

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia Desain pada saat ini sudah banyak sekali peminatnya bahkan dalam dunia kerja sekarang banyak sekali perusahaan atau lembaga yang memerlukan keterampilan dalam bidang tersebut. Interaksi antara komputer dengan manusia merupakan hubungan timbal-balik yang mempunyai tujuan untuk mempermudah manusia dalam mengoperasikan komputer^[1]. Hubungan interaksi manusia dengan komputer berhubungan dengan desain, implementasi serta evaluasi komputer, sehingga memudahkan manusia dalam penggunaannya. Rancangan antarmuka pengguna atau yang disebut *User Interface* merupakan komponen yang paling utama karena bertugas menghubungkan pengguna dengan informasi yang dibutuhkan dari sistem itu sendiri^[2]. Masing-masing sistem yang dikembangkan oleh *developer* tentunya mempunyai karakteristik tersendiri dalam hal desain antarmuka yang juga disesuaikan dengan kebutuhan *user* selain juga mengadaptasi konteks sistem serta aktivitas sistem tersebut. *User Experience* mempunyai tujuan untuk menciptakan sebuah produk atau layanan yang memenuhi kebutuhan pengguna dan menciptakan pengalaman menyenangkan secara keseluruhan pada saat pengguna menggunakan produk yang telah dirancang (Fitri, 2022).

Berdasarkan data statistik di Indonesia *market insights*, jumlah pengguna *e-commerce* di Indonesia mencapai 178,94 juta orang pada tahun 2022. Jumlah tersebut meningkat 12,79 % dibandingkan dengan tahun sebelumnya sejumlah 158,65 juta pengguna. Berdasarkan data yang telah dilakukan pada tahun 2023 diproyeksikan jumlah pengguna *e-commerce* mencapai 196,47 juta pengguna sampai akhir tahun. Tren kenaikan jumlah pengguna *e-commerce* ini diprediksi masih terus terjadi hingga empat tahun kedepan, tepatnya pada tahun 2027, statistik memperkirakan jumlah pengguna *e-commerce* di Indonesia dapat mencapai 244,67 juta orang pengguna *e-commerce*. Berdasarkan data tersebut Bank Indonesia (BI) mencatat, nilai transaksi *e-commerce* di Indonesia sebesar Rp. 476,3 triliun pada tahun 2022. Nilai ini didapatkan dari 3,49 miliar transaksi

di *e-commerce* sepanjang tahun lalu (Mustajab, 2023). Jumlah Pengguna *e-commerce* di Indonesia dapat dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini.



Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna *E-Commerce* di Indonesia
(Sumber : <https://dataindonesia.id/ekonomi-digital/detail/pengguna-ecommerce-ri-diproeksi-capai-19647-juta-pada-2023>)

Src Azzahra merupakan suatu usaha yang bergerak dalam penjualan bahan baku makanan dan non makanan yang beralamat di jalan H.Agus Salim Gg.Langgeng Kelurahan Kelapa Tiga, Kecamatan Tanjung Karang Pusat Kota Bandar Lampung. Src Azzahra memerlukan sebuah strategi yang bagus untuk dapat bersaing dengan kompetitor baik yang bergerak dibidang yang sama maupun berbeda. Dalam hal ini Src Azzahra memiliki beberapa kendala dalam melakukan proses jual beli, dimana kegiatan promosi penjualan yang masih terbatas dan proses pendataan barang dan pencatatan keuangan masih dicatat dalam buku secara manual tanpa adanya bantuan teknologi. Pencatatan transaksi secara manual seperti ini sering terjadi kesulitan dalam mengontrol stok barang, kesalahan dalam pendataan penjualan, proses pencarian barang juga membutuhkan waktu yang cukup lama, serta belum ada strategi pemasaran yang

bagus sehingga omset pendapatan toko juga relatif tidak menentu setiap bulannya, apalagi karena terdampak covid di tahun sebelumnya sehingga tingkat penjualan di Src Azzahra menurun.

Berdasarkan Penjelasan diatas, permasalahan yang dihadapi Src Azzahra ini membutuhkan sebuah Rancangan *User Interface* dan *User experience* untuk aplikasi Gubakoo menggunakan metode *design thinking* dalam proses penjualan agar dapat lebih efektif dan efisien. Pada rancangan *interface* aplikasi Gubakoo ini memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan pengguna seperti menu beranda, fitur pilih barang, fitur pemesanan barang dan fitur profil dimana semua fitur tersebut dibuat dengan tampilan yang *friendly* sehingga pengguna dapat menggunakan dan memahami aplikasi dengan mudah. Pengujian sistem yang dipakai yaitu menggunakan *System Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* serta metode pendekatan yang dipakai yaitu *Design Thinking* karena metode ini sangat cocok untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh Src Azzahra karena pada dasarnya metode *design thinking* berfokus dengan kebutuhan *user*. Dalam menjalankan metode *design thinking* ini akan dilakukan beberapa tahapan yaitu *Emphathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test* (NKD, 2021).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana membangun Rancangan *User Interface* dan *User experience* pada Aplikasi Gubakoo Menggunakan Metode *Design Thinking* ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian yang menjadi kerangka pembahasan adalah :

1. Perancangan desain aplikasi menggunakan platform android.
2. Aplikasi dapat digunakan saat menggunakan koneksi internet.
3. Batasan perancangan aplikasi ini ialah sampai tahap perancangan *user interface* dan *user experience* dari sisi pengguna.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah Rancangan *User Interface* dan *User Experience* untuk aplikasi Gubakoo pada warung sembako menggunakan metode *Design Thinking* serta pengujian sistem menggunakan *System Usability Testing* (SUS) dan untuk pengujian *user experience* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dilihat melalui dua pihak, yaitu pihak pengguna dan pihak penulis. Manfaat penelitian dari pihak pengguna antara lain sebagai berikut :

1. Perancangan ini dilakukan untuk memberikan gambaran kepada pengguna dalam merancang fitur yang akan dimasukkan kedalam aplikasi android.
2. Dapat mempermudah pengguna untuk melakukan pendataan penjualan dan pencatatan keuangan.
3. Perancangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi Gubakoo dapat membantu serta menunjang proses pendataan penjualan.
4. Penyesuaian perkembangan teknologi dalam meningkatkan hasil penjualan toko di Src Azzahra.

Manfaat penelitian dari pihak penulis sebagai berikut :

1. Menerapkan dan memperdalam ilmu yang telah diperoleh selama duduk dibangku perkuliahan.
2. Menambah ilmu pengetahuan, pengalaman serta wawasan dalam perancangan sebuah aplikasi sebagai bekal menghadapi kehidupan didalam dunia kerja.