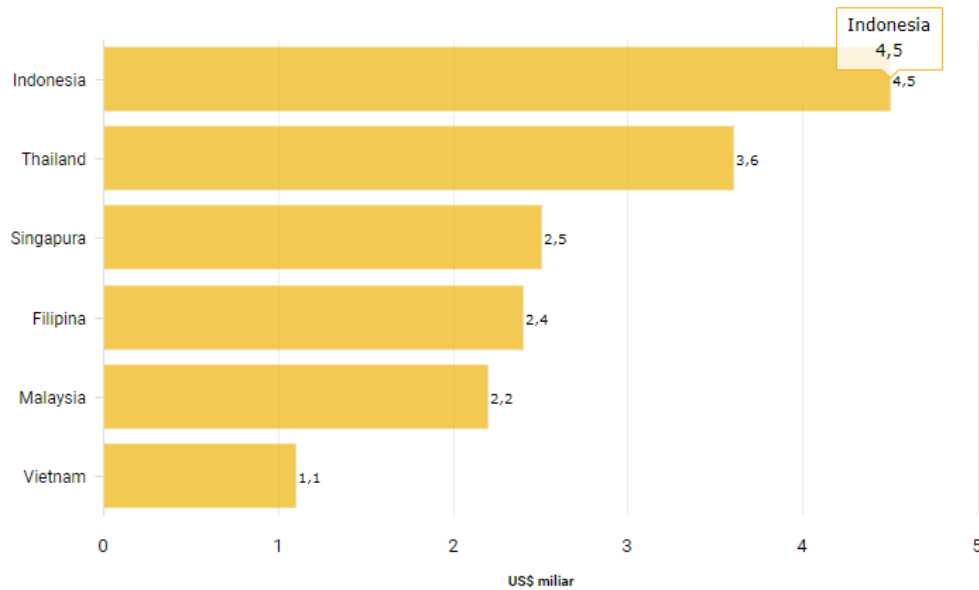


BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

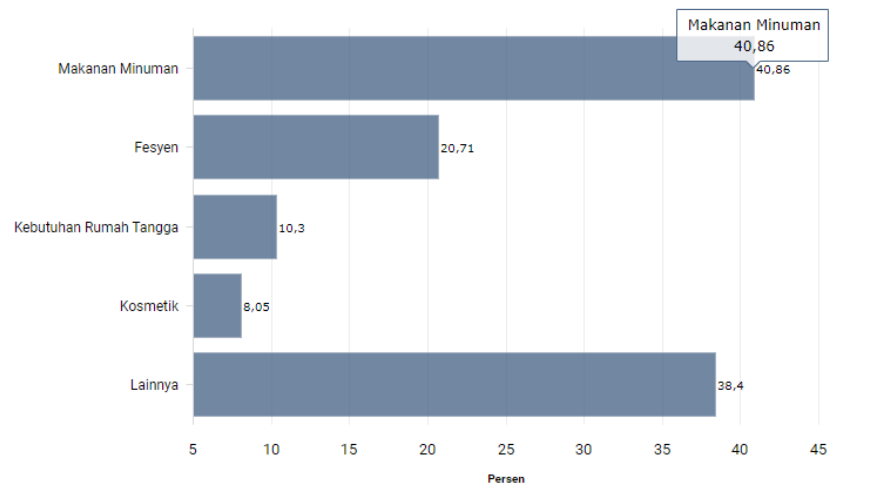
Pada era digital yang semakin berkembang pesat, aplikasi pemesanan online telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pemesanan berbagai jenis produk, termasuk makanan dan minuman, telah menjadi lebih mudah dan nyaman berkat teknologi. Menurut laporan *Momentum Works*, pada tahun 2022, nilai transaksi bruto (*gross merchant value/GMV*) layanan tersebut mencapai US\$4,5 miliar atau sekitar Rp67,89 triliun dengan kurs Rp15.087/US\$. Angka ini setara dengan 27,6% dari total GMV layanan pesan-antar makanan di seluruh Asia Tenggara yang mencapai US\$16,3 miliar pada tahun sebelumnya.



Gambar 1. 1 Grafik Nilai Transaksi Bruto *Online Food Delivery* di 6 Negara ASEAN (2022)

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat bahwa pada Desember 2020, sebanyak 25,25% usaha di Indonesia telah terlibat dalam kegiatan *e-commerce*. Dalam kategori barang/jasa yang dijual melalui *e-commerce*, kelompok makanan,

minuman, dan bahan makanan menjadi yang paling diminati pada tahun 2020, dengan total usaha yang menjual produk-produk ini mencapai 40,86% dari total keseluruhan.



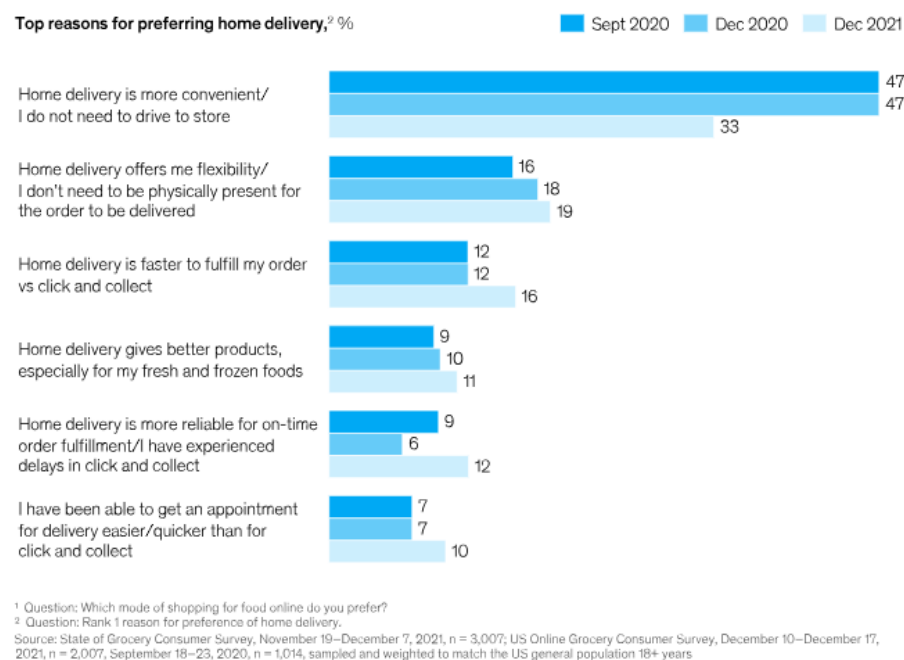
Gambar 1. 2 Grafik Kegiatan *E-Commerce* BPS Hingga Desember 2020

