalam pembuatan desain tersebut, maka dari itu para desainer wajib untuk selalu mempelajari dan mengikuti tren baru, oleh karena itu desainer diharuskan untuk terus mengasah keahlian demi mencapai kepuasan pengguna.

Waste4Change merupakan perusahaan yang memberi solusi untuk pengelolaan sampah yang bertanggung jawab, *SYW (Send Your Waste)* adalah program sukarela untuk masyarakat Indonesia yang menargetkan ibu rumah tangga untuk dapat mengelola sampah anorganik dirumahnya. Program ini membantu usernya untuk menjamin sampah yang telah dipilah dapat diolah secara bertanggung jawab.

Waste4Change merupakan perusahaan pengelola sampah yang bertanggung jawab berdiri sejak 2014 di Bekasi, Jawa Barat. *Waste4Change* memiliki program

Send Your Waste yang menargetkan ibu-ibu rumah tangga untuk dapat mengelola sampah di lingkungannya.

W4C ingin agar semakin berkurangnya user yang bertanya cara menggunakan *web apps* dan kesulitan dalam pengiriman paket karena adanya trouble pada integrasi API yang terkadang kami lihat juga dapat disebabkan oleh adanya miskomunikasi dalam *flow* dan *copywriting* dalam *page* tersebut. Untuk itu W4C menghadirkan layanan RWU (*Recycle With Us*) dengan beberapa program seperti SYW (*Send Your Waste*) baik regular ataupun sponsor program.

Saat mengikuti program Kampus Merdeka kami mendapati *challenge* untuk *Re-Design* tampilan agar mempermudah dalam penggunaan *User*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menempatkan *flow* dan *copywriting* pada *page* desain.
2. Bagaimana membuat *user* tidak merasa kesulitan dalam menggunakan *web apps*.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Tujuan utama penelitian *Re-Design* *web apps* ini yaitu untuk mengatasi miskomunikasi pada *flow* dan *copywriting*.
2. Tujuan kedua penelitian *Re-Design* *web apps* ini yaitu mempermudah user dalam penggunaan *web apps*.

PERPUSTAKAAN



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK