

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi telah mendorong kemajuan dalam teknologi produk dan proses serta terbentuknya masyarakat informasi [1]. Hal ini mendukung adanya percepatan kegiatan ekonomi di berbagai sektor guna memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai sebuah produk guna memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi informasi ini dapat dilakukan menggunakan media aplikasi yang terdapat pada *smartphone* (ponsel cerdas) untuk mempermudah mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Pada tahun 2021 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa. Jumlah ini naik 15,5 persen dari tahun 2020 yang hanya 196,7 juta jiwa [2]. Kenaikan pengguna internet ini dapat menjadi peluang bagi para pelaku usaha untuk mulai beralih ke digital melalui pemanfaatan aplikasi pada *smartphone* dimasa pandemi covid 19.

Didukung dengan pengguna *e-commerce* atau aplikasi belanja *online* di tahun 2021 sebesar 88,1 persen dari pengguna internet di Indonesia yaitu sebesar 178,49 juta jiwa [3]. Data tersebut menjadi peluang bagi kegiatan ekonomi di bidang bahan pangan untuk membantu para pedagang bahan pangan di pasar tradisional seperti sayur, buah dan bumbu masakan yang mengalami penurunan pendapatan akibat dampak covid 19.

Salah satu pasar tradisional di Jawa Tengah yakni Pasar Wage Purwokerto merupakan pasar yang terdapat di kabupaten Banyumas. Keberadaannya pasar Wage sangat penting karena menjadi pasar induk bagi pasar-pasar disekitarnya karena memiliki jangkauan pelayanan regional [4]. Pasar Wage Purwokerto merupakan pasar yang menyediakan berbagai kebutuhan bagi pedagang yang akan membeli sayuran dan dijual kembali dipasar sekitar seperti pasar Manis, dan pasar Sokaraja sehingga keberadaannya juga sangat penting karena dapat menjadi patokan harga bahan pangan untuk pasar-pasar disekitarnya. Hal ini diperkuat dengan data dari dinas perdagangan dan perindustrian kabupaten Banyumas per tanggal 17 Januari 2022, bahwa harga bahan pangan di Pasar Wage Purwokerto sama dengan pasar Manis dan Pasar Sokaraja.

Tabel 1 *Sampling* Harga Bahan Pangan di Pasar Wage, Manis dan Sokaraja

PERKEMBANGAN HARGA RATA-RATA KEBUTUHAN POKOK MASYARAKAT
HARI/TANGGAL PEMANTAUAN : SENIN, 17 JANUARI 2022

3 (TIGA) PASAR TRADISIONAL DI KABUPATEN BANYUMAS

No.	Nama Barang	HET (Rp)	Satuan	Pasar Sokaraja		Perubahan		Pasar Wage		Perubahan		Pasar Manis		Perubahan		KAB. BANYUMAS		Perubahan	
				Kemarin	Hari ini	Rp.	%	Kemarin	Hari ini	Rp.	%	Kemarin	Hari ini	Rp.	%	Kemarin	Hari ini	Rp.	%
BAHAN POKOK																			
1	BERAS																		
	- IRG4 (kw premium)	12,800	kg	12,500	12,500	-	-	12,500	12,500	-	-	12,500	12,500	-	-	12,500	12,500	-	-
	- IRG4 (kw medium)	9,450	kg	10,500	10,500	-	-	10,500	10,500	-	-	10,500	10,500	-	-	10,500	10,500	-	-
2	GULA PASIR - kristal putih	12,500	kg	14,000	14,000	-	-	14,000	14,000	-	-	14,000	14,000	-	-	14,000	14,000	-	-
3	MINYAK GORENG																		
	- Curah, Tanpa Merek	10,500	liter	16,000	16,000	-	-	16,000	16,000	-	-	16,000	16,000	-	-	16,000	16,000	-	-
	- Kemasan, Plastik, Birmoli KI		liter	20,000	20,000	-	-	20,000	20,000	-	-	20,000	20,000	-	-	20,000	20,000	-	-
	- Kemasan Sederhana (1 lit)		liter	16,000	16,000	-	-	16,000	16,000	-	-	16,000	16,000	-	-	16,000	16,000	-	-

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap pengelola pasar Wage, dan kepala dinas pertanian dan ketahanan pangan kabupaten Banyumas, penulis mendapatkan hasil bahwa pasar Wage Purwokerto buka 24 jam setiap hari. Akan tetapi, jam ramai pembeli pasar ialah jam 01.00 WIB sampai 05.00 WIB. Selain itu, volume pengunjung tidak seramai pada saat sebelum pandemi covid 19 sehingga pedagang mengalami penurunan pendapatan. Hari-hari besar keagamaan seperti hari lebaran idul fitri, imlek dan natal harga bahan pangan mengalami kenaikan, namun tidak banyak masyarakat Purwokerto mengetahui akan kenaikan harga dan ketersediaan bahan pangan tersebut.

