

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Investasi telah menjadi salah satu hal yang semakin populer di berbagai lapisan masyarakat di era modern, termasuk di kalangan mahasiswa. Ini ditunjukkan oleh meningkatnya minat terhadap berbagai instrumen investasi, termasuk saham, obligasi, properti, logam mulia, dan lainnya. Mayoritas orang di Indonesia mengelola keuangan mereka dengan menabung atau investasi jangka pendek. Namun, dibandingkan dengan negara-negara maju, orang-orang di sana lebih berkonsentrasi pada investasi jangka panjang yang dapat memberikan keuntungan lebih besar di masa depan [1]. Dalam konteks ini, peran desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) sangat penting dalam meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan pengguna terhadap platform digital. Penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang baik dapat menjadi faktor utama dalam mendorong adopsi aplikasi berbasis investasi, sehingga memungkinkan pengguna untuk lebih mudah memahami konsep investasi jangka panjang [2].

Selain itu, sektor peternakan juga mulai menarik perhatian sebagai alternatif investasi. Meskipun belum sepopuler instrumen lainnya, investasi ini menawarkan peluang keuntungan yang menjanjikan, terutama dalam pengelolaan hewan ternak seperti sapi atau kambing, yang juga membantu meningkatkan ketahanan pangan nasional. Serta belum adanya platform yang dapat menghubungkan investor dengan

peternak secara efektif sehingga peluang investasi di sektor ini masih kurang dimanfaatkan[3]. Pemilihan pengembangan aplikasi berbasis *mobile* didasarkan pada data yang menunjukkan bahwa penggunaan perangkat *mobile* di Indonesia terus meningkat secara signifikan. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa lebih dari 85% masyarakat Indonesia menggunakan smartphone sebagai perangkat utama untuk mengakses internet[4]. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi berbasis *mobile* dapat memberikan kemudahan akses, meningkatkan keterlibatan pengguna, serta menjangkau pasar yang lebih luas di sektor ini.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti yang tergabung dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Studi Independen dengan Mitra Skilvul mengembangkan sebuah solusi berupa aplikasi bernama Tabung Ternak. Aplikasi ini merupakan platform investasi peternakan yang dirancang untuk menghubungkan investor dengan peternak. Diharapkan, aplikasi ini dapat menciptakan peluang ekonomi baru sekaligus mendukung pertumbuhan sektor peternakan. Dalam proyek ini peneliti bertanggung jawab merancang UI sekaligus menyusun UX dari aplikasi Tabung Ternak.

Dalam perancangan aplikasi Tabung Ternak, pendekatan Design Thinking diterapkan untuk memastikan solusi yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan pengguna. Design Thinking merupakan metode iteratif yang berfokus pada pengguna, terdiri dari lima tahap utama: *Empathize* untuk memahami kebutuhan pengguna, *Define* untuk merumuskan masalah utama, *Ideate* untuk menghasilkan solusi kreatif, *Prototype* untuk membuat model awal, dan *Test* untuk menguji solusi

dengan pengguna nyata. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menghasilkan solusi inovatif yang *user-centered*[5].

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi diatas, maka rumusan masalah yang dibahas sebagai berikut :

- a. Bagaimana menganalisis kebutuhan dan preferensi pengguna untuk menciptakan aplikasi investasi peternakan yang efektif dan memenuhi kebutuhan mereka?
- b. Bagaimana merancang UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di aplikasi Tabung Ternak menggunakan metode Design Thinking?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Perancangan UI/UX aplikasi Tabung Ternak ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

- a. Fitur dalam aplikasi yang dikembangkan adalah *invest* hewan ternak, fitur panen hewan ternak, fitur live, dan beberapa fitur tambahan lainnya.
- b. Aplikasi ini hanya tersedia untuk platform *iOS* dan *Android*.
- c. Target pengguna aplikasi ini adalah individu yang sudah memiliki penghasilan dan peternak.
- d. Dalam perancangan aplikasi ini dilakukan dengan metode Design Thinking.
- e. *Tools* yang digunakan untuk merancang UI/UX aplikasi ini adalah Figma.



