

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecukupan gizi terutama vitamin dan mineral sangat diperlukan dalam mempertahankan sistem kekebalan tubuh yang optimal, sayuran dan buah-buahan merupakan sumber terbaik berbagai vitamin, mineral dan serat. Vitamin dan mineral yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan berperan sebagai antioksidan atau penangkal senyawa jahat dalam tubuh dan membantu meningkatkan imunitas tubuh. Dengan imunitas tubuh yang meningkat akan membantu dalam pencegahan wabah Covid-19. [1]

Berdasarkan data dari Satuan Tugas Penanganan Covid-19 melalui website Covid-19 pada tanggal 24 Maret 2021 tercatat sebanyak 1.471.225 masyarakat yang sudah terkonfirmasi [2]. Guna mengurangi persebaran virus masyarakat di himbau untuk selalu mematuhi protokol kesehatan dengan menjaga jarak, memakai masker, mencuci tangan membatasi mobilitas dan menghindari kerumunan [2]. Di sisi lain kebutuhan bahan makanan harus tetap di penuhi setiap harinya. Buah dan sayur dapat diperoleh di pasar swalayan pasar tradisional maupun dari pedagang sayur keliling.

Banyaknya penjual dan pembeli yang berinteraksi di pasar swalayan pasar tradisional maupun di tempat penjual sayur keliling dapat menimbulkan kerumunan. Untuk mengatasi masalah tersebut penulis menemukan sebuah ide untuk membuat aplikasi penjualan buah dan sayur online. dimana nantinya masyarakat cukup membeli kebutuhannya dari rumah kemudian pedagang sayur keliling akan mengantarkannya.

Kemudahan user dalam menggunakan aplikasi ini menjadi salah satu point yang penting. Observasi serta pendekatan secara personal seperti wawancara langsung kepada penjual dan pembeli dapat membantu mengetahui masalah yang

ada secara lebih detail. Dari pertimbangan tersebut human centered design merupakan metode yang akan penulis gunakan untuk membuat aplikasi ini. Pertimbangan tersebut juga mengacu pada penelitian [3] yang menyebutkan bahwa human centered design merupakan proses desain yang berfokus pada kebutuhan dan syarat pengguna. Dengan melibatkan pengguna kedalam proses desain dan pengembangan sebagai sumber pengetahuan terkait konteks penggunaan, tugas, dan bagaimana pengguna bekerja dengan produk, sistem ataupun layanan dimasa mendatang [3].

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang timbul dari latar belakang di atas yaitu bagaimana cara masyarakat untuk memenuhi kebutuhan buah dan sayur dimana masyarakat itu sendiri dihimbau untuk mengurangi mobilitas, menghindari kerumunan serta melakukan *physical distancing*.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa Batasan masalah yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Proses pembuatan aplikasi menggunakan metode *User Centered Design*.
2. Digunakan *Usability Testing* untuk menguji aplikasi ini yang meliputi *Learability* dan *Memorybility*.
3. Hasil akhir dari penelitian ini berupa *prototype* aplikasi.
4. Digunakan platform android dalam pembuatan aplikasi ini.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi penjualan sayur online berbasis android guna mengurangi mobilitas dan tingkat kerumunan masyarakat, serta membantu pedagang sayur keliling dalam memaksimalkan penjualan mereka.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat prototype aplikasi yang dapat mengurangi mobilitas dan menghindari kerumunan
2. Memaksimalkan penjualan pedagang sayur keliling dan mengurangi sayur dan buah yang terbuang karena tidak terjual
3. Data yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat aplikasi yang siap di gunakan.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam menyelesaikan proposal laporan akhir ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan melakukan observasi di lapangan terkait masalah yang terjadi dimasyarakat ketika melakukan kegiatan jual beli kebutuhan makanan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mewawancarai pedagang sayur keliling dan pembeli untuk mendapatkan data yang akan digunakan sebagai bahan dalam pembuatan aplikasi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Setelah semua data didapatkan maka selanjutnya dilakukan analisis untuk sebagai bahan keputusan yang akan dilakukan dalam menyelesaikan masalah yang ada.

1.6.3 Metode Perancangan

Setelah persiapan sudah cukup, selanjutnya dilakukan perancangan pembuatan aplikasi yang dimulai dari konsep pembuatan *user interfase* dan *user experience*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyelesaian dari penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang berbagai teori dan konsep yang berkaitan dengan perancangan *user interface* dan *user experience*.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang alat dan bahan yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang perancangan aplikasi tukang sayur keliling dan hasil dari pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

