

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi di Indonesia setiap tahunnya cenderung mengalami peningkatan, Berdasarkan artikel Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia ([ekon.go.id](http://ekon.go.id)), pada triwulan I tahun-2022 perekonomian Indonesia mampu tumbuh sebesar 5,01% (*y-on-y*) dan hal ini lebih baik dari beberapa negara lainnya seperti singapura (3,4%), Korea Selatan (3,07%) dan Amerika Serikat (4,29%). Dan pada tahun ini perekonomian global diperkirakan akan tumbuh sebesar 3,6% hingga 4,5%. Di samping itu lembaga internasional seperti World Bank, ADB, dan IMF memperkirakan pertumbuhan ekonomi Indonesia berada pada kisaran 5% hingga 5,4%. Hal ini menjadikan pertumbuhan ekonomi Indonesia berada di atas rata-rata pertumbuhan ekonomi global[1].

Selain itu salah satu yang menjadi tanda bahwa bidang ekonomi di Indonesia mengalami perkembangan dengan pesat adalah munculnya bidang-bidang usaha yang didominasi dari bidang perdagangan. dengan munculnya bidang-bidang usaha yang baru tersebut membuat setiap perusahaan harus terus melakukan berbagai macam usaha dan inovasi agar tidak kalah bersaing dengan perusahaan kompetitor, perusahaan bidang properti adalah salah satunya. Bisnis properti menjadi salah satu yang paling diminati karena perkembangannya dan kebutuhan lahan tempat tinggal yang terus meningkat. Peluang bisnis pada bidang properti juga sangat menjanjikan, karena tujuan orang yang membeli properti sekarang bukan hanya untuk tempat tinggal namun juga untuk berinvestasi[2].

Di samping itu, calon pembeli biasanya mencari informasi tentang properti yang akan dibeli melalui surat kabar, brosur atau melalui media informasi lainnya seperti facebook. Namun di era yang serba digital ini menuntut segalanya harus cepat dan efisien, mencari informasi properti di media informasi tersebut dirasa kurang menarik dan kurang memudahkan calon pembeli untuk memperoleh informasi mengenai properti yang akan dibeli. Seiring perkembangan teknologi,

banyak aplikasi atau platform jual beli properti yang sudah ada untuk memudahkan calon pembeli dalam memperoleh informasi mengenai properti yang diinginkan serta untuk meninjau kelayakan properti melalui visualisasi foto dan video. Namun dengan terus berkembangnya teknologi, inovasi harus terus dilakukan agar calon pembeli lebih dimudahkan dalam mencari informasi dan meninjau kelayakan properti. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan antara lain dengan menggunakan *visualisasi view 360 derajat*. Dimana calon pembeli nantinya bisa meninjau kelayakan properti yang diinginkan dengan akurat tanpa harus datang langsung ke lokasi. Maka dari itu perlu dibuat sebuah platform aplikasi jual-beli dan sewa properti berbasis android dengan fitur *Visualisasi view 360*. Sebagai langkah awal dari pembuatan aplikasi tersebut perlu dibuatlah sebuah *design user interface*.

Berdasarkan dari analisis permasalahan di atas, maka hasil akhir dari penelitian ini adalah *prototype design user interface* aplikasi jual-beli dan sewa properti dengan fitur *Visualisasi view 360* dengan metode *design thinking*. *Design thinking* dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi dengan cara memahami kebutuhan pengguna dengan melakukan pendekatan langsung kepada pengguna melalui tahapan-tahapan proses dan *brainstorming* guna mengumpulkan banyak ide [3]. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode *design thinking*, karena penelitian ini berfokus untuk membuat inovasi pada aplikasi yang akan dibangun sehingga perlu mengumpulkan banyak ide dan *brainstorming* serta pendekatan langsung kepada pengguna.

Pengerjaan *design user interface* pada penelitian ini menggunakan aplikasi Figma. Aplikasi Figma dipilih karena memiliki beberapa keunggulan yang dapat memudahkan kolaborasi *designer* dan *developer*. Selain gratis, aplikasi Figma juga dapat dibuka menggunakan *browser*. File aplikasi Figma juga dapat dibuka di mana saja dan kapan saja menggunakan koneksi internet karena *file* aplikasi Figma bersifat *cloud base (online)*. Hal ini tentunya akan memudahkan kolaborasi antara *designer* dan *developer*. *developer* dapat melihat tampilan *user interface* yang telah di-*design* di mana saja dan kapan saja dengan koneksi internet tanpa harus meng-*instal* aplikasi Figma.

## 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan sebuah pokok permasalahan yaitu "Bagaimana Merancang *user interface* aplikasi jual-beli dan sewa properti dengan fitur *view 360 derajat*?".

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah Merancang *user interface* aplikasi jual-beli dan sewa properti dengan fitur *view 360 derajat*.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan, maka dalam penelitian tugas akhir ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya sampai desain *user interface* (UI) perangkat *mobile*.
2. Perancangan desain *user interface* (UI) Aplikasi *mobile* jual-beli properti dengan fitur *visualisasi view 360 derajat* untuk perangkat *mobile* yaitu *smartphone*.
3. Proses pembuatan desain tampilan layanan aplikasi menggunakan metodologi *design thinking*.
4. Pengujian *prototype* dilaksanakan menggunakan *usability testing*.
5. Pengujian *usability testing* berfokus pada tingkat kemudahan pengguna.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan tambahan informasi bagi mahasiswa dan tenaga pendidik, sebagai bahan evaluasi maupun referensi bagi penelitian mengenai perancangan desain *user interface* (UI) selanjutnya.

2. Manfaat praktis

Perancangan desain *user interface* (UI) ini mampu menjadi dasar dalam pembuatan aplikasi *mobile* jual-beli dan sewa properti dengan fitur *visualisasi*

*view* 360 derajat dan dapat membantu *developer* untuk menciptakan aplikasi tersebut dengan menarik baik secara *user interface (UI)* maupun *user experience (UX)*. Melalui adanya aplikasi tersebut diharapkan dapat memudahkan calon pembeli untuk mencari informasi properti yang diinginkan dan meninjau kelayakan properti tanpa harus mendatangi lokasi properti secara langsung.

