

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indogrosir pertama kali didirikan di Cipinang tahun 1993. Sejak saat itu, indogrosir telah berevolusi menjadi solusi bagi UMKM/pedagang eceran (ritel) untuk mendapatkan produk dengan cepat sekaligus menghemat waktu dan biaya, sehingga dapat meningkatkan pendapatan dan daya saing produk yang mereka jual. Dalam perkembangannya, saat ini indogrosir telah memiliki 27 gerai yang tersebar di kota-kota besar di Indonesia. Teknologi digital omni ingin mengembangkan usahanya oleh karena itu sebagai solusi langkah awal yaitu dengan membuat desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna aplikasi mobile. Antarmuka pengguna merupakan kesan pertama yang didapat oleh pengguna melalui visual yang bagus.

User experience akan memberikan manfaat bagi pengguna, manfaat tersebut hanya bisa diketahui oleh orang yang menggunakan aplikasi tersebut dalam hal ini user. Sebuah aplikasi Pengalaman pengguna yang sangat baik tidak akan membuat tujuan pengguna sulit dicapai. Sebaliknya, pengalaman pengguna yang buruk akan menyulitkan pengguna untuk memenuhi tujuan mereka. Tentunya untuk menciptakan sebuah UI atau antarmuka pengguna dan UX atau pengalaman pengguna yang baik kita harus melakukan pendekatan secara langsung kepada pengguna, maka dari itu Metode desain yang berpusat pada pengguna akan diimplementasikan. Strategi ini berpusat pada pengguna, serta kebutuhannya dalam setiap tahap. Dari uraian di atas menjadi dasar penulis untuk membuat sebuah desain UI/UX dengan pendekatan user centered design ini menggunakan tool Figma yang akan menampilkan hasil akhir dari interactive prototyping.

Alasan digunakan tool Figma yaitu tidak perlu melakukan instalasi karena Figma bisa dibuka melalui internet. Selain itu Figma juga berbasis cloud storage yang melakukan penyimpanan file bukan pada penyimpanan komputer lokal, tetapi pada server Figma itu sendiri. Sebagai tambahan, mempermudah dalam melakukan presentasi UI/UX karena sudah memiliki fitur sharing file melalui link sehingga bisa membagi langsung dan mengaksesnya dengan cepat. Dengan terhubung ke internet, Figma dapat digunakan pada sistem operasi Windows, Linux, atau Mac. Figma umumnya digunakan oleh orang-orang yang bekerja di industri UI/UX.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan isu-isu sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa di hadapi OMI (outlet mitra indogrosir) adalah bagaimana cara meningkatkan bobot UMKM di era digital, dan maka solusi tahap awal adalah membuat sebuah prototipe UI/UX yang akan menampilkan

informasi secara lengkap agar kedepannya dapat diimplemetasikan dalam bentuk aplikasi yang nyata karena sudah memiliki rancangan yang di buat.

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan interactive prototyping ui/ux e-commerce pada aplikasi OMI (outlet mitra indogrosir) dengan memanfaatkan figma sebagai tool serta melakukan pendekatan terhadap metode user centered design.

1.4 Batasan masalah

Dalam penelitian ini yang di inginkan peneliti dan objek yaitu pembuatan desain ui/ux aplikasi maka perlu dilakukan pembatasan masalah terhadap ui/ux yang akan dibuat, sebagai berikut ;

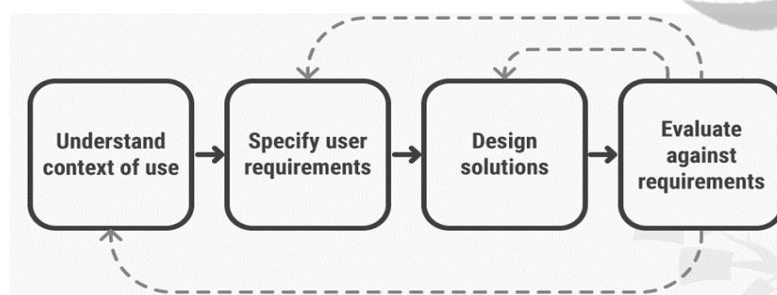
- a. Hasil dari penelitian ini berupa interactive prototype dari ui/ux
- b. Sistem perancangan ini meliputi proses bisnis pada usaha kecil dengan ruang lingkup OMI (outlet mitra indogrosir)

