

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PERSIB Bandung adalah salah satu klub sepak bola Indonesia yang berasal dari Bandung, Jawa Barat. Sebelum bernama PERSIB Bandung, pada tahun 1923 berdiri *Bandoeng Inlandsche Voebal Bond* (BIVB) yang merupakan salah satu organisasi perjuangan kaum nasionalis pada masa itu. BIVB kemudian menghilang dan muncul dua perkumpulan lain yang juga diwarnai nasionalisme Indonesia yakni Persatuan Sepak bola Indonesia Bandung (PSIB) atau yang sekarang dikenal sebagai PERSIB Bandung pada tanggal 14 Maret 1933.

PERSIB Bandung merupakan klub sepak bola yang paling sehat di Indonesia baik dari segi manajemen maupun dari segi finansial. Sehatnya finansial PERSIB Bandung sebagai klub besar dalam industri sepak bola Indonesia tidak terlepas kehadiran pendukungnya. Kehadiran pendukung PERSIB Bandung yang dikenal dengan nama *Bobotoh* PERSIB. *Bobotoh* PERSIB turut memberikan andil terhadap pendapatan PERSIB Bandung.

Klub yang mempunyai julukan tim *Maung* Bandung dan juga Pangeran Biru ini, memiliki banyak penggemar serta pendukung fanatik dan setia yang tersebar tidak hanya di Kota Bandung saja, tetapi juga tersebar ke seluruh wilayah kota dan kabupaten di Jawa Barat.

Berdasarkan rilis yang dikeluarkan oleh Berdasarkan *global football digital benchmark* pada tahun 2019 jumlah pengikut PERSIB Bandung di media sosial mencapai 15 juta pengikut aktif data tersebut menjadikan PERSIB Bandung sebagai tim sepak bola dengan pengikut terbesar di Indonesia dan menempati posisi ke 23 di dunia dengan rincian Facebook mencapai 9.5 juta pengikut, Instagram 2.3 juta pengikut, Twitter 3.1 juta, Youtube 250 ribu dan digital media lainnya sebesar 1 Juta pengikut dari berbagai penjuru dunia. Banyaknya interaksi media sosial menandakan bahwa PERSIB Bandung adalah salah satu tim sepak

bola yang memiliki pengikut yang besar di jejaring sosial, pendukung PERSIB Bandung memilih media sosial untuk mendapatkan informasi terbaru tentang PERSIB Bandung. Kesempatan ini pun digunakan “PT PERSIB Bandung Bermartabat” untuk berinteraksi dengan pendukung tim mereka melalui aplikasi PERSIB Bandung dengan tujuan meningkatkan citra *brand* dan mengakomodasi *bobotoh* dalam mencari informasi tentang tim PERSIB Bandung.

Namun saat ini, jumlah pengguna aplikasi PERSIB Bandung tidak mengalami perkembangan yang signifikan, hal ini dibuktikan dengan jumlah unduhan aplikasi yang kurang dari 150 ribu unduhan terhitung sejak *release* pertama kali pada tahun 2017 sampai 2019. Tidak signifikannya peningkatan jumlah pengguna dikarenakan beberapa faktor salah satunya mengenai masalah pengalaman pengguna (*User Experience*) ketika menggunakan Aplikasi PERSIB Bandung, UX merupakan faktor penting untuk menentukan suatu aplikasi sudah cukup memadai, penerimaan oleh penggunanya, atau belum.

Pengujian desain UX aplikasi PERSIB Bandung dilakukan menggunakan metode UEQ, UEQ (*User Experience Questionnaire*) merupakan alat atau kuesioner yang mudah dan efisien untuk mengukur *User Experience* (UX), berdasarkan hasil penilaian didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi PERSIB Bandung menurut skala *Benchmark* UEQ, hasil *benchmark* aplikasi tersebut memiliki *user experience* dan *user interface* yang buruk (*bad*).

Oleh karena itu evaluasi dan *improvement* pada *user interface* perlu dilakukan agar dapat meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi, diperlukan sebuah evaluasi untuk menguji seberapa jauh sebuah aplikasi berfungsi dengan baik dan mengetahui *problem* yang terjadi pada pengguna ketika mencoba mengoperasikan aplikasi tersebut. Menurut Tani Schlatter dan Deborah Levinson (2013) dalam bukunya *Visual Usability Principle and Practices for Designing Digital Applications*, memberikan panduan mengenai komponen yang berpengaruh dalam perancangan *User Interface* adalah sebagai berikut :

1. *Consistency*
2. *Hierarchy*
3. *Personality*
4. *Layout*
5. *Type*
6. *Color*
7. *Imagery*
8. *Control and Affordances*

Dari penjelasan tersebut, maka sangat penting bagi PERSIB Bandung untuk terus mengembangkan Aplikasi PERSIB dengan melakukan evaluasi ulang terhadap *user interface* aplikasi tersebut. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk merancang visual untuk *user interface* tim PERSIB Bandung dengan judul “**Perancangan User Interface Aplikasi PERSIB Bandung**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi yang menarik bagi pengikut PERSIB Bandung.
2. Bagaimana merancang sebuah visualisasi yang dapat mewakili identitas PERSIB Bandung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam perancang ini dibatasi pada perancangan visual pada *user interface* aplikasi PERSIB Bandung.

1.4 Ruang Lingkup Perancangan

1.4.1 Target Audience

1. Demografis

Menurut demografis PERSIB Bandung digolongkan sebagai berikut :

- 1) Usia : 15 Tahun atau lebih.
- 2) Jenis Kelamin : Pria dan Wanita.
- 3) Latar Belakang Pendidikan : Semua latar pendidikan.
- 4) Sosial Ekonomi : Semua Kelas Ekonomi.

2. Geografis

Daerah yang menjadi sasaran PERSIB Bandung yaitu Kota dan Kabupaten se-Jawa Barat, serta daerah lainnya di Indonesia.

3. Psikografis

Konsumen yang royal dan setia terhadap semua kegiatan PERSIB Bandung.

1.4.2 Strategi Visual

Strategi perancangan yang akan dilakukan adalah mendesain ulang desain dan *user interface* aplikasi tersebut.

1.4.3 Dimensi Hasil Pekerjaan

Perancangan visual ini akan menghasilkan visualisasi *user interface* yang nantinya dapat diimplementasikan pada aplikasi PERSIB Bandung agar dapat memperlihatkan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan.

1.5 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan konsep dan visualisasi dari aplikasi PERSIB Bandung, sehingga menjadi lebih menarik.

1.6 Tahapan Perancangan

Tahap perancangan dalam merancang visual *user interface* ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan Konsep.
2. Membuat Karakteristik Produk.
3. Menggambar sketsa *user interface*.
4. Memvisualisasikan secara Digital.

