

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa pandemi Covid-19 ini kita semua dibatasi oleh adanya PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang tentunya membuat masyarakat menjadi terbatas dalam melakukan kegiatan diluar rumah dan membuat masyarakat harus melakukan hampir seluruh kegiatan dari rumah. Selama masa PPKM yang sudah berlangsung sejak Januari 2021 hingga saat ini, tentunya ini menimbulkan rasa jenuh yang dialami oleh masyarakat yang terus berada dirumah. Berdasarkan survei yang dilakukan pada 13 - 20 Juli 2021 oleh Badan Pusat Statistik, ada 60% responden yang merasa jenuh saat diberlakukannya PPKM, banyak dari mereka yang melakukan kegiatan - kegiatan ringan selama berada dirumah [1]. Masyarakat dapat melakukan kegiatan ringan diluar rumah dengan berolahraga, salah satunya adalah dengan bersepeda. Bersepeda juga dapat mengusir rasa jenuh saat PPKM, namun perlu diingat protokol kesehatan tetap harus dilaksanakan [2]. Saat PPKM pula jumlah masyarakat yang bersepeda yang awalnya sedikit dan hanya untuk menghilangkan rasa jenuh, perlahan menjadi ramai bahkan hingga terjadi lonjakan pesepeda di Indonesia [2].

Berdasarkan rujukan dari The Institute for Transportation and Development Policy (ITDP) selama masa pandemi ini banyak masyarakat yang menjadi giat bersepeda hingga terjadi peningkatan jumlah pesepeda yang cukup tinggi mencapai 10 kali lipat dari biasanya atau mencapai 1000% [3]. Naiknya tren bersepeda dikalangan masyarakat tentunya juga berdampak kepada harga sepeda dan suku cadang sepeda itu sendiri. Terjadi kenaikan terhadap permintaan sepeda, seperti sepeda gunung mengalami kenaikan sebanyak 680%, sepeda anak sebanyak 142% dan sepeda balap sebanyak 300% dan yang tertinggi adalah sepeda lipat yang mencapai 900%

dalam periode yang sama [4]. Selain harga sepeda yang mengalami kenaikan, harga aksesoris seperti pakaian dan aksesoris lain seperti lampu sepeda, speedometer digital untuk sepeda dan sarung tangan sepeda juga mendapat dampak dari tren tersebut [5]. Tingginya minat berbelanja para pegiat sepeda, dan terbatasnya mobilitas masyarakat karena PPKM maka diperlukan sebuah aplikasi mobile yang dikhususkan bagi pesepeda dan mampu memenuhi keinginan berbelanja para pegiat sepeda.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *User Experience Lifecycle* (UXL). Terdapat 4 tahapan dalam *User Experience Lifecycle* (UXL) meliputi analisis, desain, implementasi dan evaluasi [6]. R. Hartson berpendapat bahwa *User Experience Lifecycle* (UXL) merupakan metode perancangan dengan sebutan *the wheel* yang memperhatikan aspek usability, metode ini memiliki empat tahap yang setiap tahapannya berpusat pada pengguna yang terdiri dari analisis, desain, prototipe, dan evaluasi [7]. Alasan penggunaan metode *User Experience Lifecycle* (UXL) dikarenakan metode ini terintegrasi dengan pengalaman pengguna sehingga aplikasi dapat benar - benar mendekati keinginan pengguna berdasarkan data dari pengalaman pengguna alami [8]. Setelah itu akan dilakukan Usability Testing dengan tujuan mengetahui fungsionalitas dari aplikasi dan setelah itu akan dilakukan pengujian terhadap tingkat kepuasan pengguna, untuk mendapatkan hasil tersebut penulis menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), metode ini menggunakan survey yang nantinya akan diberikan kepada responden dan hasil survey menjadi dasar untuk revisi rancangan desain aplikasi [8].

