

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

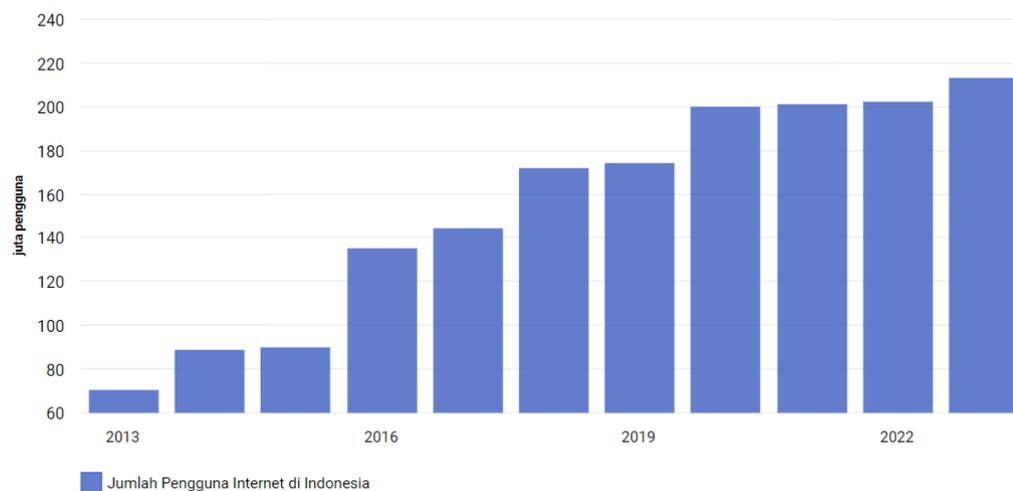
Perkembangan teknologi informasi saat ini dengan kemudahan akses internet dan ketersediaan perangkat teknologi informasi, kini lebih mudah membaca informasi atau berita dalam format elektronik karena bisa diakses dimanapun dengan koneksi internet. Seiring dengan pertumbuhan pengguna dan jasa layanan berbasis telepon seluler (ponsel) di Indonesia, maka peluang usaha dibidang penjualan pulsa handphone menjadi peluang besar bagi banyak kalangan, deposit pulsa elektrik dan kuota dimana terdapat komponen *upline* dan *downline* sebagai pelaku utama bisnis dibidang ini. Saat ini satu-satunya perangkat yang digunakan untuk bertransaksi dan berkomunikasi anatar upline dengan downline hanya melalui pesawat handphone, walaupun secara teknologi pesawat handphone masa kini telah dapat memenuhi kebutuhan para bisnis deposit pulsa elektrik dan kuota umum belum ada alat bantu atau penunjang selain menggunakan handphone.

Rancangan ini bertujuan untuk membangun sebuah rancangan aplikasi yang berisikan tentang penawaran transaksi pulsa melalui deposit dan menjadi media komunikasi antara upline dan downline, membantu dalam mempromosikan produk yang ditawarkan Mykonter dan memperluas jaringan deposit pulsa elektrik dan kuota pada Mykonter. Mykonter adalah dealer pusat distribusi voucher pulsa elektrik all operator terlengkap, tercepat dan sudah teruji keberadaannya yang beralamatkan di Teluk betung, Bandar Lampung, Mykonter adalah dealer voucher pulsa elektrik all operator layanan kami meliputi seluruh provider seluler seperti : Mentari, Indosat IM3, Simpati, AS, XL, Telkomsel, Flexi, Fren, Esia, Ceria, Smart, Axis, Three, dan Hapi.

Dalam hal ini penulis melihat bahwa masih sistem atau data laporan transaksi mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi penjualan. Masalah ini juga terjadi pada Mykonter. Karyawan Mykonter masih banyak mengalami kesulitan, sehingga karyawan tidak bisa melakukan transaksi isi ulang pulsa elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan rancangan aplikasi Mykonter untuk mendapatkan seputar informasi penjualan pulsa. Rancangan aplikasi ini hanya berfokus pada desainnya saja berbasis android. Pembuatan desain ini menggunakan *platform*

Figma di Mykonter agar dapat membantu agen pulsa dalam memantau depositnya. istilah pulsa bagi para pengguna telepon genggam atau singkatnya hp pasti sudah tidak asing lagi. Karena, bagaimanapun, pulsa bisa diibaratkan seperti ‘bahan bakar’ bagi hp. Tanpa adanya pulsa, hp tida bisa dimanfaatkan sebagaimana mesti fungsi sebenarnya yaitu sebagai alat komunikasi.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan *We Are Social*, terdapat 204,7 juta pengguna internet di Tanah Air per Januari 2022. Jumlah itu naik tipis 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202,6 juta (Annur, 2023)



Gambar 1. 1 Grafik Penggunaan internet 2013-2022

Berdasarkan penjelasan diatas maka dibutuhkan rancangan User Interface dan User Experience dalam proses transaksi Mykonter. Yang nantinya membuat paengguna dapat memahami kinerja dari sebuah rancangan aplikasi Mykonter. Untuk mencapai hal tersebut, maka dipilih metode User Experience dalam perancangan aplikasi Mykonter. User centered design (UCD) adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus kebutuhan User. Dalam kaitannya dengan Sistem Informasi, User centered design merupakan bagian dari SDLC (System Development Life Cycle), sehingga desain yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokus pada kebutuhan End-user sehingga diharapkan rancangan ini nantinya akan mengikuti kebutuhan user (Wijaya, 2019)

Tujuan penelitian ini menerapkan *User Interface* dan *User Experience*. Pada rancangan UI Mykonter tujuannya guna mempercantik tampilan sehingga *user* tertarik menggunakan rancangan aplikasi tersebut. Sedangkan UX bertujuan memberikan kemudahan dan pengalaman yang menyenangkan pada *user* dalam menggunakan rancangan aplikasi.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka timbul permasalahan yaitu :

1. Bagaimana merancang aplikasi penjualan pulsa dan kuota berbasis mobile pada Mykonter menggunakan metode *user centered design*?
2. Bagaimana merancang user Interface pada rancangan ini ?

1.3.Batasan Masalah

Batasan penealitian pada penelitian ini adalah :

1. Sistem ini dirancang hanya untuk pemesanan transaksi pulsa dan kuota yang dilakukan oleh *user* secara *online*.
2. perancangan aplikasi ini ialah sampai tahap perancangan *User Interface* .
3. Rancangan ini berfokus pada *High-fidelity Prototype*.

1.4.Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem perancangan pemesanan transaksi pulsa untuk memudahkan *user* dalam pencarian data dan transaksi.

1. Untuk menghasilkan rancangan aplikasi Mykonter menggunakan metode User Centered Design.
2. Untuk perancangan aplikasi pada Mykonter menggunakan platform android yang berfokus pada *usabilty* produk menggunakan UCD.

1.5.Manfaat Penelitian

1. Memudahkan Mykonter dalam melakukan transaksi pulsa dan Kuota.
2. Dapat menyimpan dan menjaga data transaksi dan laporan tersebut dalam jangka waktu yang lama agar tetap dapat diperlukan kembali oleh Mykonter.