

# BAB I

## PENDAHULUAN

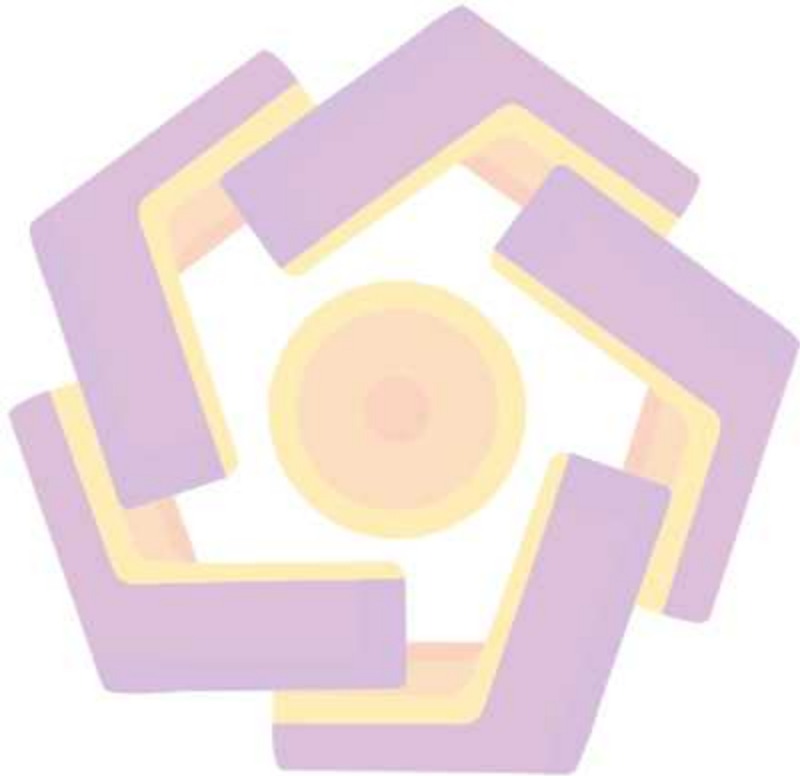
### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pedagang keliling merupakan suatu jenis usaha yang telah hadir di Indonesia sejak zaman Belanda. Jenis usaha seperti ini, sering sekali dijumpai di pedesaan hingga kota-kota besar, salah satunya Yogyakarta. Kota yang dikenal dengan istilah kota pelajar ini menjadikan tempat yang sangat cocok untuk para pelaku pedagang keliling guna menjual dagangannya.

Pedagang keliling memiliki ciri khas suara untuk menarik para calon pembeli guna mudah dikenali jenis dagangannya, contohnya pedagang bakso yang menggunakan suara ketukan mangkuk sebagai ciri khas suara dagangannya. Namun tidak sedikit calon pembeli yang sering mengalami kekeliruan dalam mengenali pedagang keliling menggunakan suara ciri khasnya. Peristiwa tersebut disebabkan oleh salah satunya sudah begitu banyak jenis dagangan keliling sehingga tidak ada pembeda antara para pedagang keliling satu dan lainnya, hal ini juga diungkapkan oleh beberapa responden penulis dalam melakukan riset.

Penulis telah melakukan riset berupa kuesioner yang disebar dan dari kuesioner tersebut mendapati berbagai kesulitan yang dialami oleh responden. Penulis telah mempelajari beberapa kasus dalam melakukan transaksi di pedagang keliling, contohnya penjual yang tidak mendengar karena sudah terlalu jauh, penjual sering kali tidak memiliki kembalian ketika proses pembayaran. Berdasarkan permasalahan kasus tersebut, penulis memiliki solusi bagaimana cara menemukan pedagang keliling dan membeli jajanan yang sesuai keinginan tanpa proses yang panjang. Disini didapat sebuah solusi yang mampu menjawab kesulitan tersebut yaitu sebuah sistem *tracking* untuk memudahkan para calon pembeli supaya tidak mengalami kesulitan ketika ingin membeli jajanan dari pedagang keliling. Adapun informasi yang perlu disediakan dalam sistem tersebut adalah lokasi dan jenis dagangan dari pedagang keliling agar para calon pembeli mudah mengetahui

posisi dan jenis dagangan yang akan dibeli dan beberapa informasi tambahan lainnya seperti, *rating* dan harga. Pada dasarnya *media* sistem *tracking* berupa aplikasi *mobile*, di mana



dalam penggunaannya akan lebih mudah dan efisien. Dalam perancangan aplikasi *mobile*, tahap awal adalah dengan perancangan desain *user interface* yang mana akan menampilkan informasi-informasi dari pedagang keliling dan dilanjutkan dengan *user experience* agar memberi kemudahan bagi para calon pembeli dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Lathiansa dalam Chandra, Evaluasi *User Interface* Desain Sistem Informasi Perpustakaan (2015) menjelaskan bahwa *User Interface* merupakan cara pengguna dan program untuk berinteraksi, selain itu *User Experience* merupakan persepsi dan respon dari pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk, sistem atau *service*.

Berdasarkan pengertian di atas *user interface* akan membantu calon pengguna aplikasi untuk memahami sebuah informasi yang ditampilkan dalam bentuk visual dan *user experience* membantu memudahkan calon pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi. Dalam perancangan sistem *tracking* ini, Penulis menggunakan metode *design thinking*.