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari hal ini adalah sebagai berikut: prototipe interaktif dari hasil penelitian ini diproyeksikan memiliki manfaat sebagai berikut: rekomendasi dalam mengembangkan sebuah aplikasi mobile e-commerce yang interaktif.

1.6 Metodologi penelitian

Penelitian Ini akan menggunakan strategi desain yang berpusat pada pengguna, yang berfokus pada pengguna. dengan mengutamakan keterlibatan pengguna secara aktif dalam mengumpulkan data yang bertujuan memenuhi kebutuhan dari pengguna. Adapun dalam penelitian ini tahapannya mencakup 4 tahapan sebagai berikut:



Gambar 1 metode penlitian

Teknik desain yang berpusat pada pengguna akan digunakan dalam Desain UI/UX ini di mana metode desain yang berpusat pada pengguna akan digunakan dalam Desain UI/UX ini mengutamakan keterlibatan pengguna secara aktif dan pemahaman yang jelas mengenai persyaratan pengguna. Penelitian ini melalui beberapa tahap seperti berikut:

1. Understand The Context of Use

Pada titik ini, identifikasi calon pengguna, hal tersebut untuk menjelaskan dan menggambarkan mengenai kondisi yang mereka inginkan saat menggunakan aplikasi. Untuk mendapatkan informasi tersebut dibuatlah 3 seperti berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu strategi pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati atau mempelajari secara langsung suatu tempat penelitian secara seksama untuk mengetahui kondisi yang ada atau untuk menunjukkan keabsahan suatu rencana penelitian yang sedang dilakukan.

b. Penelitian Kepustakaan

Mencari informasi literatur pada buku, jurnal, dan laporan laporan penelitian terdahulu dengan tema yang mirip untuk menggali teori teori dan konsep yang telah ditemukan oleh penelitian terdahulu.

c. Kuesioner

Mencari informasi dengan cara melakukan survey dengan memberikan pertanyaan dan pernyataan untuk dijawab oleh responden. Jawaban-jawaban yang diperoleh kemudian dikumpulkan menjadi data.

2. Specify User Requirements

Setelah terkumpul data terkait dengan pengguna dan menemukan permasalahan, pada tahap ini melakukan mencari solusi penyelesaian dari masalah tersebut.

3. Design Solutions

Ini adalah tahap desain berdasarkan hasil dari tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini juga terbagi menjadi 3 tahap sebagai berikut:

a. Wireframe

Membuat sebuah kerangka dasar dari sebuah aplikasi, tahapan ini merupakan tahapan paling dasar dalam membuat sebuah desain. Dalam tahapan ini akan dibuat mid fidelity wireframe dimana wireframe yang memiliki tingkat kemiripan yang sedang dengan prototype.

b. Konsep Visual

Melakukan pemilihan warna, gambar dan teks yang akan digabungkan ke dalam tahapan sebelumnya, yaitu wireframe.

c. Prototype

Setelah melakukan dua tahap awal, tahapan selanjutnya adalah menggabungkan dua rancangan menjadi sebuah prototype. Prototype juga dapat memberikan pratinjau namun belum memiliki fungsionalitas yang penuh, umumnya memberikan kemampuan untuk mengklik elemen tertentu.

4. Evaluate

Setelah melalui proses desain, tahapan ini melakukan testing terhadap prototype tersebut apakah sesuai dengan tujuan yang telah diidentifikasi pada tahap awal. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengevaluasi kualitas desain serta seberapa efektif desain tersebut memenuhi kebutuhan pengguna dan menyajikan semua atribut produk.