Oleh sebab itu, untuk lebih mengetahui perlunya info dan ketersediaan harga bahan pangan kepada masyarakat Purwokerto, penulis sebariskan kuesioner secara *online* melalui link google form pada media sosial whatsapp dari tanggal 27 Oktober hingga 1 November 2021, kepada 54 responden dari wilayah Purwokerto dan sekitarnya. Kuesioner ini memiliki 51 responden berusia 20-35 tahun dan 2 orang berusia 37 dan 41 tahun. Terdapat 61,1 % responden berjenis kelamin laki laki dan 38,9% berjenis kelamin perempuan. Terdapat 96 % responden atau sebanyak 51 orang menjawab bahwa perlunya aplikasi *mobile* info harga bahan pangan di pasar Wage Purwokerto untuk belanja sehari hari, dan sebanyak 46,3% atau sebanyak 25 orang menjawab penting untuk mengetahui harga bahan pangan setiap hari dengan 29,6 % atau sekitar 16 orang menjawab sangat amat penting untuk mengetahui harga bahan pangan untuk kebutuhan setiap harinya. Didukung dengan jumlah 55 juta pengguna aktif di Indonesia yang memakai perangkat *mobile* dalam pengaksesannya per bulan dan 28 juta pengguna aktif yang memakai perangkat *mobile* per harinya [5]. Disisi lain penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standar*) per 10 September 2021 pada *merchant* di wilayah Banyumas berjumlah 107.890 *merchant* [6].

Berdasarkan data dan permasalahan tersebut, diperlukan sistem pencarian berupa aplikasi *mobile* yang membantu masyarakat umum di Purwokerto dan sekitarnya dalam memenuhi kebutuhan bahan pangan setiap hari. Hal ini mendukung perancangan desain aplikasi bahan pangan *e-commerce* di pasar Wage Purwokerto

yang terhubung dengan internet dengan pembayaran melalui dompet digital. Adapun gambaran informasi yang disediakan mulai dari ketersediaan bahan pangan, harga, jasa pengiriman, transaksi pesanan dan daftar penjual. Selain itu, berdasarkan wawancara yang didapat penulis untuk admin aplikasi yang meng-*update* harga bahan pangan yaitu pengelola pasar Wage Purwokerto dan pihak dinas pertanian dan ketahanan pangan kab.Banyumas.

Dalam perancangan desain aplikasi *e-commerce* dimulai dengan pembuatan *user interface* (UI) yang dapat digunakan sebagai dasar dalam penentuan alur kerja dari suatu aplikasi. UI pada aplikasi *mobile* merupakan sebuah tampilan grafis yang dirancang secara interaktif pada aplikasi maupun website guna membantu dan memudahkan pengguna (*user*) dalam memahami dan berinteraksi pada fitur-fitur, konten, serta fungsi-fungsi yang ada didalamnya [7]. Kemudian pada praktiknya proses pengguna berinteraksi dengan tampilan grafis secara baik dapat meningkatkan kenyamanan pengguna saat mengoperasikan sebuah tampilan *mobile* aplikasi atau website sehingga membuat pengguna mengalami kepuasan saat menggunakan aplikasi. Proses ini disebut *User Experience* (UX) [8].

Dalam perancangan desain UI/UX aplikasi *e-commerce* bahan pangan di pasar Wage Purwokerto menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). UCD merupakan sebuah proses desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna dengan mengoptimalkan kebutuhan akhir pengguna (*end-user*) serta ditekankan pada keinginan terhadap penggunaan suatu produk. Perancangan desain berdasarkan *behavior* atau kebiasaan terhadap perilaku pengguna dalam menggunakan suatu produk agar produk tersebut dapat bermanfaat dan mudah digunakan oleh pengguna [9]. Hal tersebut sesuai dengan hasil dari kuesioner bahwa pengguna membutuhkan suatu aplikasi belanja *online* dan dapat melihat harga bahan pangan, serta target audiens masyarakat Purwokerto yang berkisar dari 23-35 tahun dengan kebiasaan masyarakat Purwokerto yang suka berbelanja dengan memerlukan info harga bahan pangan untuk berbelanja kebutuhan sehari-hari. Dengan begitu perancangan desain aplikasi *e-commerce* bahan pangan di pasar Wage Purwokerto dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari pengguna.

