

Problem Statement & Latar Belakang

Mata Kuliah: Interaksi Manusia Komputer



Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi OtoSmartaX sebagai Inovasi Layanan Digital Serba Ada di Indonesia

Anggota Kelompok

Muhammad Firman Maulana – 103062300111
Muhamad Kingkid Aryo Wicaksono – 103062300118
Muhammad Tegar Bintang Maulana – 103062300070

S1IT-KJ-23-003

Teknologi Informasi

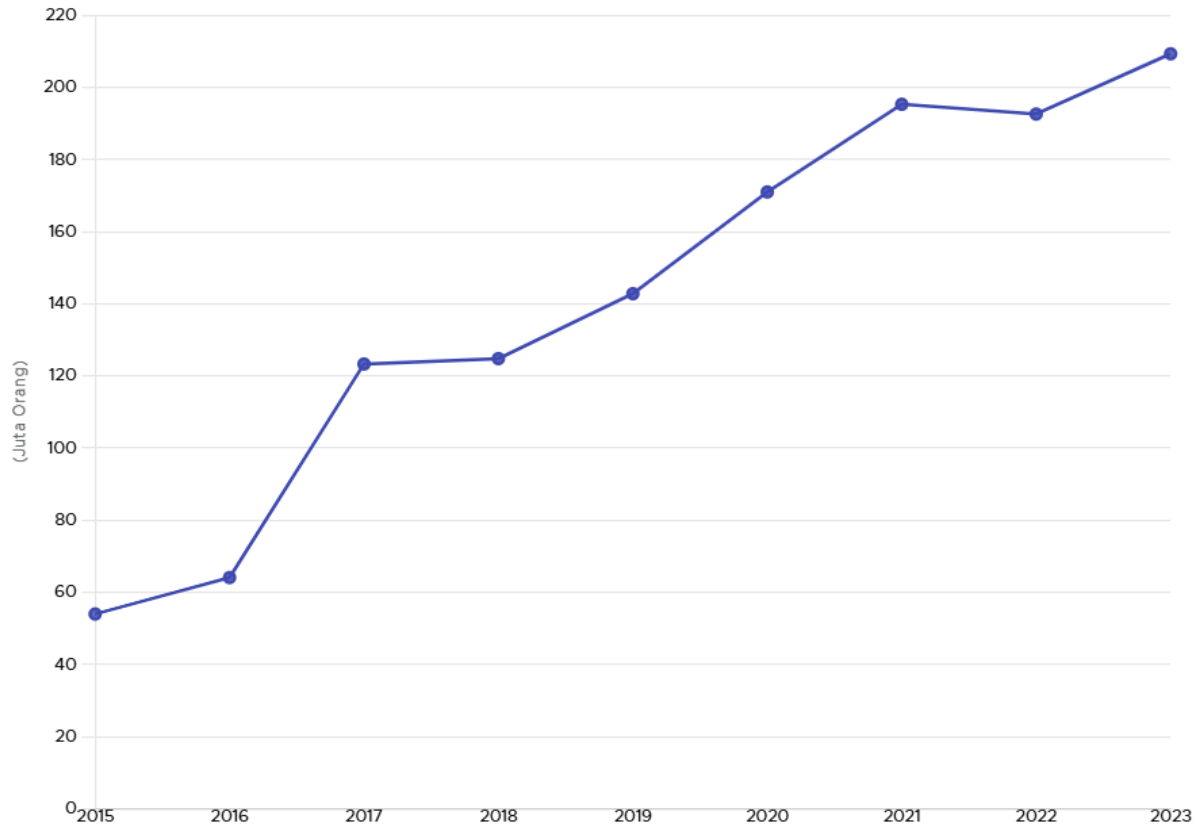
Fakultas Informatika

Telkom University

Kampus Jakarta

Deskripsi Masalah

Transformasi digital telah menjadi katalis utama perubahan perilaku masyarakat Indonesia dalam mengakses layanan sehari-hari. Di era mobilitas tinggi dan ketergantungan pada teknologi, kebutuhan akan layanan digital yang terintegrasi semakin mendesak. Masyarakat urban kini tidak hanya mencari kenyamanan dalam memesan transportasi, makanan, atau jasa pengiriman, tetapi juga mendambakan efisiensi.



Gambar 1. Pengguna Aktif Smartphone di Indonesia (goodstats.id)

Kendati layanan digital seperti ojek online, food delivery, dan kurir instan sudah tersedia melalui berbagai aplikasi, pengguna kerap dihadapkan pada permasalahan fragmentasi layanan. Setiap kebutuhan harus diakses dari aplikasi yang berbeda, sehingga memperbanyak proses login, memperlambat pengambilan keputusan, dan menciptakan pengalaman pengguna yang tidak konsisten. Tidak sedikit pula dari aplikasi-aplikasi tersebut yang memiliki antarmuka rumit dan kurang intuitif, sehingga menghambat aksesibilitas terutama bagi pengguna baru atau mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi.

