

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Jhon merupakan sebuah toko *suplaier* yang menjual berbagai macam makanan ringan, seperti chiki, wafer, roti, minuman *sachet*, minuman botol dan kaleng, bumbu-bumbu masak dan masih banyak lagi produk lainnya yang telah berdiri sejak tahun 2020 terletak di Jalan gotong royong Kelurahan Keramasan, Kecamatan Kertapati Kota Palembang. Produk yang tersedia di Toko Jhon kemudian disalurkan kembali ke warung-warung dan pedagang – pedagang di Kota Palembang dan Sekitarnya.

Seiring dengan makin banyaknya pelanggan Toko Jhon yang sejalan dengan era pasca pandemi Covid-19 yang dimana masyarakat telah terbiasa memesan dan berbelanja melalui smartphone dan media online lainnya, Maka dari itu guna mengembangkan usaha Toko Jhon untuk kedepannya, sebagai langkah awal yang dapat diambil adalah dengan membuat sebuah desain antarmuka (*User Interface* - UI) dan desain pengalaman pengguna (*User Experience* - UX) sebuah aplikasi penjualan yang dimiliki Toko Jhon untuk menunjang proses bisnisnya.

User interface 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 pelanggan dari Toko Jhon. Desain Aplikasi yang akan dirancang sudah tentu akan mempertimbangkan dari sisi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Secara sederhana *User Interface* (UI) merupakan saat dimana user dan aplikasi akan saling berinteraksi segala bentuk interaksi yang terjadi dilayar merupakan bentuk dari user interface, sedangkan *User Experience* (UX) adalah sebuah pengalaman atau kesan dari pengguna yang dapat dikategorikan sebagai persepsi, perilaku, reaksi, pikiran dan emosi saat dan setelah menggunakan aplikasi.

Desain Aplikasi Toko Jhon yang dirancang diharapkan dapat memudahkan pengguna untuk memesan produk pada Toko Jhon, dalam tahapan desain penulis menerapkan metode *User Centered Design*. *User Centered Design* merupakan sebuah metode yang dapat diterapkan guna merancang desain sebuah aplikasi yang titik fokusnya ditujukan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan kata lain metode ini fokus pada *user* dan perancang yang saling berinteraksi dari tahap awal sampai dengan tahap pengujian oleh pengguna dan tahap perancangan interaktif, yang dimaksud user/pengguna dalam hal ini adalah Pemilik Toko Jhon yang bertindak sebagai admin serta pelanggan/pembeli sebagai user.

Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi penjualan pada Toko Jhon dengan pendekatan langsung pada pengguna dengan menerapkan tahapan-tahapan pada metode *User Centered Design* dengan

menerapkan empat tahapan yakni, *Specify the context of use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements*.

Berdasarkan uraian sebelumnya menjadi dasar penulis untuk membuat sebuah desain UI/UX menggunakan metode *User Centered Design* dengan menerapkan tools *Figma* yang akan menampilkan hasil akhir dari *interactive prototyping*.

Alasan penulis menggunakan *Figma* yakni tidak perlu melakukan instalasi karena *Figma* dapat digunakan dengan mengakses internet. Selain itu *Figma* juga berbasis *cloud storage* yang melakukan penyimpanan *file* pada server *Figma* itu sendiri, bukan pada penyimpanan komputer lokal. Hal tersebut juga mempermudah dalam melakukan presentasi UI/UX karena sudah memiliki fitur *sharing* file melalui link sehingga bisa membagi langsung dan mengaksesnya dengan cepat. Selain itu *Figma* dapat diterapkan di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux ataupun Mac dengan catatan terhubung dengan internet. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah desain aplikasi penjualan pada Toko Jhon dengan menerapkan metode *User Centered Design*, kemudian *Figma* sebagai tools bantu serta evaluasi desain menerapkan *Heuristic Evaluation*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dimuat dalam latar belakang, dapat dirumsukan sebuah masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang UI/UX aplikasi penjualan Toko Jhon dengan menerapkan metode *User Centered Design* menggunakan keempat tahapan metode serta melakukan evaluasi desain dengan *Heuristics Evaluation*.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian pada Toko Jhon ini bertujuan menghasilkan sebuah rancangan UI/UX aplikasi penjualan Toko Jhon Berbasis Android dengan pendekatan *User Centered Design* serta menerapkan *Heuristic Evaluation* pada tahapan Evaluasi.

