

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, pertumbuhan industri *various wash services* mengalami pertumbuhan yang sangat signifikan beberapa tahun terakhir. Banyak orang sibuk dengan pekerjaan dan kehidupan sehari-hari mereka sehingga mereka tidak pernah sempat mencuci barang-barang pribadi mereka sehingga mencari jasa cuci motor, mobil, baju, dan sepatu yang mudah diakses dan dapat diandalkan. Dalam skripsi ini, merancang desain antarmuka *various wash services marketplace ez clean* yang dapat memberikan solusi yang efektif untuk menghubungkan penyedia jasa pembersihan dengan pelanggan potensial. Desain antarmuka aplikasi *various wash services marketplace ez clean* berisi tentang aplikasi *platform* yang menyediakan wadah untuk berinteraksi dan bertransaksi antara penyedia jasa dan juga pembeli. Penyedia jasa yang ada pada aplikasi *various wash services marketplace ez clean* yaitu jasa cuci motor, jasa cuci mobil, jasa cuci baju, dan jasa cuci sepatu.

Dalam skripsi desain antarmuka *platform various wash services marketplace ez clean* ini, penting untuk memahami masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna baik pelanggan maupun penyedia jasa. Masalah umum yang dihadapi oleh pelanggan adalah kesulitan menemukan penyedia *various wash services* terpercaya dan kebingungan dalam pemesanan layanan. Sementara itu, penyedia jasa menghadapi tantangan dalam memasarkan jasa mereka dan menjaga kepuasan pelanggan mereka. Untuk merancang desain antarmuka ini, ada beberapa metode yang bisa digunakan salah satunya adalah metode *design thinking*. *Design Thinking* merupakan metode pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk

menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari pengumpulan informasi mengenai pengguna, berdasarkan informasi tersebut dibuat mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi-solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan feedback (Fauzi & Sukoco, 2019).

Skripsi ini menggunakan metode *design thinking* karena *design thinking* merupakan metode yang dapat membantu skripsi ini dalam memadukan kebutuhan pengguna dan mempertimbangkannya dengan teori yang memungkinkan secara teknologi mengingat objek pada skripsi ini adalah semua kalangan (Febrian et al., 2023). Salah satu prinsip utama dari *design thinking* adalah iterasi berkelanjutan dan umpan balik pengguna. Dengan menggunakan metode *design thinking* dalam skripsi ini, diharapkan dapat menghasilkan solusi yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan memberikan pengalaman yang memuaskan dalam menggunakan platform ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah disebutkan maka dapat dirumuskan permasalahan pada skripsi ini yaitu bagaimana desain antarmuka aplikasi *various wash services marketplace* dengan metode *design thinking* yang menghasilkan nilai keefektifan, efisiensi, dan kepuasan yang baik?

1.3 Batasan Masalah

Dalam skripsi ini terdapat batasan masalah sebagai ruang lingkup antara lain:

1. Skripsi ini berfokus pada perancangan desain antarmuka aplikasi menggunakan metode *design thinking* sebagai metodologi penelitian.
2. Target pengguna aplikasi yaitu yang pernah menggunakan jasa cuci motor, mobil, baju, dan sepatu konvensional lebih dari satu kali.
3. Wawancara dilakukan kepada minimal lima responden atau hingga *saturated level* (tingkat kejenuhan) tercapai untuk mewakili dari pengguna aplikasi.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka didapatkan tujuan skripsi ini yaitu membuat desain antar muka aplikasi *various wash services marketplace* menggunakan lima tahap dari metode *design thinking* yang menghasilkan nilai keefektifan, efisiensi, dan kepuasan yang baik pada *platform mobile* berbasis android.

1.5 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi terdapat lima bagian yang dituliskan dalam beberapa bab diantaranya sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan dalam skripsi ini terdapat bagian yang menjelaskan terkait latar belakang skripsi ini dibuat, perumusan masalah, batasan-batasan permasalahan, tujuan, dan sistematika dari kepenulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pengertian dasar teori yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas, metode, dan tools yang akan digunakan dalam skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari skripsi ini diantaranya identifikasi masalah, studi literatur, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan penulisan laporan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari setiap tahapan yang ada pada metodologi penelitian serta pembahasan tentang keberhasilan pengembangan sistem diantaranya dan pembahasan yang telah dilakukan selama pembuatan skripsi ini diantaranya yaitu analisis, perancangan desain antarmuka, dan evaluasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan skripsi serta saran untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisikan daftar dari referensi yang digunakan sebagai bahan rujukan skripsi.

LAMPIRAN

Lampiran akan menampilkan informasi yang berisi berbagai data yang digunakan sebagai pelengkap dan penunjang isi skripsi.