

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Florist adalah seni dan ilmu dalam menata dan menggunakan bunga potong dan daun untuk membuat desain yang indah dan estetis menarik. Praktik *florist* telah berlangsung ribuan tahun sejak peradaban kuno, di mana bunga digunakan untuk tujuan agama dan upacara, serta untuk tujuan dekoratif dan simbolik. Pada era modern, *florist* telah berkembang dengan menawarkan berbagai produk seperti buket, rangkaian bunga, papan bunga, bunga setangkai baik bunga asli maupun bunga artifisial. Usaha *florist* juga menyediakan jasa dalam bentuk pelayanan (Novianthi dkk., 2011). Layanan yang diberikan meliputi tata letak pusat, desain pernikahan dan acara, tata letak simpati, dan lainnya. *Florist* menggunakan berbagai bahan, termasuk bunga, daun, buah-buahan, dan elemen dekoratif, untuk menciptakan desain mereka, dan harus memiliki pemahaman yang kuat tentang prinsip desain, teori warna, dan perawatan bunga.

Sayangnya pemesanan *florist* pada saat ini masih cukup tidak efektif. Penyewa dapat melakukan pemesanan atau penyewaan melalui cara konvensional seperti datang langsung ketempat, telepon, atau whatsapp. Di samping itu, brosur yang dibuat oleh florist tidak cukup mempengaruhi konsumen untuk membeli produk yang ditawarkan oleh setiap florist. Brosur tersebut juga tidak didistribusikan secara luas, melainkan hanya dipajang di dalam outlet, sehingga promosi yang dilakukan kurang optimal (Novianthi dkk., 2011). Dari sisi pelanggan mendapati kendala yaitu sistem penyewaan yang saat ini tidak efektif dari segi waktu dan proses. Masih kurangnya informasi mengenai lokasi dan layanan pemesanan di setiap usaha florist yang ada, menyebabkan pelanggan kesulitan

dalam proses menyewa produk florist. Selain itu, jika pelanggan ingin menyewa produk florist saat ini harus mencari terlebih dahulu informasi terkait usaha florist mulai dari harga dan ketersediaan produk florist yang diinginkan, yaitu dengan mendatangi toko usaha florist satu persatu, sehingga hal tersebut memakan waktu yang cukup lama dan menghabiskan tenaga yang lebih karena harus menanyakan langsung ke toko florist (Dinur, 2020).

Pada saat ini platform penjualan, pemesanan, penyewaan *florist* hanya tersedia website atau aplikasi tertentu dari suatu usaha *florist*. Salah satu website pemesanan *florist* yang tersedia sekarang adalah Threebouquets.com yang memberikan layanan seperti menyediakan buket bunga, bloom box, vas bunga, standing flower, bunga papan, dan juga melayani custom order. Tetapi website tersebut hanya sebatas menerima pemesanan dengan jangkauan area Jakarta dan Surabaya. Maka dari itu rancangan desain antarmuka dari aplikasi pemesanan *florist* dengan berpusat pada kebutuhan pengguna ingin dibuat untuk menghasilkan produk yang memiliki tingkat usability yang tinggi dan mudah digunakan oleh pengguna.

Design Thinking merupakan metode pendekatan yang berfokus pada kepentingan manusia sebagai pengguna dari sebuah produk (*human centris*) untuk menyelesaikan suatu masalah atau menghadirkan sebuah inovasi baru (Interaction design foundation, 2020). Dalam mencari keresahan atau permasalahan dari pengguna dilakukan sebuah proses *research* agar mudah dalam mendalami apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan pengguna (*pain point*) kemudian didapatkan sebuah rancangan

desain antarmuka mobile meliputi *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang mampu menjadi sebuah solusi dari keresahan dan permasalahan yang ada.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang pernah membahas tentang metode *Design Thinking* adalah dengan judul Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus PT Selektani). Pada penelitian tersebut menjelaskan tentang perancangan aplikasi penentu kualitas benih bunga berbasis mobile yang digunakan untuk mempermudah pekerja memantau pertumbuhan benih serta pengelolaan dan pengawasan tugas harian karyawan secara digital. Penelitian tersebut menghasilkan skor *usability* sebesar 6.6 poin dari total maksimal 7 poin (Widiatmoko & Utami, 2022).

Penelitian lain yang membahas mengenai metode *Design Thinking* adalah dengan judul Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelonesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode *Design Thinking*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk Merancang *user experience* dari aplikasi berbasis mobile Lelonesia nantinya dapat menciptakan rantai suplai yang kuat antara pembudidaya ikan lele, penjual ikan lele olahan, dan konsumen akhir. Hasil dari penelitian yang dilakukan Rusanty untuk sistem konsumen diperoleh nilai 85 yang di mana masuk ke dalam karakteristik tingkat *acceptability* tinggi, *grade scale* bernilai B, dan *adjective rating* tergolong *excellent*. Untuk sistem penjual olahan didapat nilai 85,5 dengan *acceptability* tinggi, *grade scale* sama dengan B, dan *adjective rating* tergolong *excellent*. Sedangkan pada sistem pembudidaya, diperoleh angka 84 dengan *acceptability* tinggi, *grade scale* sama dengan B, dan *adjective rating* tergolong *excellent* (Rusanty dkk., 2019).

Berangkat dari beberapa penelitian terdahulu, *Design Thinking* diterapkan dalam merancang antarmuka UI/UX aplikasi mobile penyewaan *Florist* dengan tujuan menciptakan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, memastikan kegunaan yang mudah, serta memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan intuitif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang UI/UX aplikasi penyewaan *florist* berbasis metodologi *Design Thinking* yang menghasilkan *usability* yang baik?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini didapatkan beberapa batasan masalah antara lain.

1. Wawancara dilakukan kepada minimal lima responden untuk mewakili persona dari pengguna aplikasi.
2. Kriteria responden pelaku penjual *florist* terbatas pada pelaku penjual *florist* yang berada dalam wilayah Surabaya dan Sidoarjo.
3. Kriteria responden pelanggan/penyewa yaitu sedang tertarik, mencari informasi atau pernah menggunakan jasa penyewaan bunga.
4. *Design* antarmuka terbatas pada tampilan aplikasi mobile berbasis operating system android

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka didapatkan tujuan penelitian ini yaitu merancang aplikasi penyewaan *florist* menggunakan

metode *Design Thinking* yang menghasilkan usability yang baik pada platform mobile berbasis android.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini disajikan ke dalam lima bab sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan berisikan mengenai gambaran umum dari penelitian yang akan dilakukan dimana didalamnya akan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka berisikan mengenai dasar teori serta penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun dasar-dasar teori yang menunjang dalam penelitian ini antara lain meliputi usaha *florist*, *design thinking*, *usability testing* dan penelitian terkait.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab Metodologi Penelitian berisikan mengenai alur serta metode penelitian yang akan digunakan mulai dari identifikasi masalah, studi literatur, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan penulisan laporan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab Hasil dan Pembahasan berisikan mengenai penjelasan atau pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Pada bab ini akan

dijelaskan mengenai bagaimana proses pengumpulan data, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *testing* dan evaluasi.

BAB V PENUTUP

Bab Penutup berisikan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang disampaikan penulis terhadap penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang literatur yang digunakan sebagai pedoman yang membantu pengerjaan skripsi.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi tentang data atau pelengkap yang menunjang dalam pembuatan skripsi.