Didukung dengan metode pengujian yang digunakan yakni *user acceptance testing* (UAT). UAT sendiri merupakan tahap pengujian yang dilakukan guna mengetahui apakah sistem yang telah dirancang sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan sesuai dengan skenario bisnis [39]. Dengan demikian, desain aplikasi

(*prototype*) pasar Wage Purwokerto memiliki data yang akurat sesuai kebutuhan dan skenario bisnis dalam *e-commerce*, sehingga dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang dapat terhubung dengan jaringan internet nantinya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang desain UI/UX aplikasi *e-commerce* bahan pangan di pasar Wage Purwokerto dengan metode *User Centered Design*?
2. Bagaimana pengujian tingkat kemudahan/kepuasan desain UI/UX aplikasi *e-commerce* bahan pangan di pasar Wage Purwokerto dengan metode *user acceptance testing*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang desain UI/UX aplikasi *e-commerce* bahan pangan pasar Wage Purwokerto yang interaktif berupa *prototype* menggunakan *software* figma dan diaplikasikan melalui figma miror pada perangkat *mobile*
2. Untuk menciptakan grafis visual UI/UX aplikasi *e-commerce* bahan Pangan di pasar Wage Purwokerto dengan metode *User Centered Design* yang siap diterapkan dalam bentuk aplikasi.
3. Melakukan pengujian dan mengetahui tingkat kemudahan/kepuasan pengguna dalam menjalankan aplikasi pasar Wage Purwokerto dengan metode *user acceptance testing* (UAT)

1.4 Batasan Penelitian

Perancangan desain UI/UX aplikasi *e-commerce* bahan Pangan di Pasar Wage Purwokerto terdapat beberapa pembatasan guna menghindari penyimpangan maupun pelebaran pokok permasalahan, agar penelitian lebih terarah dan memudahkan pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

Adapun batasan-batasan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi *e-commerce* UI/UX bahan pangan berupa info harga dan ketersediaan bahan pangan, seperti sayur, buah, dan rempah-rempah.
2. Perancangan aplikasi *e-commerce* UI/UX yang dapat digunakan secara interaktif melalui media *smartphone*.

3. Perancangan aplikasi *e-commerce* UI/UX bahan pangan dengan menggunakan bahasa Indonesia.
4. Perancangan aplikasi *e-commerce* UI/UX bahan pangan dikelola oleh dinas pertanian dan ketahanan pangan kab.Banyumas serta pengelola pasar Wage Purwokerto.
5. *Software* yang untuk merancang desain UI/UX adalah adobe ilustrator CC 2020 dan Figma
6. Perancangan desain UI/UX aplikasi pasar Wage Purwokerto dengan metode UCD.
7. Pengujian desain UI/UX aplikasi pasar Wage Purwokerto dengan metode *user acceptance testing* (UAT)

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat praktisi

Perancangan desain UI/UX ini dapat menjadi dasar dalam pembuatan aplikasi pasar Wage Purwokerto, yang dapat membantu *app developer* untuk menciptakan aplikasi pasar Wage Purwokerto yang menarik secara visual dan sudah teruji dengan hasil *user experience* dari pengguna dengan mudah digunakan dan sesuai target audiens.

2. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi sebagai bahan evaluasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai perancangan desain *user interface* dan *user experience* bagi mahasiswa dan tenaga pendidik, serta dalam pengembangan aplikasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan

3. Manfaat kebajikan

Setelah rancangan diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi *e-commerce* pasar Wage Purwokerto. Penelitian ini akan memberikan manfaat dalam hal tawar menawar kepada pembeli dalam menego harga bahan pangan, sehingga mendapatkan harga yang diinginkan dan disepakati baik pihak penjual maupun pembeli. Selain itu, pembeli dapat mengetahui harga bahan pangan secara nasional.