

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tren pertumbuhan industri usaha menengah kecil mikro(UMKM) tanah air beberapa tahun terakhir tumbuh signifikan khususnya produk makanan dan minuman. Tren tersebut diprediksi berpotensi bakal terus tumbuh, tampak dari data bahwa sebanyak 60 juta UKM di tanah air produk makanan dan minuman merupakan yang paling banyak berkontribusi. Kontribusi UKM untuk produk makanan dan minuman berada di atas 60 persen atau sekitar 40 juta pelaku UMKM kuliner. Dan setiap tahun selalu bermunculan merek kuliner baru di Indonesia. Untuk mengatasi masalah tersebut dan membantu para umkm berjualan maka dibuat marketplace. Sekarang banyak marketplace yang telah ada, dari aplikasi marketplace yang sudah besar seperti Sophie, Tokopedia dan Lazada maupun yang baru mulai merintis salah satunya marketplace foodie cari makan. Marketplace adalah perantara antara penjual dan pembeli di dunia maya dan berisi toko-toko online yang menggunakan website atau aplikasi online yang melayani transaksi komersial seperti menjual barang atau jasa di setiap toko.

Dengan adanya marketplace yang berfokus menjual makanan dan minuman diharapkan para pemilik umkm kuliner dapat menjual produknya secara online agar mempermudah membuka usaha kuliner tanpa mengeluarkan modal yang lebih untuk biaya lapak.

Foodie cari makan merupakan marketplace yang berfokus pada bidang kuliner yang bertujuan untuk membantu para umkm makanan, usaha rumahan, warung makan serta individu yang suka memasak agar dapat dengan mudah mempromosikan jualannya ke lingkungan sekitar. Dalam pembuatan sebuah aplikasi, aplikasi yang mudah di gunakan mengandung beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu *consistency, hierarchy, personality, layout, type, color, imagery, and affordance*[1]. Dari hasil wawancara dan komentar user di play memiliki tampilan yang kaku dan tidak menarik sehingga kesulitan saat menggunakan dan tidak nyaman.

Dari permasalahan tersebut dibutuhkan desain ulang *user interface* pada aplikasi ini dan ditemukan beberapa bagian yang harus diperbaiki seperti *consistency* pada tampilan aplikasi foodie, *hierarchy* atau objek pada aplikasi foodie, *layout* atau tata letak elemen pada aplikasi foodie. *Color* pada foodie, dan konsep pada aplikasi foodie. Dalam melakukan perancangan ulang desain UI/UX memiliki beberapa metode seperti metode *Design Thinking, Five Plans /5 Elmen of UX, User Center Design, Activity Centered Design, Keep it Simple Stupid, Goal Directed Design* dan *Metode Lean UX*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Lean UX* dipilih karena mempunyai kelebihan dalam hal kecepatan dan tingkat keberhasilan yang tinggi dan juga tetap fokus terhadap *produk experience* yang meniadakan pembuangan (*waste*) yang tidak dibutuhkan. Kelebihan yang dimiliki *lean UX* adalah "*faster, smarter UX, research and learning*" selain itu dapat memvalidasi banyak hipotesis yang sesuai dengan keinginan pengguna[2]. pada metode ini

Penelitian ini dapat menjadi panduan *developer* mengembangkan market place foodie cari makan sehingga dapat lebih mudah digunakan.

User Interface termasuk bagian dari *User Experience* yang berupa tampilan sebuah system. Tampilan tersebut yang dapat membuat pengguna berinteraksi dengan sistem. UI juga bertanggung jawab untuk membuat tampilan aplikasi menarik dan mudah digunakan[3]. Dengan pemilihan tema, desain layout, penempatan tombol, pemilihan warna dan gambar yang tepat akan membuat aplikasi menjadi mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik. Dalam pembuatan aplikasi UI dan UX memiliki peran yang sangat penting karena penilaian kemudahan, kenyamanan efisiensi dan pengalaman pengguna dalam memakai aplikasi sangat berpengaruh di UI dan UX

User experience merupakan proses mendesain suatu produk melalui pendekatan pengguna. Dengan pendekatan ini, bisa menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna[4].

Produk dengan desain UX yang baik akan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna saat menggunakan produk Adapun komponen UX ini meliputi bagaimana fitur-fitur yang disediakan pada produk, struktur desain, navigasi menggunakan produk, aspek visual desain, dan seluruh aspek interaksi dengan pengguna. UX juga meliputi bagaimana menentukan branding, konten, dan copywriting yang sesuai dengan target pengguna. aspek *usability* dalam interaksi manusia dengan komputer (IMK) harus diperhatikan karena mengacu pada pengguna saat menggunakan suatu produk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini.

1. hasil dari perancangan ulang *user interface marketplace* Foodie menggunakan metode *Lean UX*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditulis dalam penelitian ini agar memperjelas apa yang ingin dibahas penulis dan dalam pembuatan desain user interface hanya membahas desain *UI/UX* menggunakan metode *Lean UX*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah menghasilkan analisis dan rancangan *User interface* untuk *Marketplace foodie* cari makan berbasis lean UX.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui rekomendasi perbaikan untuk pengembangan aplikasi marketplace foodie cari makan.
2. Memaksimalkan *User Interface* pada *Marketplace* sehingga dapat lebih mudah digunakan.