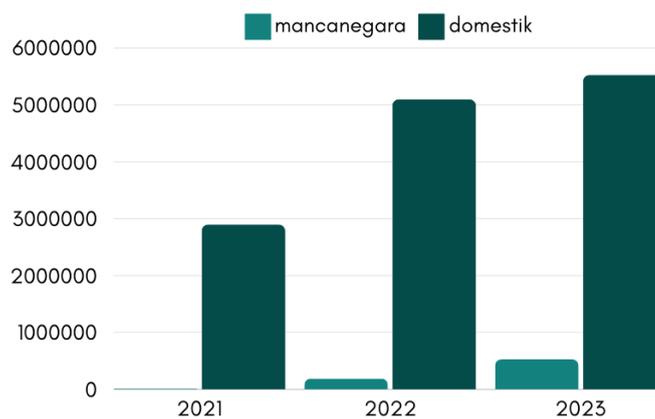


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Aktivitas *outdoor* semakin populer di Indonesia, terutama pasca-pandemi COVID-19. Banyak orang memilih kegiatan seperti berkemah dan hiking sebagai alternatif liburan yang aman dan sehat. Penelitian oleh Zularosa dan Aruan (2024) menunjukkan bahwa kegiatan *outdoor* sudah menjadi tren di kalangan masyarakat, namun banyak yang tidak memiliki peralatan lengkap sehingga memerlukan layanan penyewaan alat (Zulvarosa & Aruan, 2024).



Gambar 1. 1 Data Kunjungan Wisata Alam (Winarni, 2024)

Menurut kementerian lingkungan hidup dan kehutanan mengatakan Pada tahun 2022, kawasan konservasi mencatat 5,29 juta kunjungan wisata alam, terdiri dari 5,1 juta wisatawan domestik dan 189 ribu wisatawan mancanegara. Ini hampir dua kali lipat dibandingkan tahun 2021, dengan 2,9 juta wisatawan domestik dan 12 ribu wisatawan mancanegara dan jumlah kunjungan ke kawasan konservasi pada tahun 2023 sebanyak 6 juta orang terdiri dari wisatawan domestik yaitu 5,5 juta orang dan 528 ribu orang wisatawan mancanegara. Menteri Siti juga memprediksi peningkatan kunjungan di masa depan seiring dengan pengembangan obyek wisata

dan penggunaan teknologi informasi untuk promosi dan layanan E-Ticketing. (Anugrah, 2023)

Setelah peneliti melakukan wawancara dengan mitra dan customer, terungkap bahwa kondisi pemesanan alat *outdoor* saat ini masih belum optimal. Hal ini dikarenakan cara yang digunakan masih konvensional, yang artinya pelanggan datang ketempat persewaan atau menghubungi melalui telepon dan *WhatsApp*. Hal-hal yang dibutuhkan pelanggan terkait persewaan alat *outdoor* yaitu informasi ketersediaan stock, harga, variasi produk, beserta lokasi secara *real time*. Jika cara yang dilakukan pemilik usaha masih konvensional, akan menjadi kurang efektif dari segi waktu & proses penyewaan. Kendala lain yang dihadapi oleh pemilik usaha adalah perhitungan stok yang masih dilakukan secara manual, yang memerlukan penghitungan stok yang sering untuk memastikan ketersediaan barang. Selain itu, kegiatan promosi juga masih dilakukan secara manual, melalui metode mulut ke mulut, mengikuti pameran dalam event, dan membuka toko di area pegunungan sehingga hal ini tidak hanya memerlukan biaya promosi yang tinggi tetapi juga membutuhkan investasi tenaga dan waktu yang signifikan.

Pada saat ini platform penyewaan Alat *Outdoor* hanya tersedia di website, salah satunya adalah [www.nonapetualang.com](http://www.nonapetualang.com). Meskipun website ini menyediakan layanan yang komprehensif, seperti persewaan tenda, carrier, alat masak, matras, sleeping bag, dan paket alat pendakian, terdapat beberapa permasalahan desain UI/UX yang dapat diidentifikasi. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan informasi yang disajikan oleh website ini, yang hanya memperlihatkan profil usaha tanpa memberikan detail yang memadai mengenai produk atau layanan yang ditawarkan. Permasalahan lainnya terletak pada sistem pemesanan yang

mengarahkan pengguna untuk berkomunikasi melalui *WhatsApp*. Hal ini dapat dianggap sebagai hambatan efisiensi dan profesionalitas dalam pengalaman pengguna. Maka dari itu, dibutuhkan rancangan desain antarmuka untuk menjawab kebutuhan pengguna untuk menghasilkan produk yang memiliki Tingkat *Usability* yang tinggi dan mudah digunakan.

