

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dinas Koperasi Dan UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) Yogyakarta adalah lembaga pemerintahan yang bertujuan mengembangkan usaha mikro, kecil, menengah sebagai upaya untuk memberdayakan masyarakat yang memiliki usaha mikro juga memberikan dukungan dan pembinaan kepada UMKM, termasuk dalam hal pemasaran digital dan pengembangan branding produk[1]. Dinas Koperasi dan UKM Yogyakarta berperan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi daerah melalui pemberdayaan koperasi dan usaha kecil menengah, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui beberapa layanan yang salah satunya memanfaatkan teknologi digital.

Salah satu program kerja dari Dinas Koperasi dan UMKM adalah sistem *markethub* "SiBakul", SiBakul adalah sebuah platform dari program inovatif untuk tata kelola dan UMKM terpadu yang terdiri atas sistem database dan pengelompokan untuk pembinaan yang tepat, efektif, sesuai kebutuhan dan keberlanjutan[2]. SiBakul Jogja merupakan platform resmi milik Dinas Koperasi dan UMKM Daerah Istimewa Yogyakarta yang ditujukan sebagai sistem pendataan berbasis website yang kemudian dikembangkan menjadi *markethub* untuk membantu menjawab tantangan-tantangan yang dihadapi UMKM, salah satunya pada aspek pemasaran. UMKM dapat menggunakan program ini dengan mendaftar di aplikasi SiBakul sebagai mitra untuk memasarkan produk mereka.

Seperti aplikasi pada umumnya, SiBakul juga dilakukan pengembangan untuk memenuhi kebutuhan UMKM, dalam upaya meningkatkan kualitas layanan, pengembangan UI/UX website yang efektif sangat penting[3]. Pengembangan aplikasi yang sesuai memungkinkan Dinas Koperasi dan UMKM DIY untuk menyediakan layanan publik yang lebih efisien dan *accessible* dengan berbagai produk lokal dan budaya khas Yogyakarta.

Dalam hal ini pengembangan UI/UX website SiBakul Jogja menjadi sangat relevan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan meningkatkan visibilitas

layanan. Jumlah pengguna aplikasi sebanyak 3060 berdasarkan web terdapat 11.626 produk dan 10 ragam produk, terdapat hasil dari kuisioner yang telah dibuat oleh peneliti menyebutkan bahwa beberapa UMKM mengalami kendala saat melakukan login, daftar, dan reset password pada aplikasi SiBakul.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini akan melakukan pengembangan desain antarmuka pengguna aplikasi SiBakul Jogja menggunakan metode *design thinking* melalui tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan juga *Testing*.

Permasalahan yang dihadapi pengguna saat mengakses halaman *login* yaitu pengguna kesulitan masuk kedalam *dashboard* karena tombol pada login bermasalah, tampilan yang membingungkan, dan login berulang jika *logout*. Selain itu pada halaman daftar mitra terdapat kendala yaitu tampilan website yang membingungkan. *Reset password* juga menjadi kendala yang dialami pengguna yaitu pengguna harus menunggu jam hari kerja untuk mengakses fitur ini.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan judul penelitian yang diangkat, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna pada aplikasi SIBAKUL Jogja agar lebih mudah dipahami dan digunakan oleh pelaku UMKM. Selain itu, penelitian ini juga menguraikan bagaimana penerapan metode Design Thinking dapat membantu dalam menemukan kebutuhan dan masalah pengguna, sehingga dapat menghasilkan solusi desain yang akurat dan bagaimana para UMKM dapat menggunakan aplikasi SiBakul agar lebih *User Friendly*. Selanjutnya, penelitian ini meneliti bagaimana penerapan Black Box Testing dan pengujian menggunakan platform Maze dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi efektivitas desain yang dibuat dalam memperbaiki pengalaman pengguna

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain yaitu :

- a. Meningkatkan pengalaman pengguna dalam hal tampilan pada aplikasi SiBakul

- b. Meningkatkan aksesibilitas pada website melalui desain yang disesuaikan dengan preferensi pengguna.
- c. Merancang desain UI/UX website SiBakul menggunakan Metode Design Thinking.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memastikan penyusunan laporan ini berjalan terarah dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan, perlu diterapkan batasan-batasan masalah di dalamnya yang meliputi:

- a. Pengembangan ini hanya berfokus pada halaman login user, daftar, dan reset password
- b. Perancangan aplikasi ini hanya mencakup Frontend saja
- c. Pengembangan backend tidak dibahas pada penelitian ini
- d. Penelitian ini tidak membahas masalah mengenai keamanan sistem.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membantu para UMKM yang terdaftar SiBakul agar lebih mudah untuk menggunakan aplikasi SiBakul
- b. Membantu meningkatkan kinerja dan efisiensi dalam navigasi website.
- c. Meningkatkan kepercayaan UMKM kepada Dinas Koperasi dan UMKM