

# BAB I

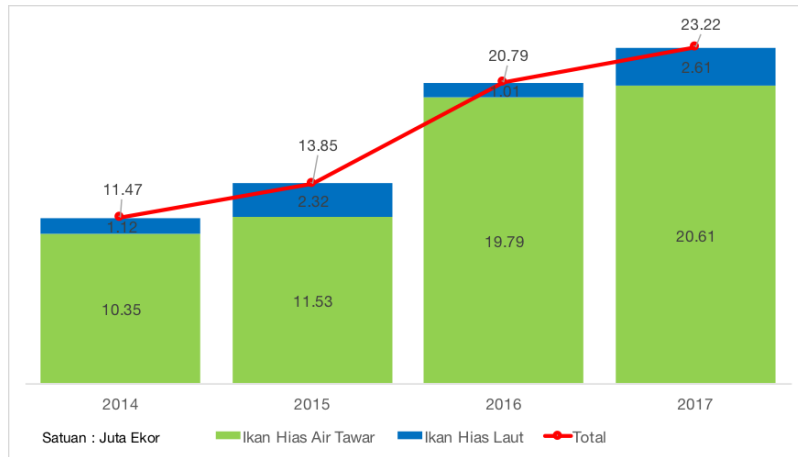
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pasar ikan hias telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir sebagai hasil dari minat yang semakin besar dalam hobi memelihara ikan hias. Pertumbuhan ini didukung oleh faktor seperti kemajuan teknologi, akses yang lebih mudah ke informasi, dan meningkatnya kesadaran tentang pentingnya ekosistem akuatik yang sehat. Dalam konteks ini, platform online atau aplikasi *marketplace* untuk ikan hias telah menjadi sarana yang penting dalam menghubungkan penjual dan pembeli ikan hias. Kegiatan penjualan terdiri dari transaksi barang atau jasa baik secara kredit atau tunai untuk mendapatkan sumberdaya lainnya seperti kas atau janji untuk membayar (piutang) (Anggorojati, 2012). Ikan hias merupakan jenis ikan baik yang berhabitat di cairan air tawar maupun di laut yang dipelihara dengan tujuan memperindah taman / ruang tamu bukan untuk memenuhi kebutuhan hidup (konsumsi) (Bambang, 2000).

Pada umumnya, ikan hias ditempatkan di lokasi yang dapat dilihat dengan mudah oleh banyak orang, seperti di dalam akuarium yang diletakkan di sudut ruangan. Ada beberapa jenis ikan hias yang memiliki nilai *magis* yang dapat membawa keberuntungan atau hoki bagi para pemiliknya. Akan tetapi, dalam merawat ikan hias memerlukan perhatian khusus terhadap lingkungan akuarium, nutrisi, suhu air, dan kesehatan ikan secara keseluruhan.

Data statistik perkembangan lalu lintas ikan hias domestik dapat dilihat pada gambar dibawah.



**Gambar 1.1 Perkembangan Lalu Lintas Ikan Hias Domestik Periode 2014-2017**

Sumber: (Niaga.Asia, 2021).

Berdasarkan pengalaman hasil wawancara dengan penjual dan penghobi di pasar ikan gunungsari dan jl. patua, ditemukan adanya permasalahan dari sisi pembeli dan juga penjual. Dikarenakan masih banyaknya para penjual ikan hias yang berjualan di tempat yang tidak semestinya, mereka seringkali ditertibkan oleh pihak yang berwenang. Permasalahan tersebut juga berdampak pada kerugian yang mereka alami pada hari itu, karena mereka tidak bisa melanjutkan jualannya pada hari itu. Dan beberapa dari penjual kurang memahami penanganan cara mengirim ikan, sehingga apabila ada keterlambatan pengiriman banyak ikan yang mati ketika sampai di tangan pembeli. Dari sisi pembeli juga mendapati beberapa permasalahan di dalam pembelian ikan hias favoritnya ketika membeli melalui platform online, mereka seringkali tertipu oleh oknum penjual ikan yang nakal. Target dari penjual tersebut merupakan orang yang baru memulai hobi ikan hias yang belum mengetahui tentang seluk beluk ikan hias. Mereka seringkali tertipu pesanan tidak sesuai apa yang dipesan contohnya beli ikan harga seratus ribu tetapi ikan yang dikirim seharga lima puluh ribu, tidak sesuai apa yang ada dalam kolom deskripsi.

Permasalahan tersebut yang menyebabkan pembeli menjadi trauma membeli ikan hias secara online.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan metode *Design thinking* adalah dengan judul Penerapan *Design thinking* pada Perancangan UI/UX *Marketplace* Sistem Rantai Pasok “Panen-Panen”. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat tampilan *user interface e-marketplace* “Panen–Panen” yang dapat membantu pembudidaya sayuran, ikan, buah, dan ternak dalam memperluas pemasaran hasil olahan dan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Metode yang digunakan untuk mengolah data adalah *Design thinking* dengan lima proses yaitu *empathy, define, ideate, prototype, dan testing*. Pada pengujian *prototype* menggunakan aspek *learnability* dan *satisfaction* dengan pendekatan *system usability scale* (Muhammad Shulhan Khairy, 2022).

Penelitian lain yang membahas metode *Design thinking* adalah dengan judul Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Jual Beli Hasil Pertanian Pasar Tani Ogan Ilir Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design thinking*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat rancangan desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis. Penelitian ini dilakukan di kabupaten Ogan Ilir tepatnya pada Kantor Balai Penyuluh Pertanian (BPP) Kec.Tanjung Raja menggunakan metoden penelitian kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah *prototype* aplikasi Pasar Tani Ogan Ilir dan hasil *usability testing* yang berisi data penggunaan desain UI/UX yang dirancang (Sanjaya & Ibadi, 2023).

