

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kebutuhan masyarakat akan kemudahan proses pada segala bidang kerja semakin meningkat, saat ini teknologi informasi telah banyak dimanfaatkan untuk pengolahan data karena memiliki banyak kelebihan diantaranya kecepatan, keakuratan serta efisiensi dibandingkan dengan sistem manual. Perkembangan teknologi yang saat ini sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat adalah teknologi mobile. Penerapan teknologi aplikasi mobile dilakukan untuk dapat mendukung skema skalabilitas bisnis yang berkelanjutan sekaligus menawarkan *User Experience* (UX) produk secara maksimal karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Hal ini semakin diperkuat dengan kurangnya informasi tentang Usaha Batu Nisan Kebun Jahe khususnya di Kota Jambi. Selain itu, demi meningkatkan kemudahan pelanggan, maka diperlukan suatu media yang langsung memperlihatkan informasi-informasi kepada masyarakat tentang Usaha Batu Nisan Kebun Jahe Kota Jambi.

Perancangan desain UI/UX merupakan faktor penting dalam pengembangan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat memberikan pengalaman pengguna, kenyamanan visual, sekaligus menarik perhatian pengguna secara maksimal. Desain UI/UX juga menjadi salah satu faktor yang menentukan kemudahan

penggunaan. Agar rancangan desain UI/UX aplikasi mobile Usaha Batu Nisan Kebun Jahe Kota Jambi menjadi sesuai dengan apa yang diharapkan calon pengguna, dibutuhkan perancangan desain UI/UX yang efisien sumber daya baik waktu, biaya, dan tenaga untuk dapat segera melakukan delivery produk dan mendapatkan umpan balik dari pengguna/pelanggan.

Pengembangan *User interface* pada aplikasi pemesanan pada Usaha Batu Nisan Kebun Jahe ini menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah serangkaian proses kognitif, strategis, dan praktis dalam desain suatu produk. Dalam penerapan design thinking disebut efektif menjadi orientasi dalam desain sebuah produk karena memiliki beberapa kegunaan seperti, dibuat berlandaskan kebutuhan pengguna, menghasilkan produk yang indah dipandang namun tetap mudah digunakan, menjadikan produk sebuah solusi, dan mengurangi risiko penolakan oleh pengguna

Melihat permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi dengan merancang UI dan UX aplikasi mobile yang sesuai dengan permasalahan yang di jelaskan dengan judul **“Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile pada Usaha Batu Nisan Kebun Jahe Kota Jambi”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat penulis merumuskan masalah utama dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana merancang desain UI/UX Aplikasi Mobile pada Usaha Batu Nisan Kebun Jahe Kota Jambi sehingga dapat memberikan kemudahan pengguna serta memenuhi kebutuhan perancangan yang efisien dan kolaboratif”**.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*.
2. Metode *design thinking* ini menggunakan 5 tahap, yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.
3. Tools yang digunakan dalam pembuatan *low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype* adalah aplikasi Figma.
4. Penelitian ini sampai pada tahap perancangan desain *user interface* dan dikembangkan menjadi *front-end* aplikais mobile.
5. *Prototype* dikembangkan sampai dengan tingkat *high fidelity*.
6. Tahap *testing* pada penelitian ini menggunakan metode *system usability scale*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan desain antarmuka pada aplikasi *mobile* Usaha Batu Nisan Kebun Jahe agar dapat meningkatkan nilai *usability* dengan metode pendekatan *design thinking* untuk memudahkan para pengguna dalam menggunakan aplikasi berbasis *mobile*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Pengembangan desain UI/UX aplikasi mobile aplikasi *Mobile* Usaha Batu Nisan Kebun Jahe diharapkan mampu membantu menyelesaikan hambatan yang

dirasakan pengguna/konsumen ketika melakukan pemesanan Batu Nisan melalui fitur/solusi yang diusulkan yang mudah untuk digunakan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini guna memberikan gambaran secara umum mengenai keseluruhan bab yang saling berhubungan satu sama lainnya dan sesuai dengan ruang lingkup judul serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, sistematika penulisan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini terdiri atas latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini membuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data penelitian, metode pengembangan sistem dan alat pembuatan perangkat lunak.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang hasil dari data yang telah didapat dari proses implementasi dan eksperimen yang telah dilakukan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab implementasi dan pengujian ini, berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah jadi, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.