

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan website e-Commerce di Indonesia dari tahun ke tahun selalu mengalami peningkatan dari tahun ke tahun dengan ditandai banyaknya perusahaan ritel yang beralih menggunakan media digital demi memudahkan user dalam bertransaksi secara online. Untuk konsumen proses jual beli sayuran dilakukan secara konvensional, hal tersebut terjadi karena konsumen pergi ke pasar untuk membeli sayur, dengan adanya aplikasi ini bisa memudahkan konsumen dan hasil pertanian dalam menjual hasil panennya melalui aplikasi mobile ini.

Pertanian merupakan bidang yang menjadi perhatian dalam mencapai tujuan pembangunan perekonomian nasional pada umumnya dan pemanfaatan atau pengelolaan hasil pertanian pangan pada khususnya, pemanfaatan dan mengelola hasil pertanian yang baik diharapkan dapat menciptakan sistem terencana yang lebih baik. Pemanfaatan lebih optimal sehingga petani bisa memperoleh manfaat yang lebih besar dari hasil tersebut. Upaya peningkatan kualitas hidup petani adalah mencapai pembangunan pertanian berupa pemanfaatan teknologi e-commerce secara maksimal, seiring perkembangan teknologi di era digital penjualan hasil panen pertanian tidak hanya dijual di pasar, dengan adanya aplikasi mobile ini diharapkan hasil pertanian bisa menjual hasil panen melalui online dengan memanfaatkan smartphone. Perancangan ini memperkenalkan Aplikasi jual beli sayur dengan metode Design Thinking.

Metode *Design thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia atau *human centris* untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi terbaru. Untuk mendapatkan feedback permasalahan dilakukan dengan proses research dan pengujian. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan didapatkan hasil desain aplikasi mobile mencakup dari *User*

Interface (UI) dan User Experience (UX) yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada.[1]

Metode *Pendekatan Kualitatif* merupakan metode melakukan wawancara ke user dengan tahapan fokus utama wawancara pendekatan mengenai konsep *design thinking* dengan meliputi proses Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test demi memperoleh data yang memadai dan makna yang rasional Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test demi memperoleh data yang memadai dan makna yang rasional.[2]

Design thinking memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serangkaian metode yang sederhana dan jelas, ini dapat membantu kita mengamati dan mengembangkan empati untuk target pengguna.

Aplikasi jual beli merupakan aplikasi yang dapat memudahkan pengguna melakukan pembelian sayur ataupun daging tanpa pergi kepasar dengan hanya menggunakan smartphone bisa membeli sayur dari rumah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu “Bagaimana cara membuat perancangan UI/UX aplikasi mobile jual beli sayuran ?”

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Merancang desain UI/UX aplikasi mobile Sayurane menggunakan Metode Pendekatan Kualitatif Design Thinking.
2. Mengetahui apakah desain yang telah di rancang sesuai dengan tujuan dan dapat menyelesaikan masalah.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis jelaskan, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan.

1. Rancangan tampilan user interface berbasis mobile
2. Prototype dan desain user interface digunakan sebagai simulasi dari aplikasi yang nanti akan dikembangkan.
3. Hanya membuat desain user interface aplikasi untuk user atau karyawan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya perancangan UI/UX aplikasi mobile jual beli aplikasi menggunakan metode Pendekatan Kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Metode Pendekatan Kualitatif dapat mendorong terciptanya inovasi dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile Sayurane.
2. Rangkaian dari proses metode Pendekatan Kualitatif membantu merancang user experience yang terbaik untuk pengguna.
3. Membantu petani dalam menjual hasil panen melalui smartphonenya.
4. Memudahkan Konsumen dalam mencari sayuran dengan menggunakan smartphonenya.