Permasalahan ini menunjukkan bahwa meskipun adopsi teknologi tinggi, masih ada kesenjangan signifikan dalam desain dan integrasi pengalaman pengguna. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga berorientasi pada kenyamanan, konsistensi, dan kemudahan dalam penggunaan. Aplikasi OtoSmartaX dikembangkan sebagai respons terhadap kondisi tersebut—menghadirkan layanan digital serba ada dalam satu aplikasi yang terdesain dengan prinsip user-centered design, sehingga benar-benar menjawab kebutuhan dan konteks pengguna di Indonesia.

Kondisi ini memperkuat alasan mengapa diperlukan solusi digital yang lebih efektif seperti OtoSmartaX, yang mampu mengakomodasi kebutuhan pengguna dalam jumlah besar dengan pengalaman yang lebih baik.

Masyarakat Indonesia, khususnya di wilayah urban, menghadapi tantangan dalam memenuhi berbagai kebutuhan harian secara cepat dan efisien melalui media digital. Meskipun layanan berbasis aplikasi semakin banyak, pengguna sering kali merasa terbebani karena harus menggunakan banyak aplikasi terpisah untuk memesan kendaraan, mengantar barang, atau membeli makanan. Situasi ini menciptakan pengalaman yang tidak praktis, membingungkan, dan menyita waktu, terutama dalam situasi mendesak. Selain itu, tampilan antarmuka dari sebagian aplikasi tersebut kurang ramah pengguna dan tidak memberikan pengalaman yang menyenangkan. Maka dari itu, perlu dirancang sebuah solusi digital terpadu yang mampu menyatukan berbagai layanan populer dalam satu aplikasi yang mudah digunakan dan mudah diakses.

Masalah-masalah tersebut menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara solusi digital yang tersedia dengan kebutuhan nyata pengguna. Desain sistem dan aplikasi yang tidak melibatkan pengguna sebagai pusat dari proses perancangan menyebabkan solusi yang dihasilkan tidak efektif dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan desain berbasis pengguna (user-centered design) yang mampu mengidentifikasi kebutuhan, kebiasaan, serta hambatan yang dialami pengguna.

Tujuan Proyek

Tujuan dari pengembangan OtoSmartaX adalah untuk menciptakan sebuah aplikasi mobile yang menyediakan berbagai layanan berbasis kebutuhan harian seperti transportasi, pengiriman barang, dan pemesanan makanan, dalam satu platform digital yang terintegrasi. Aplikasi ini dirancang untuk menyederhanakan proses pemesanan, pelacakan layanan, dan pembayaran secara digital, serta memberikan ruang komunikasi langsung antara pengguna dan mitra layanan. Dengan pendekatan desain yang mengutamakan kesederhanaan, estetika modern, dan fungsionalitas, OtoSmartaX bertujuan menghadirkan pengalaman pengguna yang efisien, personal, dan menyenangkan. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat mengakses berbagai layanan dengan lebih cepat, bebas hambatan, dan nyaman, sehingga mendukung gaya hidup digital yang produktif dan adaptif.

Urgensi Desain

Urgensi dari pengembangan desain OtoSmartaX terletak pada peran krusial antarmuka pengguna dalam menjembatani teknologi dengan kenyamanan pengguna. Dalam konteks super app yang memuat berbagai fungsi, keberhasilan aplikasi sangat ditentukan oleh bagaimana pengguna dapat menavigasi, memahami, dan mengoperasikan layanan dengan lancar. Tanpa desain yang intuitif dan mudah diakses, kompleksitas fitur justru dapat menjadi hambatan, bukan solusi.

Tantangan inilah yang menjadikan pendekatan desain berbasis pengguna (user-centered design) sebagai fondasi utama dalam proyek ini. Pengguna menjadi fokus dalam setiap keputusan desain, mulai dari struktur navigasi, penempatan fitur utama, hingga elemen visual yang ramah di mata. Selain itu, urgensi juga datang dari meningkatnya kebutuhan akan aplikasi lokal yang mampu bersaing dengan produk global namun tetap relevan secara kultural dan kontekstual di Indonesia.

Melalui desain yang sederhana namun canggih, OtoSmartaX tidak hanya bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan fungsional pengguna, tetapi juga mendorong adopsi teknologi digital yang lebih luas. Aplikasi ini diharapkan mampu menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern yang menginginkan segala sesuatu cukup dilakukan dari genggam tangan, kapan saja dan di mana saja.

Secara keseluruhan, urgensi dari proyek ini tidak hanya terbatas pada pengembangan aplikasi semata, tetapi juga menjadi bagian dari misi yang lebih besar dalam memperkuat keterhubungan antara masyarakat dan sistem layanan publik berbasis teknologi yang inklusif, adaptif, dan berorientasi pada pengguna.