

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem teknologi dan komunikasi kini kian maju dan seiring dengan kemajuan jaman, merubah tatanan yang ada menjadi lebih mudah dan efektif. Masyarakat dan warga negara Indonesia pun tidak luput dari perkembangan teknologi, informasi yang di butuhkan untuk kepentingan diri sendiri maupun dalam berumah tangga. Sistem teknologi dan komunikasi kini kian maju dan seiring dengan kemajuan jaman, merubah tatanan yang ada menjadi lebih mudah dan efektif [18]. Dengan adanya teknologi yang semakin maju masyarakat Indonesia pun bisa dengan mudah dalam menyelesaikan pekerjaan sehari-hari bahkan tanpa keluar rumah. Kebutuhan rumahtangga pun kini semakin inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang memungkinkan masyarakat untuk melakukan proses penitipan barang semakin mudah sehingga tidak harus datang ketempat penitipan barang pribadi atau barang rumahan

Titipinaja adalah salah satu aplikasi yang bergerak pada bidang jasa penitipan barang pribadi maupun barang rumahan aplikasi ini di desain supaya mempermudah masyarakat dalam menitipkan barang Ketika ingin di tinggal bepergian keluar kota menyediakan berbagai program yang membantu masyarakat untuk semakin mudah dalam menitipkan barang pribadi yang akan di tinggal tanpa kahawatir akan di curi orang, selain barang rumahan aplikasi ini juga menyediakan fitur untuk menitipkan hewan peliharaan kesayangan kita tanpa harus khawatir meninggalkan hewan peliharaan di rumah. Hu bungan antar pelaku usaha penyedia layanan jasa pengiriman barang dengan konsumennya seringkali terdapat kendala yang diakibatkan oleh berbagai masalah teknis dalam proses pengiriman barang [19].

*User Centered Design (UCD)* metode ini merupakan metode yang menetapkan user sebagai pusat dari perancangan sistem. Konsep dari UCD (*User Centered Design*) adalah user berperan sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, sifat dan tujuan yang didasarkan dari pengalaman pengguna. Kunci utama dari keberhasilan metode ini adalah membangun sebuah kedekatan antara pengembang sistem atau programmer yang sesuai dengan keinginan pengguna. Metode UCD (*User Centered Design*) terbukti menghasilkan perangkat lunak memiliki tingkat usability yang tinggi. Menurut Sari, R.1, Utami, E.2, Amborowati, A.3, keseluruhan tahapan yang ada pada UCD (*User Centered Design*) terbukti dapat membuat pengguna merasa lebih nyaman dengan tampilan antarmuka yang sudah dirancang, informasi yang disajikan juga lebih mudah untuk dipahami [15].

Saat ini perancangan aplikasi penitipan barang dan hewan memiliki fitur order pembayaran dan jangka waktu penitipan barang dan hewan namun setelah berjalan masih banyak fitur yang harus dimasukkan dalam aplikasi titipinaja.

## 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis diatas tersebut, maka rumusan masalah dapat di definisikan bahwa masalah yang di hadapi saat ini adalah : “ Bagaimana Membuat perancangan desain aplikasi penitipan barang dan hewan peribadi”

## 1.3 Tujuan Penelttian

1. Membantu dalam mendapatkan jangkauan penitipan barang dan hewan lebih luas dan berintraksi dengan konsumen melalui sebuah aplikasi.
2. Mengetahui apakah desain yang telah di buat sesuai dengan tujuan dan dapat menyelesaikan maslah.
3. Menghasilkan rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan kebutuhan pelanggan yang ingin berintraksi.
4. Menghasilkan desain transaksi online penitipan barang dan hewan bagi pengguna yang lebih efisien dan inovatif.

## 1.4 Batasan Masalah

1. Hasil dari tugas akhir ini berupa analisis dan perancangan UI/UX.
2. Sistem meliputi proses bisnis pada usaha penitipan barang dan hewan secara online.
3. Desain prototype yang di rancang merupakan tampilan berbasis website dan mobile.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Menghasilkan rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan kebutuhan pelanggan yang ingin berintraksi.
2. Menghasilkan desain intraksi online bagi pengguna lebih efisien dan informatif..