Penelitian lain yang juga membahas metode *Design Thinking* adalah dengan judul Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan *Design Thinking*. Tujuan dari penelitian ini adalah

melakukan perancangan UI/UX sistem informasi e-learning agar dapat menghasilkan rancangan yang sesuai dengan yang pengguna harapkan dan memudahkan pengguna dalam melakukan kegiatan belajar secara daring di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. Penelitian ini menggunakan design thinking sebagai metode yang memiliki 5 tahapan, dimulai dengan empathize sampai pengujian prototype desain solusi (test). Pengujian prototype dilakukan dengan metode usability testing yaitu menggunakan skenario tugas serta kuesioner System Usability Scale (SUS) (Karlina & Indah, 2022).

Dalam membuat tampilan antarmuka aplikasi *marketplace* ikan hias yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna, sangat penting untuk melakukan perancangan pengalaman pengguna (UX) dan tampilan antarmuka (UI). Desain User Interface (UI) yang baik harus menjaga keseimbangan yang ideal antara tampilan yang menarik dan interaksi pengguna yang mudah diakses tanpa memerlukan usaha yang berlebihan. Perancangan UX adalah aspek yang sangat penting dalam pengembangan sistem, karena pengalaman pengguna yang dirancang dengan baik memiliki potensi untuk memberikan kesan yang positif kepada pengguna. Pengalaman yang positif bagi pengguna dapat meningkatkan tingkat kenyamanan saat mereka menggunakan aplikasi, dan dapat mendorong pengguna untuk kembali menggunakan aplikasi tersebut. Dengan menggabungkan elemen UI dan UX yang baik, aplikasi marketplace ikan hias dapat memberikan pengalaman yang lebih memuaskan kepada pengguna. Dalam perancangan pengalaman pengguna (UX), ada berbagai metode yang dapat digunakan, dan salah satunya adalah metode *Design Thinking* (Isadora et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang dan penelitian sebelumnya menjadi dasar penelitian ini dilakukan, dibuatlah sebuah solusi permasalahan berupa pembuatan ui/ux aplikasi *marketplace* ikan hias dengan menggunakan metode *Design thinking*. Metode *design thinking* dipilih karena metode tersebut sangat berguna dalam mengatasi masalah-masalah yang tidak jelas atau tidak dikenal, dengan melakukan reframing masalah dengan cara-cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam *brainstorming*, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* dan *testing*. Dalam pembuatan sebuah aplikasi, diperlukan adanya *design & coding*. Dikarenakan aplikasi serupa masih belum ada, penelitian ini difokuskan untuk membuat tampilan antarmuka dengan melakukan pengujian tampilan antarmuka supaya dapat melihat minat masyarakat terhadap aplikasi yang akan dibuat nantinya serta agar dapat sesuai dengan apa yang diinginkan dan dibutuhkan masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan kebutuhan pengguna dan membuat tampilan antarmuka aplikasi *marketplace* ikan hias menggunakan metode *Design Thinking* dengan nilai *usability* yang baik. Hasil dari penelitian ini adalah tampilan antarmuka aplikasi *marketplace* ikan hias: "Fish Gallery". Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan landasan yang kuat dan panduan kepada penelitian selanjutnya yang ingin melanjutkan perancangan tampilan antarmuka aplikasi *marketplace* ikan hias "Fish Gallery" menjadi sebuah aplikasi *mobile* atau situs web.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat tampilan antarmuka aplikasi *marketplace* ikan hias dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang dapat menyelesaikan

permasalahan dari penjual dan penghobi ikan hias dengan menghasilkan nilai *usability* yang baik?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini didapatkan beberapa batasan masalah antara lain.

1. Penelitian berfokus pada pembuatan desain antarmuka aplikasi *mobile* menggunakan metode *Design thinking* sebagai metodologi penelitian.
2. Target pengguna aplikasi “Fish Gallery” yaitu adalah penjual dan penghobi ikan hias yang berdomisili di Surabaya dan sekitarnya.
3. Wawancara dilakukan kepada penjual dan penghobi ikan hias dengan minimal lima responden untuk mewakili persona dari pengguna aplikasi.

### **1.4 Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan kebutuhan pengguna dan aplikasi yang menghasilkan tampilan antarmuka aplikasi *marketplace* ikan hias: “Fish Gallery” dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Adapun contoh fitur-fitur yang ada dalam aplikasi ini seperti Persewaan Dekorasi Ikan Hias, Jual Beli Ikan Hias dan Aksesorisnya, Perbaikan, Pembuatan dan Perawatan Akuarium maupun Ikan Hias.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

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

## **BAB I           PENDAHULUAN**

Bab Pendahuluan menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Bab Tinjauan Pustaka menjabarkan mengenai teori – teori yang mendukung atau yang digunakan dalam pembahasan masalah pada tugas akhir. Dasar-dasar teori yang menunjang dalam penelitian ini antara lain meliputi ikan hias, *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 memuat mengenai penjelasan dari penelitian yang telah dilakukan. Dalam bab ini menjelaskan tentang proses pengumpulan data seperti, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *testing*.

## **BAB V           PENUTUP**

Bab Penutup memuat mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah digunakan dan saran sebagai alternatif untuk penyelesaiannya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka memuat sumber bacaan atau pedoman dalam isi dari tugas akhir ini.

## **LAMPIRAN**

Bagian ini berisi mengenai lampiran – lampiran yang berisi terkait data yang diambil dan sebagai pelengkap isi tugas akhir ini.