

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan terus berkembang dari waktu ke waktu, pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi kehidupan social masyarakat. Internet sekarang mudah diakses dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pendidikan, bisnis, dan hiburan. Kita dapat mengakses Internet dengan mudah dengan beberapa perangkat seluler yang terhubung. Potensi ekonomi digital nasional terletak pada peningkatan pengguna internet dan perangkat mobile. Dengan memanfaatkan inovasi seperti transportasi dan belanja online, kita dapat memanfaatkan perkembangan dunia digital[1].

Marketplace adalah platform internet yang berfungsi sebagai perantara antara penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi online. Sebagai pihak ketiga dalam transaksi online dengan menyediakan alat untuk pembayaran dan penjualan. Untuk mendapatkan barang dengan harga yang diinginkan, pembeli dapat mencari sebanyak mungkin penjual berdasarkan kriteria mereka[2].

Saat ini, ada banyak aplikasi marketplace di Indonesia, dan setiap aplikasi memiliki keunggulan sendiri. Mulai dari kepercayaan masyarakat dengan aplikasi tersebut. Tampilan pada aplikasi juga menjadi daya tarik sendiri.

Galeri Caruban adalah aplikasi mobile yang menampilkan informasi tentang produk-produk yang dibuat oleh usaha kecil dan menengah (UMKM) di kabupaten Cirebon. Aplikasi ini menawarkan berbagai produk local seperti kuliner, kerajinan, busana, dll. Belanja produk lokal Kabupaten Cirebon dengan aman dan nyaman dapat dilakukan di Galeri Caruban.

Berdasarkan hasil wawancara kepada sepuluh orang calon pengguna menunjukkan bahwa beberapa fitur aplikasi tidak memenuhi kebutuhan pengguna. Pengguna aplikasi menghadapi masalah karena informasi aplikasi yang tidak jelas, desain tata letak yang tidak terorganisir dan halaman yang sering mengalami error.

Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian perancangan UI dan UX aplikasi dengan metode User Centered Design untuk merancang kembali bagian desain aplikasi dengan beberapa fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan

masyarakat dan mudah dipahami[3]. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang dituangkan kedalam tugas akhir dengan judul “ *User Centered Design dalam meningkatkan daya tarik pada aplikasi Galeri Caruban* ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yang berkaitan dengan penelitian:

1. Kurangnya informasi yang diperoleh masyarakat dalam pengguna fitur aplikasi .
2. Desain tata letak pada tampilan aplikasi yang tidak terorganisir.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat ditentukan pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat fitur yang dapat dipahami oleh masyarakat dengan *user centered design*?
2. Bagaimana metode User Centered Design dapat memberikan desain tata letak yang nyaman bagi pengguna ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Pengguna dapat memahami fitur yang ada pada aplikasi sehingga dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi.
2. Pengguna tidak kesulitan mencari fitur dengan tata letak yang rapi dan nyaman.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat ditentukan batasan masalah adalah:

1. Pengembangan desain aplikasi dilakukan dengan pendekatan *User Centered Design*.
2. Untuk mengetahui serta meningkatkan tingkat *usability* dilakukan pendekatan *user centered design* dengan evaluasi menggunakan *usability testing*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Bagi penulis
 - a. Dapat memahami bagaimana metode *User-centered Design* sebagai sebuah pendekatan yang dapat digunakan dalam proses pengembangan aplikasi.
 - b. Dapat mengetahui tingkat kenyamanan pengguna pada aplikasi dengan menggunakan pendekatan *user centered design* yang diuji dengan *usability testing*.
2. Bagi pengguna
 - a. Pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah.
 - b. Pengguna dapat merasakan kenyamanan Ketika menggunakan aplikasi.