*Design Thinking* merupakan metode pendekatan yang berfokus pada kepentingan manusia sebagai pengguna dari sebuah produk untuk menyelesaikan suatu masalah atau menghadirkan sebuah inovasi baru (Interaction design foundation, 2020). Dalam mencari keresahan atau permasalahan dari pengguna, perlu dilakukan sebuah proses *research problem* agar mudah dalam mendalami apa yang dibutuhkan. 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.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang metode *Design Thinking* adalah Perancangan *UI/UX* Purwarupa Aplikasi penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinkin* (Widiatmoko & Utami, 2022). Pada penelitian ini, menjelaskan tentang proses perancangan dan pengujian purwarupa aplikasi mobile berbasis Android bernama "Penentuan Kualitas Benih" (PKB) yang dikembangkan oleh PT Selektani Induk Usaha. Fokus penelitian adalah pada penggunaan metode *Design Thinking* untuk menciptakan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang mudah dioperasikan oleh karyawan, dengan tujuan meningkatkan kecakapan mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut. Hasil pengujian menunjukkan skor SEQ sebesar 6.6, yang berarti

purwarupa aplikasi ini memenuhi kriteria keberhasilan dengan skor minimal 5.5 dari 7. Dengan demikian, perancangan purwarupa aplikasi ini dinilai efektif dalam meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi oleh karyawan. Penelitian kedua berjudul Perancangan *User Experience* Aplikasi Mobile Penyewaan Alat Pendakian Gunung menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (Studi Kasus : Jawa Timur *Outdoor* Malang) (Mubarrak et al., 2023) Penelitian ini membahas tentang perancangan dan evaluasi aplikasi mobile untuk penyewaan alat pendakian gunung yang dirancang guna memudahkan proses penyewaan alat pendakian bagi pengguna. Aplikasi ini menawarkan dua layanan utama: pengambilan alat di toko dan penyewaan alat dengan layanan pesan antar. Hasil uji tahap evaluasi desain solusi menggunakan *Usability Testing* dan *User Experience* yang melibatkan 10 peserta. Hasil *Usability Testing* pada aplikasi ini diperoleh efektivitas 100%, efisiensi 0,082 gol/detik, dan kepuasan pengguna 82,3 dengan adjective rating excellent. Berangkat dari beberapa penelitian terdahulu, *Design Thinking* diterapkan dalam merancang antar muka UI/UX aplikasi mobile penyewaan Alat *Outdoor*. Tujuan menciptakan antar muka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, memastikan kegunaan yang mudah, serta memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan intuitif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka penulis merumuskan masalah yang ada yaitu Bagaimana merancang UI/UX aplikasi Persewaan Alat *Outdoor* berbasis metodologi *Design Thinking* yang menghasilkan *Usability* yang baik?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang sesuai dengan perumusan masalah masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kriteria responden pelaku penyedia Alat *Outdoor* terbatas pada pelaku Penyedia Alat *Outdoor* yang berada dalam wilayah Surabaya.
2. Target responden penyewa/pelanggan yaitu pernah menggunakan atau melakukan pemesanan jasa penyewaan Alat *Outdoor*
3. *Design* antarmuka tampilan aplikasi mobile.
4. Wawancara dilakukan kepada Minimal lima responden untuk mewakili persona dari pengguna aplikasi.

### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi dengan metode *Design Thinking* yang menghasilkan *Usability* yang baik pada platform mobile berbasis android.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dan memahami lebih jelas terkait materi yang akan dibahas, penulis memberikan gambaran umum tentang sistematika penulisan yang dibuat menjadi beberapa bagian bab dapat dilihat lebih jelas seperti di bawah ini:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pendahuluan yang membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menguraikan konsep dasar teori yang relevan dengan permasalahan yang akan dibahas, serta menjelaskan metode dan perangkat yang akan digunakan dalam penelitian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menggambarkan langkah-langkah yang ditempuh untuk mencapai tujuan penelitian, termasuk identifikasi masalah, review literatur, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan proses penulisan laporan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memaparkan hasil dari setiap tahap dalam metodologi penelitian serta berdiskusi tentang pencapaian dalam pengembangan sistem, mencakup analisis, perancangan desain antarmuka, dan evaluasi.

### **BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Bab ini merangkum kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi laporan skripsi dan memberikan saran untuk perbaikan sistem yang lebih baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi referensi literatur yang digunakan sebagai panduan dalam penyusunan skripsi.

### **LAMPIRAN**

Bagian ini memuat data atau informasi tambahan yang mendukung isi skripsi.