

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dan aplikasi perangkat lunak telah menjadi bagian penting dalam meningkatkan efisiensi bisnis bagi para pelaku usaha [1]. Perusahaan Seven Inc. merupakan perusahaan digital yang bergerak di bidang industri kreatif, salah satunya berfokus pada bidang logistik. Fokus Pelayanan jasa yang terus berkembang membutuhkan pelayanan logistik cepat dan praktis, hal ini diperoleh karena adanya sistem logistik dari perusahaan atau pihak lain yang masih menggunakan metode konvensional untuk membantu proses pengelolaan logistik.

Pak Danny selaku CEO Seven Inc. menyatakan bahwa terdapat masalah utama yang dihadapi perusahaannya saat ini adalah belum memiliki desain antarmuka untuk *website* mereka. Saat ini, Seven Inc masih mengandalkan *Spreadsheet* dan *WhatsApp* sebagai alat utama untuk pengelolaan data. Namun, pendekatan ini menimbulkan berbagai tantangan, terutama dalam hal membaca, menganalisis, dan menyajikan data secara efisien, sehingga memperlambat proses pengambilan keputusan. Selain itu, metode ini juga meningkatkan risiko terjadinya *human error*, yang dapat berdampak negatif pada akurasi data dan kelancaran operasional perusahaan.

Fokus dalam penelitian ini adalah pembuatan antarmuka pengiriman barang menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), yang dirancang untuk memastikan bahwa antarmuka benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna, baik pihak agen dan *customer*. Dengan pendekatan ini, Seven Inc. berharap adanya pengalaman pengguna yang lebih baik dan mengoptimalkan efisiensi operasional bisnis.

Oleh karena itu, penelitian ini akan merancang sebuah desain antarmuka yang mampu membaca, menganalisis, dan menyajikan data secara efisien. Desain ini dirancang untuk meminimalkan risiko kesalahan manusia (*human error*) sekaligus mempercepat proses pengambilan keputusan. Selain itu, antarmuka ini akan difokuskan pada tampilan yang intuitif agar pengguna dapat mengakses informasi dengan lebih cepat dan akurat. Dengan pendekatan ini, diharapkan antarmuka yang dikembangkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan dan memenuhi kebutuhan operasional yang diinginkan oleh Seven Inc.

1.2. Perumusan masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti di diatas dapat rumuskan masalah yaitu bagaimana merancang sebuah antarmuka untuk Seven Inc pada bidang logistik menggunakan metode *User Centered Design*?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka yang dibuat berdasarkan metode *User Centered Design* untuk membaca, menganalisis, dan menyajikan data *user* agen dan *end user* pada Seven Inc.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka terdapat batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Implementasi antarmuka menggunakan *Bootstrap* , *CSS*, *HTML* untuk *Front end*.
- b. Penelitian ini tidak menggunakan *Back End*.
- c. Penelitian ini menggunakan pengujian testing *black box*.
- d. Penelitian ini menggunakan pengujian kuesioner SEQ.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini bagi Perusahaan Seven Inc dan peneliti adalah :

- a. Peningkatan pengalaman pengguna dengan pendekatan *user centered design* yang meningkatkan kepuasan pengguna, baik agen maupun customer.
- b. Pengurangan *human error* melalui desain antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan dapat meminimalisir risiko kesalahan manusia dalam pengelolaan data dan meningkatkan akurasi informasi.
- c. Melalui desain antarmuka Antar Paket dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan basis pelanggan mereka. Ini juga membuka peluang untuk kerjasama dengan berbagai bisnis lainnya.

