

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat telah memudahkan masyarakat dalam berbagai aktivitas, termasuk pada sektor ekonomi dan bisnis. Salah satu yang merasakan dampak positif perkembangan ini adalah Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), yang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 didefinisikan sebagai usaha ekonomi produktif milik perorangan atau badan usaha, bukan merupakan anak perusahaan atau cabang dari usaha menengah maupun besar, serta memiliki batasan tertentu pada modal dan jumlah tenaga kerja [1]. Perkembangan tersebut mendorong UMKM untuk terus berinovasi dalam memasarkan produk agar mampu bersaing di pasar yang kompetitif. Pemanfaatan teknologi digital terbukti memberikan kontribusi pada peningkatan kinerja pemasaran sekaligus penjualan.

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, sebanyak 89,03% masyarakat Indonesia mengakses internet melalui perangkat mobile seperti ponsel dan tablet. Dari jumlah tersebut, sekitar 21,26% memanfaatkan akses digital untuk melakukan transaksi belanja online melalui platform e-commerce. Temuan ini mengindikasikan adanya perubahan signifikan pada perilaku konsumen yang semakin beralih ke pola transaksi digital berbasis mobile, seiring dengan meningkatnya ketergantungan terhadap teknologi yang praktis dan mudah dijangkau. Situasi tersebut memberikan peluang besar bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk merancang strategi pemasaran yang lebih adaptif melalui pemanfaatan platform digital.

Home Industri Sekar Mayang, sebagai salah satu UMKM yang bergerak di bidang kerajinan tangan, dapat memanfaatkan aplikasi mobile untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan efektivitas penjualan produk. Namun, agar aplikasi tersebut dapat diterima dan digunakan secara optimal oleh konsumen dibutuhkan perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang tepat, sehingga aplikasi tidak hanya fungsional tetapi juga mampu memberikan kenyamanan dan kepuasan bagi pengguna.

Penerapan metode *Design Thinking* dipandang tepat karena menitikberatkan pada pemahaman mendalam terhadap pengguna sebelum proses pengembangan aplikasi dilakukan. *Design Thinking* sendiri merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia (*human-centered*), dengan menekankan pentingnya identifikasi kebutuhan pengguna sebelum merancang solusi. Proses ini bersifat iteratif, yaitu dilakukan secara berulang untuk memperbaiki dan menyempurnakan hasil berdasarkan umpan balik dan pengujian. Pendekatan tersebut tidak hanya menekankan pada produk akhir, melainkan juga pada eksplorasi serta empati terhadap pengguna, sehingga relevan untuk digunakan dalam perancangan aplikasi berbasis mobile guna menghasilkan pengalaman pengguna (*user experience*) yang optimal. Dalam penerapannya, *Design Thinking* mendorong pengembang untuk menguji asumsi awal, mengeksplorasi berbagai alternatif, dan mendefinisikan ulang permasalahan sehingga dapat diperoleh solusi inovatif yang sebelumnya tidak terlihat [2].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat rancangan prototype UI/UX aplikasi berbasis mobile produk kerajinan tangan pada home industri sekar mayang menggunakan metode design thinking. Pembuatan prototype bertujuan untuk memberikan solusi digital yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi dan melakukan pembelian produk. Selain itu, prototype ini juga berguna sebagai langkah awal untuk memvisualisasikan tampilan dan fungsi aplikasi, yang nantinya dapat diuji dan disempurnakan sebelum dikembangkan

lebih lanjut. Dengan pendekatan design thinking yang berfokus pada kebutuhan dan permasalahan pengguna, diharapkan rancangan ini mampu mendukung digitalisasi UMKM Sekar Mayang secara efektif dan tepat sasaran.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini berfokus pada proses perancangan UI/UX dalam bentuk *prototype* pada aplikasi mobile penjualan produk kerajinan tangan dari UMKM Sekar Mayang.
2. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking*.
3. Proses interaksi antara pelanggan dan pemilik UMKM dilakukan melalui sistem yang mendukung aktivitas penjualan produk.
4. penelitian ini tidak mencakup aspek keamanan data, sistem pembayaran digital dan platform e-commerce lainnya.
5. fokus pengujian hanya mencakup aspek usability, tampilan visual, dan kemudahan navigasi, tanpa mengukur performa teknis atau integrasi sistem *backend*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan penelitian dari perancangan UI/UX dalam bentuk *prototype* pada aplikasi mobile penjualan produk kerajinan tangan dari UMKM Sekar Mayang:

1. Menghasilkan rancangan *prototype* UI/UX pada aplikasi mobile penjualan produk kerajinan tangan dari UMKM Sekar Mayang.
2. Mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, dan preferensi pengguna dalam melakukan pembelian produk kerajinan secara online.
3. Merancang antarmuka pengguna (UI) yang menarik, fungsional, dan sesuai dengan karakteristik pengguna target.
4. Menciptakan pengalaman pengguna (UX) yang mudah, nyaman, dan efisien dalam mengakses fitur-fitur aplikasi.

5. Mengembangkan prototype awal sebagai representasi visual aplikasi yang dapat diuji kepada pengguna untuk memperoleh masukan dan penyempurnaan.
6. Memberikan solusi digital yang mendukung peningkatan daya saing dan kemajuan usaha UMKM Sekar Mayang di era transformasi digital.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi dua pihak, yaitu peneliti dan pelaku UMKM berikut merupakan beberapa manfaat penelitiannya:

Manfaat Bagi Peneliti:

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX).
2. Memperoleh pengalaman praktis dalam penerapan metode *design thinking* dalam konteks pengembangan aplikasi mobile.
3. Menjadikan hasil penelitian sebagai referensi untuk pengembangan aplikasi serupa di masa mendatang.

Manfaat Bagi UMKM Sekar Mayang:

1. Menyediakan prototype sebagai solusi awal dalam proses digitalisasi usaha.
2. Membantu memperluas jangkauan pemasaran produk melalui media digital.
3. Mempermudah interaksi dan transaksi antara pelaku usaha dengan pelanggan.
4. Meningkatkan kepuasan pelanggan melalui pengalaman pengguna yang lebih baik dan efisien.
5. Mendukung adaptasi teknologi dan meningkatkan daya saing usaha di era digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Maksud tertentu penulisan ini, penulis menghasilkan sesuatu statistika yang bertujuan sebagai gambaran ringkas dari bab yang mencakup yang berkaitan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini merangkum latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian dan statistika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini berisi berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, tinjauan pustaka akan membahas mengenai uraian tentang kajian berbagai macam pustaka yang kemudian hasil dari kajian ini digabungkan dengan masalah yang sedang diteliti dalam proses penyusunan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini berisi tentang penyampaian mengenai bahan dan peralatan yang digunakan dalam perancangan UI/UX.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini berisikan tentang tahapan pembuatan sistem, penerapan sistem, pengujian dan evaluasi.

BAB V PENUTUP, bab ini menyampaikan tentang intisari dari penyampaian pada bab-bab yang sudah tertera, kemudian dari intisari tersebut penulis menyampaikan beberapa saran yang bermanfaat untuk menambah sesuatu yang kurang supaya menjadi lengkap pada proses tersebut.