

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Upaya pemerintah Indonesia demi mewujudkan pemerintahan yang baik salah satunya dengan reformasi dalam segala kegiatan pemerintahan melalui pemanfaatan teknologi informasi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi untuk mencapai pemerintahan yang baik adalah pengadaan barang dan jasa secara elektronik [1].

Menurut Perpres No.10 Tahun 2012 tentang unit kerja presiden bidang pengawasan dan pengendalian pembangunan, *e-procurement* adalah pengadaan barang atau jasa yang dilaksanakan menggunakan teknologi informasi dan transaksi elektronik sesuai dengan ketentuan undang-undang. Hal ini hampir sama dengan penjelasan dari Nurchana, dkk (2014) bahwa *e-procurement* diartikan sebagai sistem lelang dalam pengadaan barang/jasa pemerintah dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi berbasis internet, agar dapat berlangsung secara efektif, efisien, terbuka, dan akuntabel [2].

Pengadaan barang dan jasa secara elektronik ini dapat membuat segalanya menjadi lebih efektif dan efisien. Namun masih terdapat kendala yang dialami peserta lelang, salah satunya adalah terkait penyampaian informasi, maka dari itu perlu dirancang aplikasi *e-procurement* yang dapat menampung seluruh informasi mengenai pengadaan barang dan jasa yang terdapat di seluruh instansi pemerintah Indonesia. Selain dapat menampung seluruh informasi, aplikasi ini juga harus mampu menyediakan informasi *real time* dan sesuai pekerjaan. Melihat hal tersebut PT. Baracipta Esa Engineering memanfaatkan keadaan untuk mengembangkan aplikasi pengadaan barang dan jasa berbasis website yang diberi nama Tenderplus.id.

PT. Baracipta Esa Engineering (Beecons) adalah perusahaan konsultan swasta yang bergerak dibidang arsitektur dan perencanaan, manajemen konstruksi, konstruksi, pemetaan dan survei, dan *project development*. Pada kesempatan kali ini penulis menjadi bagian dari inovasi yang dilakukan PT. Baracipta Esa Engineering untuk mengembangkan Tenderplus.id.

Tenderplus.id merupakan aplikasi Layanan Pengadaan Secara Elektronik yang dikembangkan untuk menyatukan informasi pengadaan barang dan jasa yang ada pada seluruh instansi pemerintah Indonesia, aplikasi ini dirancang agar dapat memberikan informasi secara *real time* serta dapat langsung dijangkau oleh *user*. Fitur lain juga dikembangkan untuk memudahkan *user* yang mengikuti lelang, salah satunya merupakan fitur analisa yang menyediakan data dari *user* lain yang mungkin menjadi kompetitor saat lelang. Perancangan aplikasi ini berbasis website, bertujuan untuk memudahkan proses lelang, juga dapat mengurangi intensitas pertemuan antara penyedia barang dan jasa dengan panitia yang berdampak pada *resource* operasional.

Dalam proses pengembangan aplikasi tersebut, perancangan berupa desain antarmuka dan *prototype* sangatlah penting, dengan begitu akan mengurangi kerugian apabila terjadi ketidaksesuaian saat proses pengembangan aplikasi. Selain itu kepuasan serta kenyamanan pengguna dalam mengakses aplikasi juga merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan. Sebagaimana disampaikan Muhyidin (2020) desain antarmuka atau *User Interface (UI)* dapat dikatakan berhasil apabila desain tersebut dapat menghasilkan peningkatan pengguna atau *User Experience (UX)* yang positif [3]. Hal serupa juga disampaikan oleh Agarina, dkk (2019) UX merupakan faktor penting dalam menentukan kualitas dari suatu informasi yang dihasilkan serta menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima atau tidak [4].

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan penulis dalam penelitian ini adalah untuk merancang desain *user interface* dan *user experience* untuk aplikasi yang diberi nama Tenderplus.id ini. Dalam prosesnya penulis menggunakan metode *Design Thinking*, metode yang mengutamakan kreatifitas untuk menyelesaikan masalah kompleks dan merancang solusi yang inovatif. Selain itu metode ini juga melibatkan pengguna untuk menghadirkan perspektif dari sisi pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *user interface* dan *prototype* sebagai dokumentasi pengembangan platform Tenderplus.id?

1.3 Tujuan Penelitian

Menghasilkan rancangan desain UI/UX sebagai dokumentasi Perusahaan untuk pengembangan aplikasi tenderplus.id.

1.4 Batasan Masalah

1. Metode yang digunakan adalah *design thinking*.
2. Penelitian ini menggunakan Figma sebagai *tool* desain UI.
3. Ruang lingkup penelitian hanya berfokus pada UI/UX saja, sehingga bagian dalam seperti algoritma, jaringan, atau pemrograman tidak dilibatkan dalam penelitian ini.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain UI/UX yang dapat digunakan sebagai dokumentasi perusahaan dalam pengembangan aplikasi Tenderplus.id.
2. Memberikan akses informasi pengadaan barang dan jasa yang mudah.
3. Sebagai referensi untuk penelitian serupa selanjutnya.