

BAB I

PENDAHULUAN

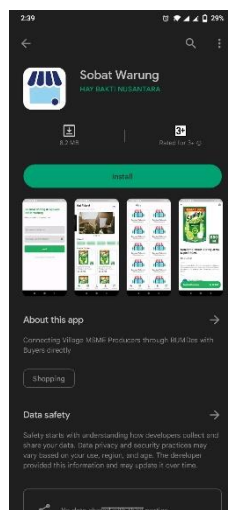
1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi informasi berkembang sangat pesat, hampir semua aspek kehidupan tidak lepas dengan adanya teknologi informasi mulai dari transportasi, Pendidikan hingga berbelanja. Teknologi informasi pada saat ini mudah diakses dari berbagai penjuru dunia, saat ini kita dapat bertukar informasi dengan hitungan detik saja. *Smartphone* merupakan salah media informasi paling efektif, *smartphone* sangat mudah diakses dan dibawa kemana-mana tidak seperti desktop yang membutuhkan ruang dan tidak praktis [1]. Dalam dunia usaha, *smartphone* sangat berpengaruh besar bagi pelakunya terutama dalam melakukan transaksinya dimanapun mereka berada tetap bisa menjalankan usahanya secara *online* [2]. Teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM), yang sebelumnya UMKM hanya memasarkan produknya dari toko atau pameran saat ini bisa memasarkan produknya secara *online* [3], [4]. Peran *marketplace online* bagi pelaku UMKM sangatlah penting, mereka terbantu dengan adanya aplikasi *marketplace online* untuk memasarkan produk mereka. Aplikasi *marketplace* juga membantu para pelaku UMKM jika adanya pesanan yang banyak sehingga memudahkan mereka dalam mengelola pemasaran produknya.

Sobat Warung adalah sebuah aplikasi berbasis android yang bergerak di bidang *marketplace retail* yang digunakan untuk memfasilitasi pelaku UMKM untuk memasarkan produknya. Aplikasi Sobat Warung menampung para pelaku UMKM dan *buyer* untuk melakukan transaksi dalam pembelian *retail*. Aplikasi Sobat Warung ini bertujuan untuk memberdayakan para UMKM agar terdigitalisasi oleh sistem, sehingga dapat dipantau oleh *stakeholder* terkait informasi tentang UMKM. Dalam perjalanan aplikasi Sobat Warung membutuhkan sebuah pengembang terhadap sistem terutama pengembangan *user interface* nya agar dapat

memberikan kenyamanan kepada *user interface* nya agar dapat memberikan kenyamanan kepada *user*. Aplikasi Sobat Warung membutuhkan pengembangan

pada desain aplikasi berdasarkan hasil pengujian yang sebelumnya pernah dilakukan. Pada pengujian yang sebelumnya dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) nilai yang didapat yaitu 69,63 [5]. Dari nilai yang didapatkan pada penelitian sebelumnya dijadikan acuan untuk penelitian ini agar dapat mendapatkan nilai SUS yang lebih baik dari sebelumnya dengan melakukan pengujian untuk mencari masalah terhadap aplikasi lalu melanjutkan ke tahap pengembangan aplikasi.



Gambar 1. 1 Aplikasi Sobat Warung pada *playstore*

Dalam pengembangan desain aplikasi *user interface* yang merupakan alat interaksi antara manusia dan aplikasi yang bertujuan untuk menyediakan cara yang efektif dan efisien bagi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem secara mudah. Sementara *user experience* merupakan aspek yang penting untuk menentukan tingkat penggunaan aplikasi oleh *user* [6]. Dalam pengembangan desain suatu aplikasi membutuhkan sebuah pengujian aplikasi terlebih dahulu, salah satu pengujiannya menggunakan metode *Usability Testing*. *Usability* adalah sebuah tes untuk mengevaluasi apakah suatu aplikasi dapat digunakan dan bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi [7]. *Usability* sebagai alat untuk menentukan aplikasi bisa dikatakan baik atau tidak, *Usability* juga sebagai atribut seberapa mudah aplikasi dapat digunakan oleh *user* [8]. *Usability* merupakan metode untuk menilai sejauh mana sebuah aplikasi dapat digunakan oleh pengguna secara efektif, efisien, dan memenuhi kebutuhan serta memberikan kepuasan dalam

mencapai tujuan yang telah ditetapkan [9]. Untuk melihat seberapa besar keberhasilan sebuah aplikasi dibutuhkan sebuah pengukuran untuk mengukur *usability* sebuah aplikasi. Terdapat beberapa kuesioner untuk mengukur tingkat keberhasilan aplikasi, salah satunya *System Usability Scale* (SUS) [10].

Setelah dilakukan *usability testing* pada aplikasi selanjutnya dilakukan pengembangan pada desain aplikasi dengan menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap pengguna, menguji asumsi-asumsi yang ada, serta merevisi ulang permasalahan yang ada dalam rangka mencari strategi dan solusi yang [11]. Metode *Design Thinking* digunakan sebagai acuan untuk merancang *user interface* pada pengembangan aplikasi ini. Perancangan dengan menggunakan metode ini digunakan agar sistem digunakan sesuai dengan fungsionalitasnya sesuai dengan target yang diharapkan oleh pengguna [12]. Metode *design thinking* digunakan karena *design thinking* merupakan metodologi yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan cara yang kreatif dan inovatif. Ini berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna dan mencari solusi yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. *Design thinking* membantu untuk mengejar solusi yang inovatif dengan berfokus pada pemecahan masalah dari perspektif pengguna dan bukan dari perspektif teknis atau bisnis saja. Ini juga mengutamakan pembelajaran melalui prototipe dan pengujian cepat selama proses pengembangan, sehingga memungkinkan perbaikan dan perubahan yang cepat [11].

Melihat akan kebutuhan tersebut, maka akan dilakukan sebuah pengembangan desain aplikasi *marketplace* UMKM desa menggunakan *design thinking*. Dengan adanya pengembangan desain terhadap aplikasi untuk memperbaiki masalah yang ada pada aplikasi ini diharapkan dapat membuat aplikasi bisa digunakan oleh *user* secara efektif dan efisien serta dapat meningkatkan tingkat *usability* untuk meningkatkan kepuasan pengguna agar memiliki kesan positif saat menggunakan aplikasi Sobat Warung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di latar belakang, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu dibutuhkan pengujian dan pengembangan desain aplikasi *marketplace* UMKM desa untuk memperbaiki beberapa fitur yang ada di aplikasi kedalam desain baru untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi Sobat Warung.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan *redesign* aplikasi *marketplace* UMKM desa menggunakan *design thinking*?
2. Bagaimana pengujian desain aplikasi *marketplace* UMKM desa menggunakan *usability testing*?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Melakukan pengembangan desain *user interface* aplikasi *marketplace* UMKM desa (Sobat Warung).
2. Menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS).
3. Pengembangan desain aplikasi yang berada pada OS android.
4. Pengembangan desain menggunakan metode *Design Thinking*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang sudah disebutkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Melakukan *redesign* aplikasi *marketplace* UMKM desa menggunakan *design thinking*.
2. Melakukan pengujian desain aplikasi *marketplace* UMKM desa menggunakan *usability testing*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Memberikan kenyamanan dan kemudahan *user interface* dan *user experience* bagi pengguna aplikasi Sobat Warung.
2. Meningkatkan *usability* pada aplikasi Sobat Warung.