

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang semakin berkembang, teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan produktifitas berbagai sektor, salah satunya yaitu meningkatkan kualitas pelayanan publik. Pemerintah Indonesia terus berupaya mempercepat digitalisasi birokrasi agar dapat memenuhi tuntutan masyarakat yang semakin meningkat terhadap layanan yang lebih cepat, transparan, dan efisien. Salah satu langkah yang ditempuh adalah dengan menerapkan kebijakan digitalisasi dalam berbagai aspek birokrasi dan layanan publik. Upaya ini tercermin dari peningkatan nilai dan peringkat Indonesia dalam E-Government Development Index (EGDI) dalam beberapa tahun terakhir [1]. Salah satu sektor yang menjadi sorotan dan turut mengalami digitalisasi yaitu sektor pengadaan barang dan jasa. Maka dari itu untuk mewujudkan pengadaan barang jasa yang lebih efisien, transparan, dan terotomisasi maka pemerintah membentuk sistem e-procurement. Sistem ini memungkinkan pengadaan barang dan jasa dilakukan secara elektronik sehingga dapat meningkatkan efisiensi operasional serta efektivitas biaya. Sistem E-procurement tidak hanya menyederhanakan kegiatan pengadaan tetapi juga membantu dalam mengurangi masalah terkait tindak korupsi yang sering terjadi di Indonesia terutama jika dibandingkan metode tradisional [2].

Di Indonesia, e-procurement dikelola oleh Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah (LKPP) melalui platform Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) yang tersebar di seluruh daerah dan kementerian di Indonesia [3]. Meskipun LPSE telah memberikan akses informasi tender secara elektronik, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh berbagai pihak seperti para penyedia jasa, supplier dan juga pihak asosiasi. Penyedia jasa punya permasalahan dimana harus melakukan pencarian tender secara manual di 680 situs LPSE yang tersebar di seluruh Indonesia. Selain itu, pencarian lelang tender yang sesuai dengan preferensi juga menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi para peserta tender yang kurang memiliki keahlian dalam menguasai teknologi informasi. Bagi supplier,

setelah pemenang tender diumumkan, para supplier sering kali mengalami keterlambatan dalam mendapatkan informasi mengenai pemenang tender terbaru karena harus membuka dan memeriksa berbagai situs LPSE terkait. Tentu hal ini berakibat pada hilangnya peluang supplier dalam menawarkan produknya kepada para pemenang tender. Untuk Asosiasi contoh seperti Inkindo, memiliki kesulitan dalam memantau kinerja para anggotanya secara merata dalam berbagai proses tender. Hal ini disebabkan karena kurangnya akses data yang lengkap dan terpusat. Dengan adanya situasi tersebut PT Baracipta Esa Engineering melihat peluang untuk mengembangkan sebuah platform e-procurement yang diberi nama Tenderplus.id.

Tenderplus.id bekerja dengan cara mengumpulkan berbagai data yang ada di seluruh situs LPSE, kemudian data tersebut diolah dan digunakan untuk memberikan akses informasi secara *real-time*. Informasi tersebut juga digunakan untuk mengembangkan fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Tenderplus.id diharapkan dapat membantu penyedia jasa dalam mendapatkan notifikasi tender terbaru sesuai preferensi yang telah diatur oleh penyedia jasa, serta membantu dalam memantau kondisi pasar dan juga profil peserta tender lain. Begitu juga supplier, supplier akan memperoleh informasi secara real time mengenai pemenang tender terbaru. Untuk mendukung strategi pemasaran produk akan disediakan juga fitur *Data Leads* dan juga *Customer Relationship Management* (CRM) yang berfungsi untuk membantu pengelolaan tim marketing supplier. Bagi Asosiasi dimudahkan dengan data terpusat yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan evaluasi anggota dengan melihat profil dan juga kinerja para anggotanya.

