

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pengguna internet di Indonesia menurut survey yang dilakukan APJII pada tahun 2018 menunjukkan hasil 171,17 juta jiwa atau 64,8% dari total penduduk 264,16 juta jiwa telah menggunakan internet, pada tahun 2020 APJII melakukan survey kembali dengan menunjukkan hasil 196,71 juta jiwa atau 73,7% dari total penduduk 266,91 juta jiwa [1]. Dari persentase diatas terdapat peningkatan pengguna internet di Indonesia dari tahun 2018 sampai 2020.

Hal ini membuktikan bahwa penggunaan internet untuk kedepannya tidak lepas dari aktivitas masyarakat sehari-hari yang lekat dengan internet. penggunaan internet mempermudah masyarakat dalam melakukan segala bentuk transaksi bisnis *e-commerce* mulai dari C2C, B2C, maupun B2B. dari perkembangan teknologi tersebut muncul startup di indonesia yang bergerak di bidang *e-commerce* C2C, sebagai contohnya adalah OLX, jualo.com, belanjabekas.com, carousell.com dan masih banyak forum jual beli yang menyediakan jasanya untuk menjualkan barang orang lain dengan akun sosial media mereka atau biasa disebut titip jual.

Berdasarkan hasil dari survei yang dilakukan penulis tentang kendala atau masalah yang dialami pengguna ketika menggunakan aplikasi jual beli barang bekas seperti OLX, terdapat 18 pengguna dari total 30 pengguna OLX mengalami masalah ketika mereka menggunakan aplikasi OLX, dari hal tersebut menunjukkan bahwa 60% dari total 30 pengguna OLX untuk keperluan jual beli barang bekas mengalami kendala yang belum terselesaikan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Dari uraian permasalahan diatas, untuk memberikan solusi dan inovasi dari masalah yang ada pada penelitian ini, penulis menggunakan metode *design thinking* karena dalam proses *design thinking* bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia [2]. Maka sesuai dari latar belakang masalah diatas,

penulis melakukan penelitian tentang “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Jual Beli Barang Bekas”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana solusi untuk menyelesaikan masalah pengguna menggunakan metode *design thinking* pada perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi jual beli barang bekas?
2. Bagaimana hasil dari pengujian solusi pada perancangan *user interface* aplikasi jual beli barang bekas?

1.3. Batasan Masalah

Batasan ruang lingkup pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Metode yang digunakan adalah *design thinking*.
2. Tahapan yang ada pada metode *design thinking* dalam penelitian ini ada 5 tahap, yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* berupa *usability testing*.
3. Responden merupakan mahasiswa atau masyarakat yang pernah melakukan jual beli barang bekas menggunakan aplikasi seperti OLX, Facebook Marketplace atau Carousel.
4. Parameter *usability testing* yang digunakan yaitu *Task success rate* dan *overall relative efficiency*.
5. Hasil akhir dari *user interface* berupa *prototype* figma versi *mobile app*.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Implementasi metode *design thinking* untuk menyelesaikan masalah pengguna pada kasus aplikasi jual beli barang bekas.
2. Mengetahui hasil dari *usability testing* dari perancangan *user interface* aplikasi jual beli barang bekas yang diberi nama barkasin.

3. Penerapan materi HCI pada perkuliahan yang telah ditempuh dan dipelajari pada saat perkuliahan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memberikan rekomendasi perancangan user interface aplikasi jual beli barang bekas menggunakan metode *design thinking* dengan hasil akhir berupa rancangan *user interface design* berdasarkan solusi dari permasalahan yang ada.
2. Pemenuhan salah satu syarat kelulusan strata S1 Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini dibagi dalam beberapa bab yang dijabarkan secara garis besar sebagai berikut:

- BAB I Pada bab ini berisi Pendahuluan yang di dalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II Berisi Landasan teori, Tinjauan pustaka, dan dasar teori yang diperlukan sebagai penunjang pada penelitian ini.
- BAB III Metodologi Penelitian, didalamnya terdapat rancangan alur penelitian dan penjelasan tentang metode yang digunakan.
- BAB IV Implementasi dan pembahasan, pada bab ini merupakan tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam mengembangkan *design* aplikasi hingga *testing*.
- BAB V Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang didapat selama proses penelitian.