

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kebutuhan hidup dan cara berpikir masyarakat, khususnya perkembangan perangkat lunak teknologi. Hal ini kemudian membuat perkembangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) perlu menjadi perhatian. Selain menjanjikan kemudahan dalam operasionalnya, tampilan UI tersebut menjadi salah satu daya tarik sebuah aplikasi untuk memikat user (Mahfudh & Saputra, 2022). Saat ini jumlah penjahit di Kota Malang semakin banyak dan memiliki keahlian khusus yang berbeda-beda, serta permintaan konsumen juga semakin meningkat sehingga untuk mendapatkan tempat jahit, konsumen harus meluangkan waktu dan datang langsung ke penjahit. Masalahannya, tidak semua orang bisa mengetahui semua lokasi tempat penjahit di sekitar rumahnya dan banyak juga masyarakat yang tidak sempat untuk datang langsung ke tempat penjahit tersebut dan apakah tempat jahit tersebut masih bisa menerima pelanggan atau tidak.

Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam mencari tempat jahit yang cocok dan terdekat dengan lokasi tempat tinggal. Pada penelitian ini akan dibuat rancangan atau *prototype* aplikasi layanan jahit pakaian. Dengan ini, masyarakat dapat melihat informasi terkait tempat jahit pakaian yang diinginkan dan juga dapat memesan layanan jahit pakaian yang masih bisa menerima layanan secara online. Begitu pula dengan penjahitnya, dapat meningkatkan pendapatan karena adanya permintaan terhadap layanan jahit pakaian.

Peneliti menggunakan penerapan *Design Thinking* untuk tahapan penelitian karena menurut peneliti terdahulu Devita Maulina Putri dan Madre Volenta Adil dengan judul *Desain UI/UX SIAKAD dengan Metode Design Thinking* pada Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng menjelaskan bahwa metodologi *design thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia dalam memecahkan masalah dan menghadirkan inovasi baru dalam bentuk desain produk (Putri et al., 2023)

Perbedaan Perancangan UI/UX Layanan Jahit Pakaian Dengan Menggunakan Pendekatan *Design Thinking* di Kota Malang dengan penelitian terdahulu oleh (Putri et al., 2023) yaitu pada penelitian terdahulu pengumpulan ide dengan metode Crazy 8. Crazy 8 adalah metode inovasi brainstorming dengan menggunakan metode kertas yang dilipat sebanyak 8 kali yang dapat menuangkan ide-ide digambarkan di dalam kertas tersebut. Sedangkan pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan secara langsung. Peneliti melakukan wawancara sebagai pencarian informasi melalui perbincangan langsung dengan narasumber untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam penelitian.

Peneliti menggunakan aplikasi Figma untuk membuat *Prototype* karena Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Peneliti membuat UI/UX karena sesuai dengan judul yang telah ajukan peneliti ingin merancang terlebih dahulu, untuk mengetahui berhasil atau tidaknya perancangan yang telah dilakukan. Setelah dilakukannya perancangan ini, aplikasinya dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *prototype* aplikasi layanan jahit pakaian di Kota Malang?
2. Bagaimana menyajikan informasi layanan jahit pakaian yang bisa sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan terdekat dengan lokasi tempat tinggal?

1.3 Tujuan

1. Untuk merancang *prototype* aplikasi layanan jahit pakaian di Kota Malang
2. Untuk menyediakan informasi layanan jahit pakaian yang bisa sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan terdekat dengan lokasi tempat tinggal.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran umum mengenai informasi serta memberikan wawasan dan pengalaman peneliti selanjutnya mengenai perancangan *UI/UX* serta pengembangan aplikasi yang relevan dengan penelitian yang dicoba.

1.4.2 Manfaat Praktis

Perancangan *UI/UX* ini dapat menjadi dasar simulasi dalam pembuatan aplikasi yang dapat memudahkan masyarakat dalam memesan layanan jahit pakaian secara online agar dapat mempercepat proses pengerjaan jahitan dan juga dapat memudahkan komunikasi antara penjahit dengan pelanggannya. Selain itu, dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang merancang aplikasi online dengan menggunakan aplikasi Figma.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Perancangan *UI/UX* dilakukan menggunakan aplikasi Figma.
2. Perancangan *UI/UX* aplikasi layanan jahit pakaian dibatasi hanya pada tahap uji akhir yaitu *Mobile Prototype* sebagai simulasi aplikasi yang akan dikembangkan.