

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kehadiran desainer UI (User Interface) dan UX (User Experience) sangat diperlukan saat ini. Dan misalnya di era modernisasi, perkembangan teknologi sangat pesat, hal ini juga mengikuti perkembangan berbagai aplikasi. UI (UI) sendiri adalah ilmu untuk membersihkan tata letak grafis dari sebuah website atau perangkat mobile. UI (antarmuka pengguna) mendesain semua desain yang dibuat oleh desainer UI/UX secara berurutan, mulai dari warna, memilih bentuk tombol, dan memilih font yang digunakan dalam desain. Dan ada juga UX (User Experience). Perancang UX (Pengalaman Pengguna) adalah orang yang menciptakan kiriman yang berguna dan mengeksekusi aliran pengguna sebagai desain kiriman yang teruji dan berguna. Desainer UX (pengalaman pengguna) biasanya bekerja dengan tim lain untuk menemukan masalah nyata bagi pengguna. Selain itu, masalah diubah menjadi hasil yang layak dan bisa diterapkan. Figma adalah salah satu sistem operasi berbasis web yang paling banyak dibicarakan saat ini. Jumalissa (Hamzah Alghifari dkk., 2020) layanan promosi adalah bagian berdasarkan rangkaian aktivitas jual beli sebuah produk, dan merupakan bagaimana cara mengkomunikasikan suatu pesan dari hasil produk tadi. Kegiatan tadi mencakup beberapa hal yang dapat membuahkan sebuah hasil. Hal ini memberi minat dan meyakinkan calon pembeli tentang barang dan jasa dengan tujuan agar memperoleh perhatian, mendidik, mengingatkan, dan meyakinkan calon pembeli. Kegiatan promosi ini mempunyai peran yang krusial buat menaikkan hasil yang dipromosikan. Pada kegiatan tadi, terdapat beberapa poin-poin layanan promosi yang terdiri dari periklanan dengan promosi, penjualan pribadi, promosi penjualan. Maka berdasarkan itu, peneliti menciptakan rancangan UI/UX desain menggunakan aplikasi Figma. Bagi yang tengah belajar mengenai UI ataupun UX, banyak yang beranggapan bahwa UI ataupun UX sebenarnya satu lantaran mempunyai tugas yang sama padahal, UI dan UX itu berbeda satu sama lain.

Aplikasi Figma sendiri merupakan aplikasi desain dan prototyping yang cukup gratis dan penggunaannya sendiri tidak membutuhkan pengetahuan teknis yang mahal dan bagus. Aplikasi ini hanya dapat digunakan dengan bantuan Internet. Figma dikembangkan untuk membantu penggunanya memfasilitasi kolaborasi proyek seperti kerja kelompok oleh banyak orang pada waktu yang sama di mana saja dan kapan saja. Dari waktu ke waktu, hal terpenting bagi pemilik usaha adalah meningkatkan pelayanan kepada konsumen dengan ikut serta dalam perkembangan teknologi. Memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi. Figma dibuat untuk membuat desain UX (User Experience) UI (User Interface) menggunakan output atau biasa disebut prototype. Penggunaan Figma dalam desain UX (User Experience) UI (User Interface) bertujuan untuk membantu menciptakan tampilan

dan nuansa yang efektif dan mudah dipahami serta sistem untuk grafis cetak Excel dan fungsi pendukung desain. Untuk desain gunakan aplikasi figma yang sering dijumpai di *mobile* atau online, kedua media tersebut bisa dijalankan di smartphone maupun desktop.

