

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pedagang keliling merupakan pelaku usaha ekonomi yang melakukan kegiatan perdagangan komoditi dengan menggunakan sarana usaha keliling yang bersifat sementara atau tidak tetap. Pedagang keliling biasanya bergerak menggunakan alat berupa gerobak atau menggunakan pikulan yang diangkat untuk berkeliling sembari mengeluarkan bunyi-bunyian atau suara khas sebagai pemberitahuan keberadaan mereka di sekitar calon pembeli. Dalam menjalankan usahanya, terdapat beberapa jenis usaha yang dipasarkan oleh penjual salah satunya adalah sayuran.

Pedagang sayur keliling merupakan salah satu bentuk usaha eceran yang menjual dagangan berupa bahan kebutuhan pokok seperti sayur, umbi-umbian, buah dan ikan secara langsung kepada konsumen akhir [1]. Pedagang sayur keliling umumnya menggunakan sepeda motor untuk memasarkan dagangannya dengan mengendarai sepeda motor yang telah dimodifikasi dan tambahan keranjang pada bagian belakang sepeda motornya untuk meletakkan sayurannya. Selanjutnya, pedagang sayur keliling menjual produknya di kawasan yang padat penduduk, ditandai dengan banyaknya kawasan pemukiman penduduk sehingga pedagang dengan mudah untuk memasarkan dagangan mereka di tempat-tempat yang ramai.

Namun karena sifat pedagang yang tidak menentu lokasi pedagang keliling sulit diketahui sehingga transaksi sering kali terlewat. Disisi lain calon pembeli yang sudah menunggu lama tetapi pedagang yang diinginkan tidak melewati rumahnya dikarenakan sedang berjualan di lokasi lain. Salah satu faktor yang menyebabkan masalah tersebut dikarenakan pedagang keliling masih belum mampu untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dengan baik. Jika dimanfaatkan dengan baik, penggunaan teknologi informasi khususnya teknologi *smartphone* dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pedagang keliling.

Pesatnya perkembangan *smartphone* di Indonesia membuat *smartphone* dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi dan membantu memangkas proses transaksi pedagang sayur keliling. Menurut data dari [2] Indonesia tercatat sebagai pengguna *smartphone* terbanyak keempat dengan 192,15 juta pengguna sepanjang tahun 2022. Studi yang dilakukan oleh CLSA (2015) juga menunjukkan bahwa lebih dari 90% pengguna *smartphone* menggunakan *smartphone* setidaknya selama dua jam sehari. *Smartphone* yang beredar saat ini berjalan diberbagai sistem operasi, dari sistem operasi berbasis *Android*, *iOS*, *Windows Mobile*, dan lainnya. *Android* merupakan salah satu sistem operasi paling populer di dunia untuk *smartphone*. Di Indonesia, pasar *smartphone* masih didominasi oleh *Android* hal ini ditunjukkan melalui riset yang dilakukan Sharing Vision di Bandung menemukan bahwa *Android* mendominasi lebih dari 90% pasar *smartphone* di Indonesia dan 75% di seluruh dunia [3].

Berdasarkan data yang didapat, membuat aplikasi untuk memudahkan pedagang keliling adalah salah satu cara yang dibutuhkan agar pedagang keliling mampu untuk bersaing di kemajuan teknologi saat ini. Di era teknologi informasi saat ini, akan sangat disayangkan apabila pedagang keliling belum mampu untuk memanfaatkan perkembangan teknologi secara maksimal dalam proses berdagang. Disamping itu pedagang keliling merupakan bentuk pekerjaan nyata dan sangat penting bagi masyarakat menengah kebawah di beberapa negeri berkembang.

Beberapa penelitian terkait aplikasi berupa *prototype* untuk pedagang keliling yang telah dibuat namun tidak memperhatikan visual dan pengalaman pengguna [4][5][6]. Beberapa penelitian terdahulu belum mampu untuk memaksimalkan *tools* dari setiap tahapan seperti penggunaan *empathy map* dan *usability test*. Oleh karena itu dibutuhkan suatu pendekatan tertentu untuk mengeksplorasi *tools* untuk memaksimalkan hasil yang didapat. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memaksimalkan *tools* tersebut adalah menggunakan metode *design thinking*.

Metode *design thinking* merupakan sebuah pendekatan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan cara menerapkan beberapa

langkah seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Metode ini digunakan karena mengutamakan adanya desain yang lebih terpusat dan mudah digunakan oleh pengguna, sehingga memberikan fungsional yang lebih baik [7].

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi UI dan UX Design pada Aplikasi Cropshop dengan Metode Desain Thinking”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa rumusan penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Seberapa besar pengaruh metode *design thinking* mampu memberikan nilai lebih terhadap rancangan antarmuka aplikasi pedagang sayur keliling?
2. Bagaimana hasil pengujian aplikasi pedagang sayur keliling berdasarkan *usability test* yang didapatkan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Proses penelitian ini menggunakan data yang sesuai dengan hasil dari kesimpulan pertanyaan yang diajukan kepada pengguna.
2. Penelitian ini menggunakan aplikasi figma dalam membuat *prototype*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari tujuan penelitian berikut ini :

1. Mengetahui bagaimana metode *design thinking* mampu memberikan implementasi atau rancangan antar muka bagi pemakai aplikasi cropshop.
2. Mengetahui hasil pengujian aplikasi cropshop berdasarkan *usability test* yang dilakukan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan alternatif bagi peneliti selanjutnya atau pihak lain dalam merancang suatu sistem yang memperhatikan aspek UI maupun UX.
2. Secara metodologi, penelitian ini dapat mendorong perancangan atau pengembangan suatu sistem yang memperhatikan aspek UI maupun UX untuk penyusunan skripsi.
3. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk para pengambil kebijakan terkait, khususnya para produksi atau konsumen dalam penggunaan aplikasi cropshop.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti memaparkan tata cara-cara memperoleh data-data yang akan digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1. Metode Pengumpulan data

Observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab dengan narasumber untuk memperoleh informasi terkait dengan materi penelitian.

1.6.1.3 Metode Studi Literatur

Metode Studi Literatur yang akan digunakan dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan membaca atau mencari literatur-literatur seperti buku, jurnal, skripsi.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah penggunaan Implementasi UI/UX aplikasi cropshop dengan menggunakan metode *desain thinking*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui uraian yang ada pada keseluruhan isi masing masing setiap bab yang singkat maka disusunlah sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, yaitu mengenai perancangan UI dan UX pada aplikasi cropshop menggunakan metode *design thinking*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian bab ini berisi tentang penguraian langkah-langkah dalam perancangan UI/UX dalam aplikasi cropshop di Figma dengan menggunakan *design thinking*.

BAB IV ANALISIS HASIL

Pada bagian bab ini berisi tentang proses pengimplementasian yang diterapkan secara menyeluruh dan hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bagian bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada penelitian.