

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Thrifting* adalah membeli produk bekas dengan kualitas yang masih bagus. Banyak remaja maupun masyarakat umum membeli *thrifting* untuk memenuhi kebutuhan pakaian masyarakat. Untuk dapat menunjang penampilan dengan mengenakan pakaian bermerk namun dengan harga yang murah, sebagian dari remaja mengkalinya dengan berbelanja di *thrift shop* (pasar loak), dimana remaja tersebut dapat membeli barang-barang bekas bermerek dengan harga yang sangat murah[1]. Orang-orang yang berbelanja di *thrift shop* adalah mereka yang beruntung bisa mendapatkan barang bekas layak pakai namun dengan harga yang sangat miring. Biasanya, barang-barang yang dijual di *thrift shop* atau toko barang bekas ini dapat berupa pakaian, furniture, tas, sepatu, atau produk-produk lainnya.

Maraknya *thrift shop* yang berkembang akhir-akhir ini membuat pedagang atau bisa disebut *seller* bingung untuk mempromosikan di berbagai *marketplace*, karena *marketplace* tersebut tidak mengkategorikan dan belum mengklasifikasikan sebagai barang bekas atau *thrift*. Pada *marketplace* juga seperti Tokopedia atau Shopee pun, *seller thrift* harus kalah dengan toko yang memiliki bintang 5 ataupun memiliki harga yang didiskon dengan toko lain[2].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya aplikasi yang khusus hanya *Thrift Shop* yang sudah ada kategori pada setiap kota. Adapun, aplikasi tersebut memudahkan *user* atau pengguna atau *customer* mencari barang yang ada di toko yang belum terkenal lalu membuat toko tersebut menjadi naik daun agar terjadi mutualisme pada pembeli dan penjual. Supaya bisa berjalan dengan baik, maka diperlukan metode yang dapat menyelaraskan sesuai dengan kebutuhan *user* yaitu metode *User Centered Design* (UCD). Sehingga, penulis akan merancang desain *User Interface* dan *User Experience* aplikasi *Thrift Shop* menggunakan aplikasi *mobile* dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana merancang antarmuka aplikasi *mobile* untuk *Thrift Shop* yang sesuai kebutuhan pengguna dengan metode *User Centered Design* (UCD)?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dapat diuraikan batasan masalah untuk dibahas dalam penelitian ini adalah:

- Rancangan tampilan berbasis aplikasi *mobile*.
- Antarmuka dapat menampilkan informasi produk, harga, nama toko, kategori barang dan kategori wilayah.
- Penelitian dilakukan dari sudut pandang *user* atau pengguna.
- Penelitian ini menghasilkan antarmuka aplikasi *mobile*.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

- Merancang *User Interface* aplikasi *mobile* yang tepat berdasarkan aspek *usability*;
- Merancang *User Experience* aplikasi *mobile* yang mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna;
- Mengetahui apakah perancangan antarmuka aplikasi *mobile* sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan *Usability Testing*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

### 1.5.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini bisa memberikan tambahan informasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai perancangan *User Interface* dan *User Experience* serta pengembangan aplikasi yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Pengguna atau *User*

Penelitian ini diharapkan dapat membuat *user* khususnya pembeli *thrift* mendapatkan berbagai informasi barang *thrift*, seperti nama toko, harga, detail barang, kategori barang, dan kategori wilayah. Sehingga, hal itu dapat memudahkan pengguna untuk mendapatkan barang *thrift* yang diinginkan dan bagi penjual juga terbantu dalam menginformasikan usahanya.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode *User Centered Design* (UCD)

*User Centered Design* (UCD) adalah bagian dari perancangan *User Interface* dan *User Experience* yang menempatkan *user* sebagai pusat dari proses pengembangan sistem. UCD memiliki tahapan:

- a. *Plan.*
- b. *Specify the context of use.*
- c. *Specify user and organizational requirements.*
- d. *Produce design solutions.*
- e. *Evaluate designs against user requirements.*

### 1.6.2 Instrumen Penelitian

#### a. Daftar Pernyataan

Daftar pernyataan adalah bahan untuk acuan dalam mengajukan pertanyaan dalam proses wawancara. Daftar pernyataan ini bertujuan agar pernyataan yang diajukan dapat terurut dengan baik sehingga tujuan dan data dapat diperoleh dengan maksimal.

#### b. Kuesioner

Instrumen ini berupa kuesioner yang dibagikan melalui sosial media menggunakan google form, dimana hasilnya akan diolah untuk menentukan informasi apa saja yang didapat serta tampilan seperti apa yang disukai oleh pengguna.

c. *Software* Perancangan

*Software* yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Figma* untuk membuat *prototype*, *design*, dan *layout* aplikasi.

### 1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data guna memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kasus ini dan mengetahui keadaan yang sebenarnya menjadi sasaran penelitian. Diperlukan beberapa metode untuk memperoleh data yang akurat dan kebenaran yang terjamin. Maka, metode yang digunakan adalah:

a. Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung[4]. Pada observasi ini, penulis melakukan observasi secara langsung terhadap *event Thrift* yang ada seperti *Emergency Market* di *Eternity Coffee* dan *event Krieter Fest* di *Reter Coffee*.

b. Metode Wawancara

Wawancara adalah *interview* atau wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden[4]. Pada wawancara ini, penulis melakukan wawancara dengan penjual barang *thrift* yang ada pada *Emergency Market* dan berbagai *Pop Up Market* yang ada *thrift*.

### 1.6.4. Metode Analisis

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain[5]. Lalu, data yang berhasil dikumpulkan seperti data diperoleh dari wawancara dan data sekunder melalui studi pustaka yang dirangkum. Kemudian, diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan perancangan. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut untuk diolah menjadi rancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang efisien, menarik, dan mudah

digunakan. Adapun metode analisis yang digunakan adalah untuk menganalisa kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

### **1.6.5 Metode Perancangan**

Dalam metode perancangan untuk membuat *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* karena *User Centered Design (UCD)* merupakan model baru dalam pengembangan sistem berbasis web. Konsep dari UCD adalah pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan atau sifat-sifat, konteks serta lingkungan semua didasarkan dari pengalaman pengguna[6].

### **1.6.6 Evaluasi**

Dalam proses pengembangan suatu sistem atau aplikasi, perlu dilakukan suatu evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada dalam proses pengembangan dan memperbaiki aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam penulisan penelitian ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori sebagai dasar penulisan penelitian yang mendasari perancangan serta pembuatan desain *user interface* dan *user experience* yang menggunakan metode *User Centered Design*.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun *prototype*.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan perancangan, pembuatan serta implementasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan adalah jawaban yang menjadi pokok permasalahan dari rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulisan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan skripsi ini sebagai acuan yang mendukung.