Grosir merupakan saluran distribusi kedua atau ketiga setelah distributor atau distributor bawahan. Menurut Setyaningrum dkk, pedagang grosir adalah suatu badan usaha yang kegiatannya membeli atau menjual kembali produk kepada pengecer, pedagang atau pengguna industri, institusi, dan komersial. Lebih lanjut menurut Alma (2011), grosir mengacu pada semua kegiatan pemasaran yang bertujuan untuk mentransfer barang dari produsen ke pengecer atau organisasi pemasaran lainnya. Sementara itu, menurut Griffin dan Ronald (2007), pedagang grosir adalah entitas independen yang menjual berbagai barang konsumen atau komersial yang diproduksi oleh perusahaan manufaktur berbeda. Grosir juga dapat diartikan sebagai jenis usaha yang menjual barang atau jasa kepada orang yang ingin menjualnya kembali untuk tujuan komersial. Berdasarkan pengertian yang telah dibahas di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa grosir adalah suatu usaha pemasaran (rekayasa) yang menjual produk-produk yang diproduksi oleh perusahaan manufaktur yang berbeda dalam jumlah besar dan kemudian dijual kembali ke pengecer dan grosir lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Hamzah Alghifari, et al., (2020) mengatakan bahwa pasar Indonesia mempunyai potensi yg sangat baik guna untuk perkembangan di industry pasar digital yang sangat berkembang ini. Didukung perolehan data yang didapat oleh Kominfo bahwa Indonesia berada di posisi nomor 6 sebagai pengguna jasa internet dan itu rata-rata masyarakatnya menggunakan perangkat mobile. Sebagai perancang UT (user interface) UX (user experience) desain perancangan aplikasi layanan, hal ini merupakan peluang bagi perancang desain UI (user interface) UX (user experience) menjadi pilihan media promosi berbasis digital yg sempurna untuk memperkenalkan kualitas aplikasi Toko Kelontong Oni Telur pada masyarakat sekitar dan luar. Dalam prototype yang saat ini sedang dirancang, semoga nantinya meringankan usaha tersebut dalam membantu promosi digital. Informasi yang akan diberikan atau disampaikan pada aplikasi layanan ini, berisi mengenai nama produk, stok barang, promo dan harga produk. Mungkin usaha toko kelontong ini mempunyai promosi dalam bentuk kertas brosur, akan tetapi dengan cara promosi yang kuno tersebut tidak membantu konsumen dalam melihat lebih dalam lagi informasi dalam usaha tersebut. Lantaran dalam brosur hanya menampilkan sebatas informasi produk sedikit dan tidak banyak. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi berupa perancangan desain aplikasi toko kelontong dan promosi secara lengkap dengan hadirnya rancangan prototipe dan sarana layanan lainnya berbasis aplikasi dalam Toko Kelontong Oni Telur. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menaikkan potensi ketertarikan dalam hal promosi digital dalam hal aplikasi layanan yang dapat menarik perhatian masyarakat sekitar guna bisa melihat produk, harga produk, promo penjualan dan stok barang berdasarkan dari usaha Toko Kelontong Oni Telur ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Laporan proposal ini dikerjakan untuk memperoleh hasil syarat kelulusan berikut ini adalah rumusan masalah yang akan dibahas:

1. Bagaimana Proses perancangan Prototype dari aplikasi Toko Kelontong Oni Telur Menggunakan aplikasi figma?
2. Bagaimana uji coba merancang prototype desain dari aplikasi Toko Kelontong “Oni Telor” tersebut menggunakan aplikasi Figma?

## **1.3 Tujuan**

Laporan proposal ini dikerjakan untuk memperoleh hasil syarat kelulusan berikut ini adalah tujuannya:

1. Membangun desain prototype Toko Kelontong Oni Telur yang mempresentasikan prinsip desain UI/UX dan di implementasikan dalam prototype aplikasi Figma.
2. Melakukan pengujian terhadap user dan admin untuk bisa menentukan prototype yang bisa digunakan dengan baik.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Laporan proposal ini dikerjakan untuk memperoleh hasil syarat kelulusan berikut ini adalah beberapa manfaat dari penelitian ini:

1. Memudahkan konsumen melihat barang dan harga barang ter-update.
2. Membantu meningkatkan pemasaran secara digital.
3. Membantu untuk penelitian selanjutnya dalam membangun rancangan desain aplikasi menggunakan Figma.
4. Mempermudah desainer UI/UX dalam merancang desain aplikasi dengan cepat dan efisien di Figma.

## **1.5 Batasan Penelitian**

Berikut ini beberapa Batasan yang ditetapkan agar penelitian ini tetap konsisten dan tidak melenceng. Berikut ini beberapa Batasan masalahnya:

1. Pada penelitian ini hanya membuat rancangan desain aplikasi yang dapat membantu dalam pembuatan aplikasi dengan menggunakan atau memanfaatkan aplikasi Figma untuk membuat prototype aplikasi yang peneliti ingin buat.
2. UI (user interface) UX (user experience) yang akan dikembangkan penelitian ini hanya tampilan dan perancangan dalam hal layanan suatu usaha tersebut.