

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jual beli adalah salah satu kegiatan penunjang sektor perekonomian di Indonesia. Kegiatan jual beli terlaksana apabila terjadi kesepakatan antara penjual maupun pembeli, untuk melakukan pertukaran barang maupun jasa dengan uang. Era digitalisasi secara pasti mengubah kegiatan jual beli konvensional menjadi lebih efektif menggunakan *e-commerce*.

E-commerce merupakan pasar digital tempat penjual dan pembeli bertemu dan melakukan berbagai jenis transaksi. Pada aplikasi *e-commerce* orang dapat melakukan proses transaksi pertukaran barang maupun jasa untuk menghasilkan uang. Seperti yang didefinisikan oleh Abdul Gaffar Khan bahwa *Electronic Commerce* atau disingkat *E-Commerce* merupakan kegiatan jual beli barang dan jasa melalui media internet. [1]

Toko Pintar merupakan salah satu aplikasi *e-commerce* yang digunakan untuk pemesanan serta pendistribusian barang dagangan grosir kepada konsumen retailer melalui *mobile smartphone*. Menghubungkan 400 grosir dan 180.000 lebih pengguna di seluruh Indonesia tentu membutuhkan sebuah aplikasi *mobile* yang mudah digunakan untuk berbagai kalangan. Pendekatan metode pada UI/UX desain aplikasi dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pengguna dan menambah performa *usability* atau ketergunaan aplikasi yang ada saat ini. Design Thinking adalah salah satu metode yang bisa digunakan sebagai acuan dalam melakukan desain sebuah aplikasi mobile. Proses *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing* merupakan tahapan dalam metode design thinking untuk mendapatkan tampilan UI/UX yang maksimal. Melakukan analisis dan desain ulang UI/UX aplikasi Toko Pintar menggunakan metode Design Thinking diharapkan dapat menyajikan hasil analisa skor *usability* desain serta memberikan rekomendasi alternatif desain UI/UX aplikasi Toko Pintar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti yang telah penulis urai di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana analisis tingkat *usability* (*Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction*) UI/UX aplikasi Toko Pintar setelah melakukan desain ulang menggunakan metode *Design Thinking*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis jelaskan, diperlukan batasan masalah agar penelitian tidak menyimpang dari apa yang direncanakan sehingga tujuan awal tercapai, maka penelitian dibatasi dengan beberapa hal, yaitu:

1. Hanya menganalisis desain aplikasi Toko Pintar sisi pengguna konsumen atau retail.
2. Hanya membuat rekomendasi *prototype* desain alternatif dan tidak membangun aplikasi.
3. Iterasi proses penelitian tidak dilakukan apabila telah terpenuhi tingkat kenaikan skor *usability* sebanyak 25%.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan sebuah *prototype* alternatif desain aplikasi Toko Pintar menggunakan metode *Design Thinking* serta menghasilkan analisa *usability* UI/UX aplikasi pada *prototype* rancangan desain dibandingkan dengan desain UI/UX aplikasi Toko Pintar yang ada saat ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian analisis dan perancangan kembali desain aplikasi Toko Pintar ini antara lain:

1. Dapat menambah pengetahuan terbaru mengenai UI, UX, dan *Design Thinking*.
2. Dapat menjadi referensi pengimplementasian desain pada aplikasi Toko Pintar agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.
3. Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama akan berisi materi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian bab kedua berisi studi literatur dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penulisan. Pada bagian landasan teori akan dijelaskan teori dari analisis, *user interface*, *user experience*, dan metode *design thinking*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, serta rancangan hasil penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam analisis desain saat ini, pembuatan rancangan serta prototype desain, testing rekomendasi desain alternatif hingga pembahasan dari data yang diperoleh.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian agar dapat dikembangkan dalam penelitian lainnya.