

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dimasa sekarang Teknologi Informasi atau yang disebut dengan IT (*Information and Technology*) berkembang dengan sangat cepat terlihat dengan banyaknya teknologi-teknologi terbaru dibidang pengembangan web (*web development*) dan *Artificial Intelegent* yang sangat terlihat secara signifikan perkembangannya. “Teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan digital” (Haag dan Keen, 1996). Pada masa sekarang digitalisasi sedang marak di implementasikan pada perusahaan-perusahaan, digitalisasi sendiri erat kaitannya dengan Teknologi Informasi yang juga berkembang dengan sangat cepat. Jadi teknologi informasi ini berperan sangat penting pada dunia industri saat ini terlebih lagi perusahaan-perusahaan Indonesia mulai berkembang ke-arrah digitalisasi.

Pada Klinik Pratama Monhal Persada terdapat *website company profile* yang berisi semua hal tentang Klinik tersebut, namun *website* tersebut secara *User Interface* dan *User Experience* tidak begitu baik. Seperti yang diketahui bahwa *website company profile* merupakan salah satu cara bagi perusahaan untuk mempromosikan perusahaan melalui digital dengan harapan bahwa melalui digital tersebut masyarakat dapat mengakses informasi tentang perusahaan dengan. Selain itu, Klinik Pratama Monhal Persada belum memiliki tiket pemesanan kunjungan dokter dan bidan secara daring. Oleh karena itu peneltian ini berfokus pada design *User Interface* dan *User Experience* dengan *Atomic Design Method* dan membuat desain tersebut kedalam sebuah *website* dari sisi *Front-End* dengan menggunakan teknologi HTML, CSS, Figma, JavaScript, dan Library React.js.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka perumusan masalah adalah merancang tampilan *User Interface* dan *User Experience* pemesanan tiket kunjungan dokter atau bidan.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dibuat untuk menetapkan hasil akhir dari penelitian ini, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat dan merancang tampilan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX)
2. Menggunakan metode atomik desain dalam perancangan UI/UX dengan bantuan Figma.
3. Mengimplementasikan desain tersebut ke dalam baris kode menggunakan HTML, CSS, Javascript, dan *library* React.Js dari sisi *client-side* atau *Front-End*.
4. Membuat kode program yang *reusable* dan mudah dilakukan perawatan ketika menambah dan mengubah fitur pada website.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan dalam penulisan laporan ini tidak menyempang dan tidak meluas sesuai dengan batasan-batasan yang telah ditetapkan, adapun batasan masalah yang telah ditetapkan sebagai berikut:

1. Tugas akhir ini dibuat khusus untuk Klinik Pratama Monhal Persada.
2. Membuat fitur-fitur pada aplikasi website pemesanan tiket kunjungan dokter dan bidan.
3. Mendesain *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) fitur-fitur aplikasi website menggunakan Figma, metode Atomik Desain, dan mengaplikasikan desain kedalam kode program.

1.5. State of the Art

Tabel 1.1 State of the art

Judul Jurnal / Judul Buku	Hasil penelitian	Alasan
Nama Buku : Atomic Design	Buku ini merupakan referensi utama untuk	Melihat pembahasan yang ada pada buku

<p>Penulis : Brad Frost Lokasi : Pittsburgh, Pennsylvania Tahun Terbit : 2016</p>	<p>membuat tugas akhir. Buku ini membahas bagaimana cara membuat sistem desain <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> berdasarkan teori atom.</p>	<p>tersebut selaras dengan teknologi yang dipakai yaitu React.Js sehingga memungkinkan untuk memaksimalkan teknologi yang dipakai.</p>
<p>Rancang Bangun <i>Front-End</i> pada Aplikasi Website “Houset” dengan menggunakan <i>User-Centered Design</i></p> <p>Peneliti Nur Fuad Azizi, Indra Lukmana Sardi, dan Aristyo Hadikusuma</p> <p>Lokasi Perusahaan Houset</p> <p>Tahun 2023</p> <p>Nama Jurnal e-Proceeding of Engineering</p>	<p>Jurnal ini membahas bagaimana seorang <i>Front-End Developer</i> bekerja pada sebuah tim dan melakukan kolaborasi yang baik, selain itu juga jurnal ini membahas metode pengujian hasil perancangan UI/UX menggunakan metode SUS.</p>	<p>Alasan mengapa jurnal ini dipilih karena pada jurnal tersebut teknologi yang dipakai adalah react.js dimana teknologi tersebut juga sama dengan yang dipakai pada penulisan skripsi ini, dan juga jurnal tersebut membahas metode pengujian dari hasil penelitian yang dicapai.</p>
<p>System Usability Scale vs Heuristic Evaluation: A Review</p>	<p>Pada jurnal ini membahas perbandingan dari metode pengujian <i>System Usability Scale</i> dan <i>Heuristic</i></p>	<p>Alasan mengapa jurnal ini dipilih karena pada jurnal tersebut</p>