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis memberikan kesimpulan untuk mengatasi permasalahan berbelanja para pegiat sepeda, adanya sebuah rancangan desain aplikasi yang akan memudahkan pegiat sepeda dalam melakukan transaksi baik penjualan maupun pembelian yang terkait dengan sepeda, seperti aksesoris, jersey sepeda, suku cadang dan sepeda itu sendiri. UXL yang ditonjolkan pada penelitian ini diharapkan mampu menjadi daya tarik para pegiat sepeda.

Solusi dari penulis adalah dengan merancang sebuah desain aplikasi bernama Speda-Q, Speda-Q adalah aplikasi jual - beli sepeda dan aksesoris serta suku cadang sepeda berbasis mobile, sebelumnya aplikasi ini hanyalah sebatas aplikasi jual beli sepeda secara sederhana. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat / perantara yang akan memudahkan pegiat sepeda dalam membeli aksesoris sepeda, jersey sepeda maupun sepeda itu sendiri. Aplikasi ini akan dikembangkan lagi secara desain agar lebih sesuai dan lebih menarik bagi seluruh kalangan masyarakat, lalu secara sistem khususnya alur dari pergerakan fitur bagi pengguna seperti fitur back, keranjang dan lain -lain. Aplikasi ini merupakan pengembangan dari rancangan sebelumnya, pada rancangan ini akan dilakukan implementasi lebih lanjut dari yang sebelumnya baik secara desain maupun fitur. Disini penulis menyempurnakan dan mengimplementasikan metode *User Experience Lifecycle* yang dapat membantu dalam penyempurnaan rancangan desain dan fitur yang ada pada aplikasi ini. Dengan dibuatnya rancangan ini penulis harap dapat menjadi solusi bagi pegiat sepeda saat ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan maka pokok permasalahan yang dihadapi adalah pada masa pandemi ini masyarakat mengalami kejenuhan dikarenakan adanya PPKM. Bersepeda menjadi salah satu cara masyarakat mengusir rasa jenuh mereka. Masyarakat pegiat sepeda mengalami kesusahan dalam pembelian sepeda dan aksesorisnya, karena masa PPKM yang mengharuskan masyarakat mengurangi mobilitasnya. Diharapkan dengan hadirnya rancangan aplikasi Speda-Q nantinya dapat menjadi solusi bagi pegiat sepeda.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Desain aplikasi ini merupakan pengembangan dari versi sebelumnya.
2. Aplikasi ini merupakan rancangan desain aplikasi jual-beli sepeda dan aksesoris sepeda.
3. Aplikasi ini hanya berisi barang yang terkait dengan sepeda, seperti sepeda, suku cadang sepeda, pakaian sepeda dan aksesoris sepeda.
4. *Output* dari penelitian ini adalah desain *user interface*.
5. Dalam pembuatan desain dibatasi revisi sebanyak 6 kali revisi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan desain aplikasi dari Aplikasi Jual Beli Sepeda dengan menggunakan metode *User Experience Lifecycle(UXL)* dan untuk mendapat tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Jual Beli Sepeda dengan menggunakan *Usability Testing*.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Pengguna
 - Lebih mudah dalam melakukan transaksi jual beli, karena pembeli tidak perlu keluar rumah untuk mendapatkan produk yang diinginkan.
 - Adanya *event* atau promo akan membuat pembeli saat berbelanja merasa senang dengan promo dan produk yang lebih menarik.
 - Dengan tampilan yang *userfriendly*, pembeli dapat dengan mudah menggunakan rancangan desain sehingga tidak perlu adaptasi dengan rancangan dalam waktu yang lama.
- b. Objek
 - Menguntungkan karena pengguna akan lebih nyaman dengan tampilan menarik.
 - Menguntungkan karena pengguna akan mendapatkan notifikasi atau pemberitahuan saat diadakan promo atau *event* tertentu.
 - Menguntungkan bagi para penjual karena produk mereka akan semakin dikenal dan memperluas jangkauan penjualan produk.

