

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Antarmuka (*User interface*) merupakan hal yang penting dalam sebuah aplikasi. Aplikasi akan mudah digunakan jika pengguna mengerti maksud dari *user interface*, juga bagaimana memakai aplikasi tanpa butuh usaha yang banyak, oleh karena itu merancang *user interface* yang baik adalah hal yang sangat penting dalam pembuatan aplikasi. Kegagalan suatu aplikasi salah satunya dikarenakan kesalahan *user interface* yang terlalu rumit, *user interface* yang rumit justru membuat pengguna bingung untuk menggunakannya. *User interface* yang baik harus memenuhi harapan pengguna ketika mereka menyentuh layar secara intuitif. [1]

Merancang *user interface* aplikasi *mobile* juga sangat berbeda dengan aplikasi desktop seperti ukuran layar yang berbeda, jadi ada beberapa pertimbangan yang harus dilakukan. Karena ukurannya yang kecil desainer harus memastikan bahwa ada cukup ruang untuk semua fitur-fiturnya, termasuk kegunaan, keterbacaan, dan konsistensi *user interface* nya. Kemudahan juga hal yang harus dicapai tidak hanya terlihat bagus tapi juga punya *user experience* yang baik. Sebagai apa pun fitur dalam suatu aplikasi juga ada kemudahan, kepuasan, dan kenyamanan dari penggunaanya.

UMKM merupakan sektor industri, dan perekonomian yang besar di Indonesia, UMKM misalnya Toko kelontong, warung, pedagang, penjual pulsa dan lainnya. Usaha mikro kecil menengah (UMKM) sendiri di Indonesia memiliki kontribusi yang sangat besar, badan koordinasi penanaman modal (BKPM) menyebutkan di tahun 2020 UMKM memiliki kontribusi sebesar Rp. 8500 triliun terhadap perekonomian Indonesia, menyerap tenaga kerja dalam jumlah yang sangat besar yaitu 97%. Didorong dengan jumlah UMKM yang sangat banyak mulai dari perkotaan sampai ke pedesaan terpencil. Pemerintah Indonesia juga telah mengupayakan untuk memajukan banyak UMKM mulai dari UU cipta kerja,

program kredit usaha rakyat (KUR), pemulihan ekonomi nasional (PEN), dan masih banyak lagi. [2] Tentu saja dukungan teknologi dapat membantu lagi bertumbuhnya banyak UMKM di Indonesia, salah satunya adalah sistem atau aplikasi *mobile* untuk memajemen berjalannya usaha tersebut, aplikasi *mobile* lebih bersifat fleksibel bisa dibawa ke mana saja, dan dapat diakses dengan mudah. Penulis akan menggunakan Studi kasus pada salah satu UMKM yaitu Toko Nanda, pemilik Toko Nanda sendiri mengalami masalah penurunan pada penghasilan dikarenakan faktor umur, saat melakukan wawancara penulis mendapatkan bahwa pemilik merasa kurang nyaman, dan disulitkan saat menggunakan beberapa aplikasi karena masalah tersebut.

TechCrunch pada tahun 2021 mengatakan ada 218 Miliar total unduhan aplikasi *mobile*, dan diprediksi akan terus tumbuh, tanpa menunjukkan tanda-tanda melambat dalam waktu dekat, Karena besarnya pasar untuk aplikasi *mobile* tersebut, besar pula tingkat keberagaman dari pengguna aplikasi *mobile*, karena itu ada aspek penting yang perlu diperhatikan dalam membuat aplikasi *mobile*, yaitu aksesibilitas. Aksesibilitas juga hal yang harus diperhatikan dalam merancang *user interface*. Karena aplikasi *mobile* telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, menjadikan aksesibilitas aplikasi *mobile* sebagai pertimbangan yang penting. Aksesibilitas dapat diartikan sebagai memberikan akses yang setara bagi tiap pengguna untuk merasakan pengalaman yang sama terlepas dari kemampuan, dan keterbatasannya, memberikan manfaat yang sama pada setiap pengguna. Mengacu Panduan aksesibilitas untuk desainer dari *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)* untuk pembuatan sebuah produk disarankan memenuhi standar kesesuaian (*conformity*) AA-level menengah atau AAA-level tinggi. Dikutip dari *WCAG for designer* ada 3 hal yang harus diperhatikan yaitu warna, tulisan, dan tata letak. [3]

Dari penjelasan di atas Penulis akan membuat *user interface* aplikasi *mobile* yang bisa digunakan oleh semua pengguna dengan menggunakan metode *inclusive* desain, dengan tujuan mendesain sebuah produk atau layanan utama yang dapat diakses dan dapat digunakan oleh banyak orang tanpa perlu adaptasi khusus.

Tahapnya adalah *manage, explore, create, evaluate*. [4] Dengan memakai studi kasus untuk aplikasi *mobile* manajemen sebuah toko.

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan *user interface* yang memenuhi kebutuhan, kegunaan, kenyamanan, dan kemudahan menggunakan metode *inclusive design*. Penulis menegaskan bahwa ini adalah pembuatan *prototype* aplikasi *mobile* yang ke depannya diharapkan dapat direalisasikan oleh Developer aplikasi ataupun menjadi acuan untuk membuat aplikasi *mobile* dengan aksesibilitas yang tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana rancangan *User interface* aplikasi *mobile* manajemen Toko Nanda yang dapat digunakan oleh semua kalangan pengguna dengan *inclusive design*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian :

1. Perancangan aplikasi berbasis *mobile Android*.
2. Hasilnya adalah *prototype high fidelity* pada platform *mobile* sebagai simulasi dari aplikasi yang akan dikembangkan.
3. Fitur yang dikembangkan dalam perancangan aplikasi berasal dari hasil analisis pengguna mengenai fitur yang sering digunakan, juga dari aplikasi *mobile* sejenis.
4. Alur penelitian dilakukan sebanyak 1 iterasi.
5. Aspek aksesibilitas mengacu pada visual (penglihatan).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *user interface* aplikasi *mobile* yang memberikan Kegunaan (*Usability*), dan kemudahan (*Accesibility*) menggunakan metode *inclusive design*, mengambil studi kasus pada aplikasi *mobile* Manajemen Toko Nanda.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat :

1. Secara teoritis, penelitian bisa dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya atau developer dalam merancang aplikasi *mobile* yang memperhatikan *user interface*, dan aspek aksesibilitas.
2. Secara praktis, pembaca akan mendapatkan pengetahuan mengenai perancangan *user interface*, menghasilkan rancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan, dan kenyamanan penggunaannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, Berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, Bab ini menjelaskan studi literatur, dan dasar teori berisi pendukung yang berkaitan dengan Penelitian ini, diambil dari berbagai sumber seperti kutipan buku, jurnal, skripsi, majalah, dan situs internet yang valid.

BAB III METODE PENELITIAN, Pada bab ini menjelaskan tinjauan umum tentang objek, dan Alur dari penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Membahas tentang hasil, dan pembahasan dari perancangan aplikasi *mobile* Toko Nanda yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP, Bab terakhir berisi tentang hasil kesimpulan yang telah didapat dari penelitian ini, yang disertai saran yang dapat menjadi masukan untuk pengembangan maupun penelitian selanjutnya.