

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan usaha dibidang penyewaan barang dan jasa saat ini mengalami peningkatan, seperti halnya pada usaha yang menyediakan berbagai perlengkapan pesta meliputi tenda, panggung, dan alat pesta lainnya. Masyarakat di Indonesia sudah terbiasa dengan tradisi pesta, seperti pesta pernikahan, pesta perpisahan, pesta ulang tahun, dan lain sebagainya yang sangat membutuhkan jasa penyewaan tenda dan alat pesta lainnya. Awalnya masyarakat memperoleh informasi mengenai usaha dibidang penyewaan barang dan jasa melalui media cetak seperti majalah, koran, brosur, dan lain sebagainya. Seiring perkembangan waktu, media digunakan sebagai penyaluran informasi melalui pemanfaatan teknologi seperti halnya penyewaan barang dan jasa secara *online* melalui aplikasi berbasis *website* [1]. Namun, tidak semua pemilik usaha sudah memanfaatkan teknologi, oleh karena itu pemilik usaha dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi agar mampu bersaing dengan pemilik usaha yang lain.

Giss Tenda merupakan usaha yang bergerak dibidang penyewaan barang dan jasa yang berlokasi di Kalibagor RT 003 RW 001, Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas. Produk yang disewakan meliputi tenda, organ tunggal, dan alat pesta lainnya. Proses penyewaan pada Giss Tenda masih menggunakan cara yang konvensional yaitu pelanggan datang langsung ke tempat atau menyewa melalui *whatsapp* admin yang tertera di *instagram* dan belum adanya pemanfaatan teknologi seperti *website* untuk media promosi dan memudahkan pelanggan dalam menyewa secara *online*. Meskipun dapat menyewa melalui *whatsapp* admin, namun respon dari admin relatif lambat dikarenakan keterbatasan dari pegawai yang ada dan juga informasi yang disampaikan kurang lengkap [2]. Pelanggan tetap merasa kesulitan dan memerlukan waktu yang lebih lama untuk memperoleh informasi produk dan jasa secara cepat pada usaha tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh dari usaha tersebut jumlah pelanggan dari tahun 2016-2022 terlampir pada Lampiran 1.2.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan *co-founder* dari Giss Tenda yaitu Winda Apriliani mengatakan bahwa rata-rata produk dan jasa yang ada tersewa dua kali dalam satu minggu. Usaha Giss Tenda sangat berpotensi untuk dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi, hal ini dikarenakan belum adanya usaha yang serupa pada sekitar objek tersebut yang memanfaatkan teknologi untuk proses penyewaan. Giss Tenda memerlukan sistem informasi berbasis *website* melalui perancangan *user interface* (UI) yang baik. Sehingga pelanggan dapat dengan mudah menggunakan untuk melakukan penyewaan dan melihat produk yang tersedia pada *website*. Hal tersebut juga dapat meningkatkan minat sewa masyarakat, dan sebagai media promosi pada usaha tersebut. Informasi yang ditampilkan meliputi informasi lengkap mengenai usaha, dapat melakukan konsultasi secara *online*, dan informasi detail dari produk agar memudahkan pelanggan dalam melakukan penyewaan pada Giss Tenda dibandingkan dengan usaha serupa lainnya.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah perancangan *website* dengan memperhatikan UI yang baik dari sisi pengguna. *Website* cocok digunakan sebagai pengoptimalan pengembangan usaha melalui pemanfaatan teknologi *internet*, kemudahan yang ditawarkan seperti akses dapat dilakukan dimana saja tidak terbatas waktu membuat *website* berkembang pesat dan semakin banyak peminatnya [3]. UI merupakan tampilan antar muka pengguna pada *software* maupun *hardware* yang berpusat pada tampilan dan model [4]. Metode yang digunakan oleh peneliti untuk perancangan UI adalah *design thinking*, karena memiliki keutamaan dibanding yang lain yaitu berpusat pada ide, inovasi, dan kreativitas untuk memecahkan permasalahan pada Giss Tenda, karena pemahaman yang mendalam berfokus pada pelanggan secara berkaitan untuk menemukan solusi yang sesuai dengan hasil yang maksimal, terdapat evaluasi, dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas rancangan *website* [5]. Terdapat beberapa metode lainnya dalam perancangan seperti metode UCD merupakan metode desain yang berfokus kepada masalah dan pengguna sebagai objek pengamatan yang terlibat secara langsung [6]. Selanjutnya, yaitu metode

design sprint dalam prosesnya memerlukan waktu dua sampai lima hari untuk memecahkan masalah dan pengujian dilakukan secara cepat [7].

Beberapa studi literatur mengenai penelitian terdahulu menyatakan bahwa perancangan dan evaluasi UI berperan penting dalam membangun rancangan aplikasi baik berbasis *website* maupun *mobile* [8]–[11]. Penelitian terdahulu selanjutnya menyatakan bahwa penggunaan metode *design thinking* dan evaluasi dengan metode SUS menghasilkan rancangan yang baik dan diterima oleh penggunanya [12]–[14]. Penelitian lain mengenai perancangan pada aplikasi untuk penyewaan barang dan jasa sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna [2], [13], [15]. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti mengangkat sebuah judul penelitian yaitu “**Perancangan User Interface Website Penyewaan Giss Tenda Menggunakan Metode Design Thinking**”. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan UI *website* penyewaan pada Giss Tenda dan melakukan evaluasi hasil rancangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, sehingga diperoleh rumusan masalah pada penelitian yaitu tidak adanya pemanfaatan teknologi sebagai media promosi dan penyewaan secara *online*, seperti halnya terdapat informasi mengenai produk dan jasa yang tersedia, hasil dari pengerjaan produk pada saat produk digunakan, guna membantu meningkatkan memudahkan pelanggan dalam melakukan penyewaan melalui pemanfaatan teknologi *website* dengan perancangan UI yang baik sesuai kebutuhan pengguna.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka terdapat pertanyaan yang diajukan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang UI *website* penyewaan di Giss Tenda menggunakan metode *design thinking*?
2. Bagaimana mengevaluasi rancangan UI *website* Giss Tenda menggunakan SUS melalui aspek *usability* yang baik?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, sehingga batasan masalah penelitian yang digunakan yaitu sebagai berikut :

1. Evaluasi rancangan UI dilakukan pada responden berusia 20-34 tahun sebanyak 80 responden yang sudah pernah melakukan penyewaan pada Giss Tenda.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, yaitu sebagai berikut :

1. Merancang UI *website* yang baik sebagai media untuk promosi dan memudahkan pelanggan dalam melakukan penyewaan pada Giss Tenda.
2. Menghasilkan evaluasi rancangan UI *website* Giss Tenda menggunakan aspek *usability* yang baik.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini terbagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

1. Bagi pihak Giss Tenda, adanya penelitian ini memberikan manfaat sebagai referensi dalam merancang UI *website* penyewaan pada Giss Tenda yang dapat memudahkan pelanggan dalam menyewa produk.
2. Bagi pihak *developer*, dapat digunakan sebagai referensi dalam membangun *website* penyewaan barang dan jasa melalui perancangan dan evaluasi UI yang baik.
3. Bagi ilmu pengetahuan, sebagai acuan dan juga informasi serta rujukan dalam melakukan pembaharuan penelitian yang memiliki keterkaitan dengan perancangan UI dan evaluasi *website*.
4. Bagi peneliti, sebagai penambahan wawasan dan juga pengetahuan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang dimiliki.