

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi mempunyai kiprah penting pada kehidupan manusia dan berkaitan erat dengan aktifitas sehari-hari. Saat ini hampir semua kalangan, anak-anak, remaja juga dewasa membutuhkan teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia, misalnya kegiatan jual-beli. Saat ini jual-beli tak hanya dilakukan dengan datang langsung ke lokasi penjual, melainkan bisa juga melalui media internet atau secara *online*. Proses jual-beli memakai internet ini bukan berupa *website* saja, akan tetapi bisa juga berupa *mobile*. (Shally Nurmaharani & Heriyanto, 2023).

Menurut Syahputra dalam (D. D. Aulia dkk., 2022) proses jual beli yang dilakukan dengan sistem disebut aplikasi *online shop*. Proses jual beli dapat dilakukan dengan mudah tanpa datang langsung ke toko. Gesta Batik ini merupakan toko skala kecil yang tidak memiliki *offline store* sehingga memasarkan produknya lewat media sosial yaitu *whatsapp* dan *Instagram*. Sistem penjualan pada *whatsapp* dengan cara mengunggah foto produk pada *status whatsapp* yang hanya dapat di lihat oleh kontak yang saling menyimpan satu sama lain, sedangkan di *Instagram* hanya mengunggah foto produk yang ditawarkan lalu diarahkan ke *whatsapp* untuk melayani pesanan atau pemberian format orderan, calon pembeli tidak dapat mengetahui stok barang yang tersedia dan pengiriman yang kurang efisien karena kurir harus mencari sendiri alamat penerima atau tidak ada titik lokasi penerima sehingga barang di kembalikan ke toko. Hal ini menimbulkan permasalahan pada proses penjualan yaitu cakupan pasar yang terbatas, sering terjadi hambatan dalam berkomunikasi, kerugian dan pengiriman yang kurang efisien.

Di sarankan aplikasi yang dapat meminimalisir kendala saat proses penjualan seperti memasarkan produk dengan mudah dan menaikkan penjualan secara *online* pada Gesta Batik. Aplikasi yang disarankan yaitu aplikasi yang memiliki kelebihan seperti terdapat informasi kurir yang mengirimkan paket

(foto kurir, nama, nomor telepon), fitur penambahan titik lokasi penerima, informasi produk, diskon produk, jumlah harga yang harus di bayar, total pemasukan dari produk yang terjual (Novan dkk., 2017), serta adanya fitur tambahan penilaian terhadap ekspedisi sehingga tidak berpengaruh pada *rating* toko dan *customer* hanya perlu mengakses pada perangkat lunak berbasis *mobile* untuk melakukan pemesanan atau sekedar melihat-lihat saja. Pengembangan *software* penjualan berbasis *mobile* ini menggunakan aplikasi *figma* yang akan memudahkan penggunaan sistem pada Gesta Batik. Diharapkan *software* memberikan dukungan pada pihak toko untuk proses penjualan sehingga dapat mengatasi keterbatasan pada produk yang ditawarkan dan mengoptimalkan proses bisnis.

Alasan penting dalam mendesain *UI/UX* adalah memikirkan hal-hal yang dibutuhkan *user* serta memastikan *user* mendapatkan asumsi kesan pertama yang baik saat menggunakan aplikasi. Sering kali saat *developer* mengembangkan suatu aplikasi tanpa melakukan tahap *observasi* terhadap pasar sehingga menimbulkan permasalahan yaitu hadirnya fitur yang tidak diperlukan sampai menyulitkan *user*. Perancangan *UI/UX* yang tidak sama dengan keperluan *user* dapat menimbulkan masalah baru seperti berkurangnya minat *user* menggunakan aplikasi sehingga berpaling ke aplikasi lain yang memiliki fungsi sama dan tampilan yang sederhana. Oleh karena itu, diperlukannya peran karyawan dan pelanggan secara langsung untuk memberikan masukan terhadap kegunaan dan fungsi setiap komponennya sebagai bentuk peningkatan pemahaman pengguna saat mengoperasikan aplikasi (Angelina dkk., 2023).

Untuk membantu proses desain *UI UX* dibutuhkannya sebuah metode untuk mempertimbangkan dari segi *visual* dan pengalaman *user*, salah satunya menggunakan metode *Design Thinking*. *Thinking* pola pemikiran dari desainer yang memanfaatkan pendekatan secara objektif yaitu pada responden dalam proses penyelesaian masalah. Beberapa keuntungan menggunakan metode ini adalah dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai macam masalah, seperti perkembangan teknologi, praproduksi dari sebuah produk, Analisa kebutuhan (Angelina dkk., 2023).

Dilihat dari segi *UI* , metode *Design Thinking* untuk mempercantik tampilan produk yang ditawarkan dan dari segi *UX* untuk memaksimalkan tampilan aplikasi secara fungsional bagi *user*. *UI UX* memiliki kegunaan besar bagi *user* untuk memudahkan saat mengoperasikan aplikasi, serta mengetahui dan mendapatkan respon dari setiap interaksi *user* dan aplikasi sesuai kebutuhan (Angelina dkk., 2023).

Dari permasalahan di atas, peneliti mengambil kesimpulan yaitu diperlukan perancangan aplikasi *UI UX* berbasis *mobile* menggunakan metode *prototyping hi-fi* dengan metode *Design Thinking* yang berfokus pada pelanggan dan admin. *UX* diterapkan setelah *UI* sesuai dan berfungsi sesuai kebutuhan pengguna. *Design Thinking* terdapat beberapa langkah yaitu *emphatize, define, ideate, prototype* dan *test* untuk menganalisis kebutuhan pengguna dan kendala yang dihadapi pengguna (Rusanty dkk., 2019). Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan dengan judul **ANALISA DAN PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI *MOBILE* PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA GESTA BATIK.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu

1. Bagaimana merancang aplikasi penjualan berbasis *mobile* pada Gesta Batik menggunakan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana hasil pengujian dari rancangan desain solusi dengan metode *System Usability Scale* (SUS)?

1.3 Tujuan

Adapun perancangan pada tampilan antarmuka aplikasi penjualan berbasis *mobile* pada Gesta Batik sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan solusi dengan rancangan metode *Design Thinking*.
2. Melakukan pengecekan dan menilai dari rancangan desain solusi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat bagi Peneliti

1. Manfaat bagi peneliti adalah dapat memiliki pengetahuan lebih dan pemahaman baru terhadap alur analisis.
2. Peneliti dapat mengetahui cara pembuatan *prototype* aplikasi penjualan berbasis *mobile* pada Gesta Batik.

1.4.2 Manfaat bagi Lembaga

1. Gesta Batik bisa mendapatkan pemasukkan dari produk yang ditawarkan dengan *e-commerce* sehingga meningkatkan volume penjualan.
2. Gesta Batik dapat dengan mudah memasukkan atau memperbarui barang tanpa harus menggunakan cara manual.
3. Meningkatkan dan mempermudah dalam memasarkan produk di Gesta Batik secara *online* dan *customer* dapat melihat produk yang dapat diakses kapan saja, di mana saja dan siapa saja.

1.5 Batasan Penelitian

1. Lingkup Penelitian Gesta Batik.
2. Rancang *User Interface (UI)* aplikasi penjualan berbasis *mobile* toko Gesta Batik ini hanya dibatasi pada pembuatan *prototype* aplikasi *mobile*.
3. Pembuatan perancangan *User Interface (UI)* menggunakan *software* figma.