

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taekwondo merupakan salah satu jenis olahraga nasional yang paling populer yang ada di Korea. Olahraga taekwondo merupakan seni bela diri yang banyak diminati di dunia bahkan berkembang serta menyebar di berbagai kalangan. di Indonesia sendiri Olahraga taekwondo sudah dijadikan ajang bela diri yang paling banyak diminati oleh semua kalangan serta banyak instansi yang mengadakan kejuaraan taekwondo. Didalam olahraga beladiri Taekwondo pasti terdapat Dojang atau tempat berlatih untuk meningkatkan dan mengembangkan bakat seorang atlet untuk mencapai prestasi. (Loveyama & Widodo, 2020).

GTR-9 Dojang Taekwondo sendiri merupakan tempat berkumpulnya para atlit atau siswa bertemu dan berlatih taekwondo. Di dojang, para atlit atau siswa saling berlatih lebih jauh dan memperbaiki kemampuan diri masing-masing dalam taekwondo. GTR-9 Dojang Taekwondo sendiri terletak di Gedung serbaguna RW 04, Jl. Titi Bumi Timur No.12, Gadingan, Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta. Didalam GTR-9 Dojang Taekwondo juga terdapat pencatatan atau pendataan untuk mengetahui atlit serta siswa yang terdaftar didalamnya.

Saat ini pendataan di GTR-9 para atlit atau siswa masih dilakukan dengan cara manual yaitu mendata menggunakan buku. Proses ini memiliki banyak kelemahan, antara lain media pencatatan tersebut rawan rusak. Buku bisa sobek, basah, terbakar, hilang dan lain-lain (Primasari & Wibisono, 2022). Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus GTR-9 Dojang Taekwondo saat ini, permasalahan lain yang dihadapi adalah bagaimana membuat desain awal UI yang dapat disesuaikan dengan warna logo serta tata letak yang enak dipandang. Logo sendiri merupakan elemen penting yang mencerminkan identitas dan nilai-nilai brand, sehingga penting untuk memastikan bahwa desain tampilan aplikasi selaras dengan warna logo

untuk menciptakan kesan visual yang profesional. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan palet warna yang tersedia dalam logo. Logo GTR-9 hanya menggunakan 5 warna utama, yang bisa membatasi opsi desain untuk elemen lain pada aplikasi seperti terlihat pada gambar 1.1



Gambar 1. 1 Logo GTR-9

Berdasarkan kelemahan yang ada GTR-9 Dojang Taekwondo membutuhkan teknologi untuk membantu memudahkan pendataan para atlet atau siswa. Saat ini teknologi sangat berpengaruh untuk membantu memudahkan manusia. Penerapan teknologi dan sistem informasi tidak kalah penting untuk membantu dalam suatu cabang olahraga. Desain Tampilan UI/IX sistem informasi juga tidak kalah berpengaruh untuk membuat nyaman pengguna untuk melakukan pendataan, Oleh karena itu dalam membuat desain UI(User Interface)perlu mencermati kenyamanan user sehingga dapat diterima Masyarakat. Selain desain antarmuka pengguna (UI), keseimbangan antara UI dan pengalaman pengguna (UX) harus diperhatikan. UI yang baik adalah ketika sistem dan pengguna berinteraksi satu sama lain melalui perintah seperti menggunakan konten dan memasukkan data, dan UX yang baik terkait dengan reaksi. Persepsi pengguna, perilaku, emosi, dan pemikiran saat menggunakan sistem (Ravelino et al., 2023). GTR-9 Dojang Taekwondo

sendiri ingin membuat suatu aplikasi desktop Pendataan untuk anak-anak anggota Dojang yang menarik dan nyaman digunakan.

Menemukan cara kreatif untuk mengintegrasikan warna terbatas dan tata letak ini ke dalam desain tampilan UI/UX keseluruhan tanpa membuat tampilan menjadi monoton adalah sebuah tantangan, selain itu menggunakan warna logo sebagai bagian utama dari skema warna aplikasi dapat menimbulkan masalah kontras, terutama jika warna-warna tersebut tidak cukup berkontras dengan font atau elemen penting lainnya. Hal ini dapat mempengaruhi keterbacaan dan aksesibilitas aplikasi, yang penting untuk pengalaman pengguna yang baik.

Dalam Desain Tampilan UI pada GTR-9 Dojang Taekwondo diharapkan dapat menggabungkan beberapa elemen lain serta elemen warna dari logo menjadi suatu tampilan yang menarik dan mudah digunakan pada aplikasi desktop. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan untuk membuat desain tampilan UI sehingga pengguna aplikasi desktop merasakan experience (UX) yang lebih saat menggunakan aplikasi desktop pendataan GTR-9 Dojang Taekwondo.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada, dapat dirumuskan beberapa masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Pendataan yang masih dengan cara manual mendata di kertas.
2. Desain tampilan UI yang dibatasi oleh unsur elemen warna dari logo
3. Memastikan kontras dan keterbacaan yang memadai antara latar belakang (background), Font , Tata Letak dengan warna yang tersedia.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah Pembuatan Tampilan UI/UX Aplikasi Dekstop Pendataan yang sesuai dengan permintaan pengurus GTR-9 Dojang Taekwondo dengan pengaplikasian beberapa elemen

lain serta elemen warna yang langsung berasal dari logo GTR-9 Dojang Taekwondo.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain tampilan UI/UX pendataan GTR-9 Dojang Taekwondo yang mudah digunakan serta kenyamanan saat menggunakan aplikasi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Pembuatan dalam tampilan UI/UX GTR-9 Dojang Taekwondo memiliki manfaat mempermudah pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi pendataan serta meningkatkan efisiensi dalam melakukan pendataan dan dengan merancang tampilan UI/UX yang mudah dipahami dan menarik pengguna akan memiliki pengalaman yang baik saat menggunakan aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa bab dan setiap babnya terdapat beberapa sub-bab. Setiap bab memberikan informasi yang dibahas secara umum tentang isi penelitian. Berikut ini adalah ringkasan dari setiap bab:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini memuat informasi mengenai latar belakang, rumusan masalah dan Batasan masalah, serta ada tujuan penelitian dan manfaat dari penelitian tersebut.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Dasat Teori

Bab tinjauan pustaka dan dasar teori ini menjelaskan tentang jurnal penelitian dan teori yang digunakan sebagai rujukan dalam melakukan penulisan penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab metodologi penelitian menjelaskan metode yang digunakan dalam penyelesaian masalah. Metodologi penelitian ini juga menjelaskan tentang rancangan desain tampilan yang nantinya dapat diimplementasikan.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari Tampilan UI penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab kesimpulan dan saran ini merupakan bagian penutup yang berisikan suatu kesimpulan dan saran yang dimuat dari berdasarkan penelitian ini.