

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki kontribusi besar terhadap perekonomian Indonesia, terutama dalam menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan pendapatan daerah. Salah satu sektor UMKM yang memiliki potensi besar adalah industri kopi, mengingat Indonesia termasuk salah satu negara penghasil kopi terbesar di dunia. Namun, pelaku UMKM kopi di Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan, termasuk terbatasnya akses pasar dan kurangnya sumber daya teknologi [1]. Selain itu, penerapan teknologi digital di kalangan UMKM Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan infrastruktur digital serta karakteristik pemilik usaha yang sering kali kurang terbuka terhadap inovasi teknologi [2].

Penerapan teknologi digital di sektor UMKM dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. Salah satu cara yang efektif adalah dengan menggunakan aplikasi mobile sebagai platform untuk pemasaran dan interaksi dengan konsumen. Pemanfaatan teknologi digital ini tidak hanya dapat meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga memperluas jangkauan pasar, serta mempermudah pelaku UMKM dalam bersaing baik di pasar lokal maupun internasional. Penelitian oleh Damayanti dan Sumiati menyatakan bahwa teknologi digital, seperti *e-commerce*, dapat memperkuat rantai pasok dan mendorong keberlanjutan usaha kopi [3].

Dua aspek utama memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan pengguna, yaitu desain UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*). Desain UI yang dirancang dengan menarik dan intuitif dapat meningkatkan estetika visual serta kenyamanan dalam berinteraksi, sedangkan desain UX yang optimal memastikan aplikasi dapat digunakan dengan mudah, efisien, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Desain UX yang baik mampu menciptakan interaksi yang efektif, memuaskan, dan fungsional, sementara desain UI berfokus pada menghasilkan tampilan visual yang menarik dan interaksi yang sederhana [4]. Dalam konteks UMKM kopi, penerapan desain UI/UX yang tepat akan mempermudah pelaku usaha dalam memahami dan memanfaatkan aplikasi untuk keperluan pengelolaan bisnis mereka [5].

Pemilihan pengembangan aplikasi berbasis mobile semakin relevan mengingat tren yang terus berkembang dalam penggunaan perangkat mobile di Indonesia. Data yang tersedia menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam adopsi perangkat mobile, terutama smartphone, oleh masyarakat. Menurut sebuah penelitian, lebih dari 85% penduduk Indonesia kini mengandalkan smartphone sebagai perangkat utama untuk mengakses berbagai layanan internet, mulai dari media sosial, e-commerce, hingga layanan perbankan dan hiburan. Angka ini menggambarkan betapa besar peran smartphone dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, serta menunjukkan adanya potensi pasar yang sangat besar bagi pengembangan aplikasi mobile [6].

Berdasarkan tantangan yang dihadapi oleh UMKM kopi di Indonesia,

peneliti yang tergabung dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Studi Independen dengan Mitra PT Impactbyte Teknologi Informasi (Skilvul) mengembangkan sebuah solusi digital, yaitu aplikasi mobile 'RANTA'. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pelaku UMKM kopi dengan mengintegrasikan fitur-fitur inovatif, seperti pemasaran berbasis lokasi, rekomendasi produk berbasis kecerdasan buatan (AI), serta membangun koneksi langsung antara pelaku usaha dan petani kopi.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah yang menjadi fokus dalam tugas akhir ini adalah :

- a. Bagaimana menganalisis kebutuhan dan preferensi pengguna untuk menciptakan aplikasi UMKM kopi yang efektif dan memenuhi kebutuhan mereka?
- b. Bagaimana merancang aplikasi mobile bernama RANTA dengan pendekatan UI/UX yang intuitif untuk membantu UMKM kopi di Indonesia memperluas akses pasar secara digital?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Perancangan UI/UX Aplikasi RANTA ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

- a. Desain aplikasi ini akan difokuskan pada pengembangan fitur utama yang secara langsung mendukung kebutuhan UMKM kopi. Fitur pelengkap

akan dibatasi untuk menjaga fokus dan kesederhanaan aplikasi. Fitur utamanya yakni *AI-Coffee Creator Blends*, *Chat Barista AI*, *Coffee Inventory*, dan *Quest Kopi Harian*.

- b. Aplikasi ini hanya tersedia untuk *platform iOS* dan *Android*.
- c. Target pengguna aplikasi ini adalah UMKM kopi yang ingin memperluas pemasaran produk, serta konsumen yang mencari akses mudah ke kopi lokal berkualitas. Audiensnya mencakup pemilik usaha biji kopi, petani kopi, pecinta kopi, dan individu yang peduli terhadap kopi lokal.
- d. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode *Design Thinking*.
- e. Perancangan dan pengembangan desain aplikasi ini akan dilakukan menggunakan Figma sebagai alat utama.

#### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

- a. Menganalisis kebutuhan dan preferensi pengguna untuk menciptakan aplikasi UMKM kopi yang efektif dan memenuhi kebutuhan mereka.
- b. Merancang aplikasi mobile bernama RANTA dengan pendekatan UI/UX yang intuitif untuk membantu UMKM kopi di Indonesia memperluas akses pasar secara digital.

#### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah:

- a. Membantu UMKM kopi untuk memperluas akses pasar dan meningkatkan

pemasaran produk mereka secara digital melalui aplikasi yang mudah diakses.

- b. Membantu pelaku UMKM kopi dalam membangun reputasi produk, yang dapat meningkatkan kepercayaan konsumen.

## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Dalam penyusunan penelitian ini, pembahasan terbagi dalam enam bab yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I                      PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II                    LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian.

### **BAB III                  METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum penelitian dan metode penelitian yang digunakan dalam perancangan UI dan UX dalam penelitian ini.

### **BAB IV                  PERANCANGAN *USER INTERFACE & USER EXPERIENCE***

Bab ini menjelaskan mengenai *user flow*, *wireframe*, *UI*

*Design Foundation, UI Design Component* yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI, *TESTING* DAN HASIL**

Bab ini menjelaskan secara mendalam mengenai *High-Fidelity Design, Prototyping, Usability Testing*, serta hasil yang diperoleh dari tahap-tahap tersebut.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

