

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut (Muhyidin, Sulhan, & Sevtiana, 2020), dalam era modernisasi seperti saat ini, manusia sangat bergantung terhadap adanya teknologi. Para ahli, orang tua, anak muda hingga orang awam pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Tak seperti waktu dulu, teknologi di masa kini telah berkembang dengan pesat dan sangat berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia juga berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi dalam dunia bisnis.

Tingkat penetrasi penggunaan internet pada tahun 2022 di Indonesia mencapai 73,7 persen dari total populasi. Jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 204,7 juta jiwa. Dalam hal ini data menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat sebesar 2,1 juta (+1,0 persen) antara tahun 2021-2022. (kompasiana.com, 2022).

Mobile application dijelaskan sebagai perangkat lunak yang dapat digunakan untuk melakukan mobilitas yang di lengkapi PDA dan telepon genggam.(Sri & Eko, 2018). Pelaku busines intelligence banyak memakai aplikasi mobile karena dapat digunakan dengan mudah menggunakan smartphone android dan iOS. Hal ini dapat diketahui terhadap pendapatan yang meningkat di Indonesia mulai tahun 2017 hingga 2025, dimana pada tahun 2017 pendapatan mencapai (9,01 billion USD), 2018 (14,65 billion USD), 2019 (22,41 billion USD), 2020 (35,34 billion USD), 2021 (55,98 billion USD), 2022 (62,60 billion USD), 2023 (70,26 billion USD), 2024 (79,31 billion USD), 2025 (90,20 billion USD). (statista.com, 2022).

E-commerce adalah suatu perkembangan ilmu teknologi yang digunakan oleh para pengusaha sebagai media mengembangkan usahanya. E-commerce merupakan perdagangan yang terdiri dari pembeli, penjual, penyedia layanan dan perantara bisnis dengan menggunakan akses internet. (Purwaningsih, 2010). User dapat membeli atau melihat berbagai item kapanpun, dimanapun. Hal ini sangat mempermudah para pengguna untuk berbelanja apapun yang mereka inginkan walaupun memiliki kendala dalam

hal jarak dan waktu. Karena dalam hal ini pembeli tidak harus datang ke toko dan mengorbankan waktunya untuk mendapatkan produk yang diinginkan.

Di Indonesia banyak sekali perusahaan yang menggunakan aplikasi E-commerce, salah satunya yaitu Shopee. Shopee merupakan salah satu contoh e-commerce di Indonesia yang dapat diakses dengan mudah menggunakan smartphone. Shopee memiliki website dan aplikasi yang menyediakan berbagai macam produk mulai dari kebutuhan rumah teknologi, otomotif, dan lain sebagainya. (Populix, 2021).

Sehingga banyak pelaku bisnis yang memasarkan barangnya menggunakan E-commerce seperti kain-batik.com. Kain-batik.com merupakan toko online bernama Toko Batik Vita yang berfokus pada penjualan batik tulis khas Madura dengan berbagai macam motif yang ditawarkan dan sudah pernah mengirim batiknya kepada konsumen yang tersebar di Indonesia bahkan juga ke luar negeri.

Menurut pemilik Toko Batik Vita, pelanggan Toko Batik Vita memiliki kecenderungan mengakses kain-batik.com menggunakan device smartphone. Hal ini diketahui karena rata-rata pembeli yang telah menemukan barang yang ingin dibeli di website Toko Batik Vita kemudian melakukan pemesanan melalui aplikasi whatsapp dengan menyebutkan kode batik yang ingin dibeli dan segala interaksi pembeli dari Toko Batik Vita melalui media whatsapp. Terkadang juga pelanggan Toko Batik Vita meminta *update stok* terbaru melalui whatsapp yang mana hal ini menyebabkan interaksi yang terjadi kurang efektif. Terdapat juga data kategori perangkat yang mengakses kain-batik.com dari bulan Mei 2021 hingga Maret 2022, 65,13% menggunakan smartphone, 33,33% menggunakan dekstop, dan 1,54% menggunakan tablet. (Google Analytics, 2022).

Dalam hal ini pemilik Toko Batik Vita ingin membuat aplikasi berbasis mobile yang memiliki tampilan yang mudah dipahami, sehingga dapat mempermudah pelanggannya dalam melakukan transaksi pembelian di Toko Batik vita.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka pemecahan masalah yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan **“PERANCANGAN DESAIN**

UI/UX SEBAGAI *PROTOTYPE* APLIKASI MOBILE *E-COMMERCE* KAIN-BATIK.COM” yang memiliki fungsi, fitur, dan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan para pengguna aplikasi mobile e-commerce kain-batik.com.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat di identifikasikan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana cara merancang prototipe aplikasi mobile e-commerce Toko Batik Vita menggunakan metode *User Centered Design* dan software Figma?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk membangun kerangka desain UI (User Interface) aplikasi mobile e-commerce kain-batik.com.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat untuk beberapa pihak, adapun manfaat tersebut sebagai berikut:

a. Bagi Toko Batik Vita

1. Mendapat rekomendasi desain UI (User Interface) yang sesuai dengan metodologi yang jelas dan terstruktur.
2. Desain yang telah dibuat dapat digunakan untuk pengembangan Toko Batik Vita dalam mengimplementasikan pembuatan aplikasi mobile e-commerce.

b. Bagi Penulis

Dalam penelitian yang dilakukan penulis dapat menambah wawasan dan mengembangkan ilmunya serta mampu mengimplementasikan pemahaman mengenai UI/UX selama masa perkuliahan dalam bentuk nyata.

- c. Bagi Pembaca
 - 1. Tau bagaimana cara menggunakan metode dengan pendekatan *User Cetered Design* (UCD) di aplikasi seluler.
 - 2. Sebagai acuan bagi mahasiswa dalam pengembangan studi sejenis.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam penulisan penelitian ini, terdapat batasan penelitian supaya dalam penyelesaian penelitian nantinya dapat sesuai dengan yang diharapkan. Adapun batasan masalah yang ada sebagai berikut:

- a. Membuat rancangan desain UI (User Interface) dan prototype aplikasi mobile kain-batik.com.
- b. Pembuatan UI (User Interface) menggunakan figma.
- c. Proses perancangan UI/UX berdasarkan metode *User Centered Design*.