

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tren pertumbuhan industri usaha menengah kecil mikro (UMKM) tanah air beberapa tahun terakhir tumbuh signifikan khususnya produk makanan dan minuman. Tren tersebut diprediksi berpotensi bakal terus tumbuh, tampak dari data bahwa sebanyak 60 juta UKM di tanah air produk makanan dan minuman berada di atas 60 persen atau sekitar 40 juta pelaku UMKM kuliner. Dan setiap tahun selalu bermunculan merek kuliner baru di Indonesia. [1] Untuk mengatasi masalah tersebut dan membantu para UMKM berjualan maka dibuat marketplace.

KulinerKu merupakan marketplace yang berfokus pada bidang kuliner yang bertujuan untuk membantu para umkm makanan, usaha rumahan, warung makan serta individu yang suka memasak agar dapat dengan mudah mempromosikan jualan ke lingkungan sekitar. Dalam pembuatan sebuah aplikasi, aplikasi yang mudah di gunakan mengandung beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu *consistency, hierarchy, personality, layout, type, color, imagery, and affordance*. [2]

Hasil wawancara dan komentar user di playstore memiliki tampilan yang kaku dan tidak menarik sehingga kesulitan saat menggunakannya. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan desain ulang user interface pada aplikasi ini dan ditemukan beberapa bagian yang harus diperbaiki seperti consistency pada tampilan aplikasi kulinerKu, *hierarchy* atau objek pada aplikasi kulinerKu, layout atau tata letak elemen pada aplikasi kulinerKu. Pada peneliti ini peneliti menggunakan metode Lean UX dipilih karena mempunyai kelebihan dalam hal kecepatan,

meningkatkan efektivitas proses desain dan juga tetap fokus terhadap produk *experience* yang meniadakan pembuangan (*waste*) yang tidak dibutuhkan. [3] Kelebihan yang dimiliki *lean UX* adalah “*faster, smarter UX, research and learning*” selain itu dapat memvalidasi banyak hipotesis yang sesuai dengan keinginan pengguna. [4] Metode *Lean UX* memiliki 4 tahap yaitu *Declare Assumption, Create MVP, Run an experiment, dan feedback and research*. [5] Peneliti menggunakan metode *Lean UX* karena metode ini merupakan salah satu metode yang memudahkan proses perancangan ulang *user experience* secara efektif, efisien, dan tepat sasaran. [6] Diharapkan setelah adanya perancangan ulang *UI/UX* aplikasi *Kulinerku* akan membenahi *user interface* dan *user experience* agar dapat memberikan kemudahan bagi pengguna aplikasi *Kulinerku*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini adalah: “Bagaimana merancang ulang dan melakukan perbaikan rancangan *user interface* aplikasi *Kulinerku* menggunakan metode *Lean UX*?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditulis dalam penelitian ini agar memperjelas apa yang ingin dibahas penulis dan dalam pembuatan desain *user interface* hanya membahas desain *UI/UX* menggunakan metode *Lean UX*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah melakukan perbaikan rancangan *user interface* untuk *Marketplace Kulinerku* dengan menggunakan metode *Lean UX*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ulang dan perbaikan untuk pengembangan aplikasi marketplace Kulinerku
2. Memaksimalkan *User Interface* pada *Marketplace* sehingga dapat lebih mudah digunakan.