Menurut data dari Statista, pada 2020 Indonesia menjadi negara peringkat ke-9 sebagai negara produsen buah segar terbanyak di dunia. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1.3 Grafik Statista 9 Negara Dengan Produksi Buah Tertinggi Tahun 2020.



Gambar 1. 3 Grafik Statista 9 Negara Dengan Produksi Buah Tertinggi Tahun 2020

Survei dari McKinsey (2021) menunjukkan bahwa 70% konsumen lebih memilih membeli produk segar secara online dari platform yang menjamin pengiriman cepat dan dalam kondisi segar. Kepuasan ini didorong oleh peningkatan teknologi pengiriman dan manajemen rantai pasok yang efektif. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.4 Grafik *The next horizon for grocery e-commerce: Alasan Lebih memilih produk segar Secara Online.*



Gambar 1. 4 Grafik *The Next Horizon For Grocery E-Commerce*

Selain itu, semakin banyak pelaku usaha dan produsen lokal yang ikut serta dalam industri digital, sehingga buah-buahan segar lebih mudah diakses oleh konsumen yang berbelanja secara online. Dengan beragam pilihan buah-buahan yang tersedia, konsumen dapat menikmati manfaat kesehatan yang diberikan oleh berbagai jenis buah tanpa harus berkunjung ke toko fisik. Tren ini tidak hanya mendukung gaya hidup sehat, tetapi juga mendorong pertumbuhan sektor penjualan di Indonesia.

Namun, meskipun ada berbagai aplikasi pemesanan online yang tersedia, masih ada beberapa kendala yang perlu diatasi. Salah satu kendala utama adalah antarmuka pengguna (*user interface*) dari aplikasi yang tersedia. Antarmuka pengguna yang kurang intuitif dan tidak memadai dapat menghambat pengguna dalam melakukan pemesanan buah dengan efisien dan memuaskan. Selama beberapa tahun terakhir, terdapat sejumlah penelitian dan artikel yang menggaris bawahi pentingnya antarmuka pengguna yang efektif dalam aplikasi pemesanan online.

Penelitian oleh (Wirapraja & Aribowo, 2021) menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna yang baik dapat berdampak positif pada perilaku konsumen dalam sistem pemesanan online, termasuk peningkatan dalam minat beli produk. Pendekatan seperti ini mencerminkan penerapan metode *design thinking*, yang mendorong perancang untuk fokus pada pengalaman pengguna yang lebih baik dan terlibat dalam pemahaman mendalam terhadap kebutuhan serta preferensi konsumen.

Selain itu, dalam pemaparan yang dikutip dari (Razi et al., 2018) disoroti bahwa metode *design thinking* telah terbukti sebagai alat yang efektif dalam menghasilkan inovasi yang memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam konteks perancangan antarmuka pengguna, pendekatan ini telah berhasil diterapkan dalam berbagai produk digital yang sukses. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus menerapkan metode *design thinking* dalam perancangan antarmuka pengguna aplikasi pemesanan buah.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dengan merancang antarmuka pengguna aplikasi pemesanan buah yang

lebih baik menggunakan metode *design thinking*. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi-solusi inovatif dan efektif untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam memesan buah secara online.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi penting dalam meningkatkan kualitas aplikasi pemesanan buah dan memberikan manfaat bagi pengguna serta dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode perancangan antarmuka pengguna yang lebih baik di masa depan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang ada, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang antarmuka pengguna (UI) aplikasi Frutta.Id sebagai aplikasi jual beli buah pengguna yang intuitif dan efisien yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *design thinking*?
2. Bagaimana hasil pengukuran aplikasi dengan menggunakan metode *design thinking*?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

1. Fokus pada perancangan antarmuka pengguna (*user interface*) aplikasi pemesanan buah, tanpa mencakup pengembangan fitur-fitur backend atau aspek lain dari aplikasi.

2. Penelitian ini akan terbatas pada analisis dan perancangan antarmuka pengguna dengan menggunakan metode *design thinking*, tanpa implementasi aplikasi secara keseluruhan.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang *user interface* aplikasi Frutta.Id sebagai aplikasi jual beli buah yang intuitif dan efisien sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *design thinking*.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna melalui perancangan antarmuka pengguna yang lebih baik pada aplikasi pemesanan buah, dengan peningkatan kualitas layanan dan potensi pertumbuhan bisnis. Selain itu, penelitian ini juga memberikan panduan bagi pengembang aplikasi, menyumbangkan pemahaman lebih dalam tentang metode *design thinking*, dan memberikan kontribusi pada penelitian ilmiah di bidang antarmuka pengguna. Peningkatan kesadaran masyarakat tentang konsumsi buah juga dapat dicapai, sementara peneliti memperoleh pengalaman berharga dalam pengembangan keterampilan dalam penelitian.