1.4 Batasan Masalah

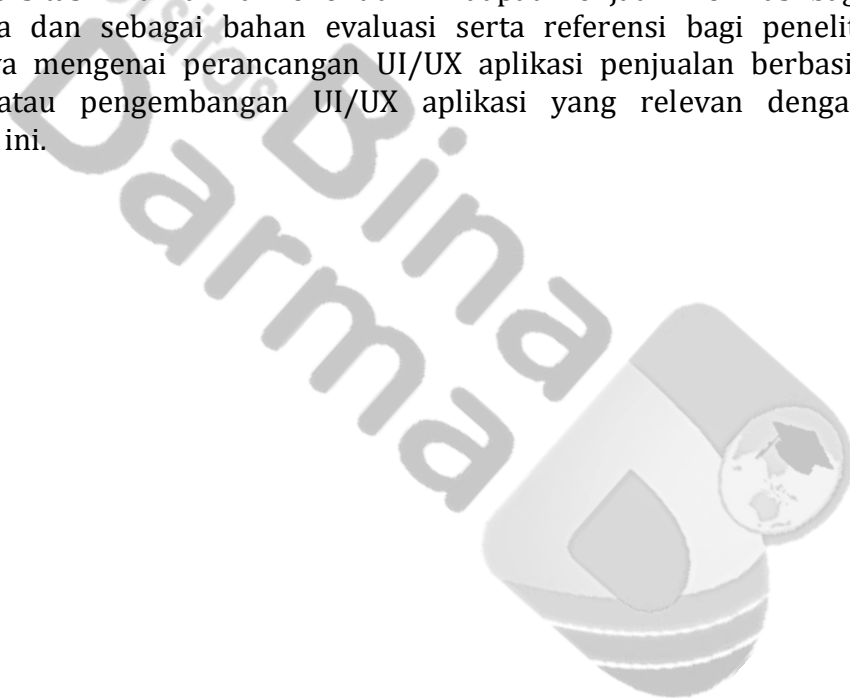
Batasan masalah dalam penelitian ini diperkulan supaya penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan dan lebih terarah. Batsan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Desain aplikasi penjualan ini dibangun berdasarkan kebutuuh pengguna dari Toko Jhon.
2. Metode yang diterapkan dalam pengembangan desain UI/UX adalah *User Centered Design*.
3. Pengguna Aplikasi Toko Jhon terdiri atas Pemilik Toko Jhon Sebagai Admin dan Pelanggan/Pembeli sebagai *user*.
4. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah desain aplikasi penjualan pada Toko Jhon menggunakan tools *Figma* sebagai Hasil akhir.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan penulis dalam membuat sebuah desain UI/UX dalam Aplikasi penjualan pada Toko Jhon adalah sebagai berikut:

1. Bagi Toko Jhon: Perancangan desain UI/UX mampu menjadi desain dalam mengimplementasikan aplikasi Penjualan Toko Jhon Berbasis Android. Melalui aplikasi yang telah diciptakan pembeli/pelanggan Toko Jhon mendapatkan informasi mengenai produk yang tersedia sekaligus mempermudah proses transaksi yang dilakukan langsung dari aplikasi tanpa harus ketoko terlebih dahulu.
2. Bagi Penulis: Melalui penelitian ini penulis dapat langsung menerapkan dan mempraktikkan ilmu yang didapat semasa perkuliahan.
3. Bagi Universitas Bina Darma: Penelitian ini dapat menjadi informasi bagi mahasiswa dan sebagai bahan evaluasi serta referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai perancangan UI/UX aplikasi penjualan berbasis Android atau pengembangan UI/UX aplikasi yang relevan dengan penelitian ini.



Universitas Bina
Dharma