<p>Peneliti Usman Ependi, Tri Basuki Kurniawan, dan Febriyanti Panjaitan.</p> <p>Lokasi -</p> <p>Tahun 2019</p> <p>Nama Jurnal Jurnal Simetris</p>	<p><i>Evaluation</i>, menghasilkan kelebihan dan kekurangan dari kedua metode pengujian tersebut.</p>	<p>membandingkan 2 metode pengujian, sehingga pembahasan metode System Usability Scale yang dibahas pada jurnal tersebut cukup detail dan dapat diterapkan pada penulisan skripsi ini.</p>
<p>ReactJS: A Modern Web Development Framework</p> <p>Peneliti Prateek Rawat dan Mahajan Archana N</p> <p>Lokasi -</p> <p>Tahun 2020</p> <p>Nama Jurnal International Journal of Innovative Science and Research Technology</p>	<p>Pada jurnal ini membahas bagaimana cara kerja react.js sebagai <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>, cara menginstall React.Js, dan menjelaskan fitur-fitur dari React.Js itu sendiri.</p>	<p>Alasan jurnal tersebut dipilih karena pada jurnal tersebut membahas teknologi react.js seperti cara penginstalan, fungsi-fungsi yang dipakai, library yang dipakai, <i>lifecycle</i> react, dan lain sebagainya. Sehingga dapat diterapkan pada penulisan skripsi ini.</p>
<p>Pengembangan Design System Pada Perangkat Lunak IBID Dengan</p>	<p>Pada jurnal ini menerapkan metode atomik desain pada sebuah kasus nyata yang terjadi, sehingga isi jurnal</p>	<p>Alasan jurnal ini dipilih karena pada jurnal tersebut menggunakan metode</p>

<p>Pendekatan Atomic Design</p> <p>Peneliti Selly Huldand dan Alif Finandhita</p> <p>Lokasi -</p> <p>Tahun 2021</p> <p>Nama Jurnal JUPITER : Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer</p>	<p>sangat jelas bagaimana metode tersebut di aplikasikan pada proses desain.</p>	<p>Atomic Design untuk menyelesaikan sebuah kasus nyata, sehingga pendalaman metode Atomic Design yang diberikan pada jurnal tersebut dapat diterapkan pada penulisan skripsi ini.</p>
--	--	--

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini berdasarkan gambaran dari permasalahan dan pemecahannya. Penyusunan ini diuraikan dalam pokok permasalahan yang terbagi dalam beberapa bab. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan penjelasan dari penelitian tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir yang meliputi: latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi landasan teori yang digunakan oleh penulis berkaitan dengan topik tugas akhir meliputi : teori pembuatan *User Interface* dan *User Experience* dengan *Atomic Design Method*.

BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisis perancangan *User Interface* dan *User Experience* menggunakan metode atomik desain, rancangan yang akan dibuat, meliputi: rancangan atom, rancangan molekul, rancangan organisme, rancangan template, dan rancangan halaman.

BAB 4 : PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil implementasi rancangan *User Interface* dan *User Experience* kedalam kode program, penyajian hasil penelitian meliputi: seluruh tampilan halaman beserta responsif di ukuran 1280px dan 414px dan hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

BAB 5 : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh pada tugas akhir ini serta saran untuk pengembangan selanjutnya.

Lampiran