Brown (2008) menjelaskan bahwa *design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia dan kolaboratif untuk pemecahan masalah kreatif, berulang, dan praktis.

Jenis sistem *tracking* yang berupa aplikasi *mobile* seperti ini akan sangat membantu para calon pengguna dalam membeli jajanan keliling. Mulai calon pembeli bisa melihat posisi penjual hingga informasi dari dagangan. Sistem *tracking* ini berupa aplikasi *mobile* maka akan sangat efisien untuk digunakan dan akan mudah diakses oleh setiap calon pembeli terlebih calon pembeli yang sering melakukan pembelian dagangan keliling. Dengan berbagai masalah yang telah dijelaskan di atas sistem semacam ini juga akan menguntungkan atau memudahkan para pedagang keliling dalam segi penjualan mereka.

## 1.2 Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi *tracking* pedagang keliling menggunakan metode *design thinking* ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan yang ingin dicapai pada penulisan ini adalah bagaimana calon pembeli dapat membeli jajanan tanpa harus melalui proses yang panjang dan dapat dengan mudah menemukan pedagang atau jajanan keliling yang mereka inginkan.
2. Menciptakan rancangan sistem *tracking* yang dapat melacak posisi pedagang agar mudah diketahui oleh pembeli.
3. Menampilkan informasi lengkap mengenai jajanan keliling yang dapat memudahkan pembeli mengetahui *detail* informasi jajanan dari segi harga, ketersediaan jajanan, menu yang dijual, *rating* dan juga ulasan.
4. Merancang sistem pembayaran non-tunai pada aplikasi *tracking* dalam menjawab permasalahan pembeli ketika mengalami masalah ketika membayar tunai.

### 1.3 Rumusan Masalah

Semakin banyaknya pelaku usaha pedagang keliling dengan berbagai jenis dagangan membuat banyak orang memiliki banyak pilihan ketika ingin membeli dagangan atau jajanan keliling. Namun di sisi lain hal ini juga menimbulkan masalah bagi para pelaku usaha ataupun para calon pembeli, seperti sulitnya membedakan jenis dagangan ketika ingin membeli di karenakan pedagang keliling hanya menggunakan bunyi-bunyian atau suara untuk mengenali jenis dagangan mereka. Calon pembeli pun tidak bisa mengetahui posisi pasti dari pedagang keliling, hal ini akan berpengaruh pada pendapatan pelaku usaha atau pedagang keliling tersebut.

Masalah lain juga muncul ketika sulitnya para pembeli menentukan jenis jajanan apa yang ingin mereka beli karena terbatasnya informasi yang mereka ketahui mengenai jajanan yang akan mereka beli sehingga menimbulkan keraguan ketika ingin membeli jajanan keliling.

Seiring berkembangnya teknologi, sistem pembayaran non-tunai juga mampu menjawab permasalahan ketika melakukan transaksi jual beli. Sistem pembayaran non-tunai dapat memudahkan pedagang jajanan keliling dan pembeli bertransaksi dimana dapat menghindari permasalahan ketika pembeli

menggunakan uang pecahan besar disisi lain pedagang jarang memiliki kembalian.

Namun seiring perkembangan teknologi sering kali permasalahan yang sering dihadapi dapat diselesaikan hanya menggunakan ponsel genggam. Bukan tidak mungkin permasalahan yang dialami para pedagang keliling dan para calon pembeli jajanan keliling bisa diatasi menggunakan *media* berupa aplikasi *tracking* dengan berbagai fitur tambahan dan informasi lengkap pedagang jajanan keliling, maka dari itu dibutuhkan desain *user interface* dan *user experience* aplikasi *tracking* pedagang keliling yang menarik dan mudah dipahami dari segi penggunaan atau pun informasi yang diberikan.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam penulisan tugas akhir ini, ruang lingkup permasalahan mempunyai batasan-batasan yang dibahas antara lain:

1. *Output* yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa rancangan visual desain aplikasi *tracking* dan mencakup *prototype*
2. Hasil desain aplikasi hanya terbatas pada perangkat *mobile*
3. Fokus dan *output* pada penelitian ini adalah memahami 3 *point* permasalahan utama pada sisi pembeli antara lain sulitnya pembeli mengetahui lokasi pasti pedagang jajanan keliling, terbatasnya informasi yang diketahui pembeli dalam mencari jajanan yang mereka inginkan, dan terkendalanya pada proses pembayaran yang sering dialami pembeli dan juga pedagang.
4. Hasil pengujian hanya mencakup 3 skenario untuk mendapatkan hasil pengujian.
5. Perancangan sistem *tracking* hanya terbatas pada pedagang keliling.

#### **1.1 Sistematika Penulisan**

Untuk penyusunan tugas akhir ini penulis menggunakan sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

**BAB I      PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir yang dibuat.

**BAB II      TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan topik dalam penelitian ini.

**BAB III     TINJAUAN UMUM**

Bab ini membahas tentang obyek penelitian, hasil observasi/pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

**BAB IV     PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil pengujian dari rancangan aplikasi tracking pedagang keliling.

**BAB V      PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari hasil akhir penilaian proyek.