

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

E-commerce atau toko online merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang di dunia internet.[1] Penggunaan sistem ini dapat menguntungkan banyak pihak, termasuk konsumen, produsen dan penjual. Dibandingkan dengan konsep belanja tradisional, konsep belanja online menawarkan banyak kemudahan dan keuntungan. Selain mempercepat proses transaksi, konsep toko online atau e-commerce dapat memangkas banyak biaya operasional karena penjual tidak perlu memiliki toko fisik. Berdasarkan survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) di tahun 2021 menunjukkan total usaha e-commerce di Indonesia mencapai 2.361.423 usaha. Dari data tersebut kita bisa berpendapat bahwa perkembangan e-commerce di Indonesia sudah sangat banyak. Hal ini juga didorong dengan perkembangan internet di Indonesia itu sendiri. Tercatat di tahun 2022 ada 204,7 juta pengguna internet di Indonesia. Tentunya minat masyarakat dalam dunia digital ini sudah sangat harus diperhatikan. Semuanya menginginkan hal yang serba praktis dan cepat tanpa membuang atau meluangkan banyak waktu. Internet juga telah memfasilitasi perkembangan kegiatan perdagangan, yaitu menjual produk secara online. Penjualan semacam ini dimungkinkan karena di dunia internet saat ini terdapat layanan website yang menyediakan layanan belanja atau transaksi online. Salah satunya melalui mobile apps e-commerce. Dengan hadirnya mobile apps ini pastinya akan sangat membantu bagi para pengguna smartphone di era digital ini dalam melakukan transaksi jual beli. Berdasarkan data dari tek.id Indonesia merupakan negara dengan penggunaan perangkat seluler rata-rata lebih dari 4 jam per hari.

Banyak usaha atau e-commerce yang sudah memanfaatkan mobile apps untuk kelancaran bisnis mereka, salah satunya usaha di bidang agrikultur tanaman hias. Kebanyakan usaha tanaman hias belum banyak memanfaatkan internet sebagai perantaranya, rata-rata mereka hanya memanfaatkannya sebagai media promosi saja di media sosial seperti instagram maupun facebook. Hal ini yang mendorong untuk merancang sebuah aplikasi mobile jual beli tanaman hias toko "Aglo". dimana toko aglo ini memiliki produk unggulan berupa macam-macam tanaman hias jenis aglonema. Kesulitan para customer untuk datang ke lokasi toko itu sendiri mendorong untuk menyarankan membuat aplikasi ini. Banyak hal yang melatarbelakangi para customer untuk datang ke toko Aglo ini salah satunya yang utama adalah waktu. Keseharian yang sibuk membuat para customer merasa sulit untuk mengatur waktu kapan untuk datang ke toko Aglo. dengan adanya aplikasi mobile para customer bisa melihat-lihat atau bahkan melakukan pembelian secara online menggunakan sistem yang sangat cepat dan praktis.

Salah satu tahapan pengembangan aplikasi adalah membuat rancangan antarmuka pengguna yaitu UI/UX Design.[2] Tentunya *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Tidak bisa lepas dalam upaya perancangan Sebuah Aplikasi. UI/UX adalah tahapan paling awal dalam perancangan aplikasi sebelum dilakukan pengembangan lebih lanjut. Dimana dengan disediakannya prototype aplikasi ini akan dapat mengetahui apa kendala atau kesulitan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Dengan ini, akan memudahkan untuk melanjutkan ke tahap pengkodean.

1. 2. Rumusan masalah

Berdasar latar belakang masalah tentang aplikasi mobile jual beli tanaman hias "Aglo" di atas maka bisa dirumuskan beberapa masalah yaitu;

1. Apa desain dari aplikasi ini dapat mudah dipahami oleh user/customer

tanpa melihat panduan ?

2. Apa tampilan UI pada prototype Aplikasi Aglo bisa membuat user nyaman saat menggunakannya?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat prototype UI aplikasi "Aglo" dan melakukan pengujian kepada para responden.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, ditemukan juga beberapa batasan masalah dalam perancangan pembuatan Prototype aplikasi Aglo, antara lain adalah:

1. Dalam penelitian akan membandingkan aplikasi Aglo dengan aplikasi serupa lainnya karena untuk aplikasi Aglo sendiri belum ada.
2. Penelitian ini hanya sebatas pengujian UI aplikasi "Aglo" saja kepada para responden.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi toko tanaman hias "Aglo"

Manfaat E-Commerce ini untuk toko tanaman hias "Aglo" dapat mempermudah penjualan produk serta meningkatkan omset penjualan di toko tanaman hias "Aglo" dan mempermudah dalam pembuatan laporan data penjualan serta produk terlaris sehingga lebih terkomputerisasi.

2. Bagi pengguna

Manfaat e-commerce ini untuk membantu konsumen dalam melakukan pengecekan, perencanaan atau langsung melakukan pembelian atau pemesanan produk. Toko online tanaman hias "Aglo" dapat terbuka untuk pengecekan dan pembelian 24 jam selama 7 hari atau non-stop, perbedaan waktu karena lokasi wilayah yang berbeda

bukan kendala dalam melakukan e-commerce. Serta, Menghemat waktu, tidak perlu datang ke toko dalam membeli produk langsung, cukup membuka aplikasi, barang dapat langsung dipesan, dan barang dapat dikirim ke alamat yang dituju