Berdasarkan uraian tersebut untuk memastikan bahwa platform Tenderplus.id dapat relevan dengan kebutuhan pengguna disini penulis menggunakan metode Design Thinking. Pendekatan ini digunakan untuk memahami permasalahan serta mencari solusi dengan berfokus pada pengalaman pengguna. Selain itu, pengujian dilakukan dengan metode *USE Questionnaire* guna

mengevaluasi aspek kegunaan, kepuasan, dan kemudahan dalam penggunaan sistem Tenderplus.id.

1.2 Tujuan

Tujuan dari penulisan perancangan dan pengembangan *user interface* dan *user experience* pada platform *e-procurement* Tenderplus.id ini untuk mendapatkan model aplikasi yang efektif, mudah dipelajari, memiliki nilai guna yang baik, dan memenuhi kepuasan pengguna.

1.3 Manfaat

Manfaat dari perancangan dan pengembangan Tenderplus.id sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis: Menambah referensi akademis tentang pengembangan desain UI/UX menggunakan metode terkait, memberikan contoh nyata dalam pengembangan aplikasi yang berbasis pada kebutuhan pengguna.
2. Manfaat praktis: Membantu tim *developer* menciptakan produk sesuai kebutuhan pengguna yang bisa disempurnakan secara berkelanjutan, meningkatkan nilai dan pendapatan perusahaan serta membantu pengguna dalam efisiensi proses tender

1.4 Batasan

Adapun batasan dari penulisan ini sebagai berikut.

1. Penelitian berfokus pada desain UI/UX menggunakan design thinking sebagai metode pengembangan
2. Metode USE Questionary digunakan sebagai metode testing.
3. Hasil akhir produk berupa mockup design, *prototype* dan hasil pengujian.

1.5 Identitas Tempat Magang

PT Baracipta Esa Engineering (Beecons) merupakan sebuah perusahaan konsultan yang menawarkan berbagai layanan di bidang arsitektur dan perencanaan, construction management, pemetaan dan survey, konstruksi, dan project development. Perusahaan ini berdiri sejak 2014 dan saat ini beralamatkan

database analisa harga satuan dan material dari berbagai sumber terpercaya yang akan diperbarui secara *real-time* dapat meningkatkan kualitas para engineer beserta hasil RAB yang dikerjakan secara efisien dan akurat.

3. Rumahtinggal.id adalah sebuah marketplace desain rumah yang menawarkan berbagai layanan untuk membantu Anda mewujudkan hunian/rumah idaman. Beberapa fitur yang ditawarkan seperti jual beli desain rumah, konsultasi desain, jasa pembangunan/renovasi rumah tinggal dan juga referensi material bangunan.
4. Direktori Material Inkindo (DMI) adalah sebuah aplikasi berbasis Mobile dan website yang menyediakan katalog dari berbagai produk Supplier yang tergabung ke dalam Ikatan Nasional Konsultasi Indonesia (Inkindo) yang merupakan Asosiasi 28 perusahaan jasa konsultan di Indonesia. Pengguna bisa mencari produk tidak hanya berdasarkan jenis tetapi bisa berdasarkan merk dan popularitas diantara produk-produk yang disediakan Supplier. Pengguna bisa melihat detail spesifikasi secara lengkap dan juga membandingkan antara suatu produk dengan produk lainnya. Terdapat juga fitur yang memudahkan pengguna untuk dapat terhubung secara langsung dengan para Supplier yang tergabung dalam Inkindo.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari laporan ini.

a) BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, tujuan, manfaat, batasan, identitas tempat magang dan sistematika penulisan laporan yang dibuat.

b) BAB II TEORI DAN ANALISIS

Bab ini membahas teori-teori yang dilakukan peneliti lain yang masih berhubungan dengan laporan ini sebagai acuan dalam melakukan pemecahan masalah.

c) BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil dari kegiatan magang dan hasil produk yang telah diselesaikan oleh penulis selama program magang.

d) BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan mengenai pengerjaan produk yang sudah dibuat yang disertai dengan saran-saran yang dicantumkan untuk proses pengembangan selanjutnya.

e) DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi sumber-sumber yang menjadi rujukan dalam penulisan laporan ini.

