

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang kian hari makin pesat membantu banyak orang untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Teknologi yang semakin pesat ini juga dimanfaatkan oleh para pelaku UMKM. UMKM sendiri merupakan singkatan dari Usaha, Menengah, Kecil, dan Mikro. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008, UMKM merupakan usaha perdagangan yang mengacu pada usaha ekonomi produktif yang memenuhi kriteria sebagaimana yang telah diatur dalam undang-undang (Suryaningrat & Otong Rukmana, 2022). UMKM merupakan salah satu usaha perdagangan yang memiliki tingkat persaingan yang tinggi di Indonesia, sehingga para pelaku UMKM terpacu untuk menggunakan teknologi dalam mendukung proses bisnisnya agar dapat bertahan dan memenangkan persaingan yang kian hari semakin ketat (Albertina Kristy, 2021). Persaingan ini juga dirasakan pada UMKM yang ada di Provinsi Jawa Barat, menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa pada tahun 2021 jumlah UMKM di Provinsi Jawa Barat berada diangka 622.225 sedangkan di tahun 2022 jumlah UMKM di Provinsi Jawa Barat meningkat sebesar 7,32% yaitu diangka 667.795 (jabar.bps.go.id). Peningkatan ini mendorong pelaku UMKM untuk berinovasi dalam memasarkan produknya ke pasar guna mendorong persaingan yang sehat. Inovasi yang dilakukan dapat berpengaruh terhadap kinerja pemasaran dan juga dapat berdampak pada peningkatan penjualan (Taufik Arianzah et al., 2023)

Sablonkaos.id merupakan UMKM jasa sablon kaos yang berada di Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Sablonkaos.id sudah berdiri sejak tahun 2018. Sablonkaos.id menawarkan berbagai macam layanan jasa sablon merchandise seperti kaos, topi, jaket, tas, dan lain-lain. Pemilik sablonkaos.id dalam melakukan proses bisnisnya seperti pemasaran, pembuatan desain *merchandise*, serta proses sablon kaos masih dilakukan sendiri tanpa adanya tenaga kerja lain. Banyaknya pesanan yang terus ada hampir setiap hari, juga adanya permintaan desain *merchandise* yang bervariasi dari *customer*, dan keterbatasan waktu membuat pemilik sering merasa kewalahan dalam menjalankan usahanya. Pemilik juga merasakan bahwa menemukan konsep serta ide desain membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan pada saat proses produksi kaos sablonnya sehingga hal ini membuat pemilik tidak memiliki cukup waktu dalam hal mendesain kaos. Hal ini dapat menimbulkan adanya permasalahan yang tidak diinginkan seperti ketidaksesuaian dalam proses produksi sebab banyaknya pesanan harus dibuat.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Praseptiawan et al., 2023) yang berjudul “*Redesigning UI/UX of A Mobile Application Using Task Centered System Design Approach*“. Penelitian ini merancang desain UI/UX aplikasi bernama Solusi menggunakan metode *task centered system design* dan mengevaluasinya dengan metode usability heuristic serta metrik *system usability scale (SUS)*. Aplikasi ini adalah inovasi dalam bisnis properti, mengantisipasi peningkatan volume properti di Asia dari 15% menjadi 20% pada tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Solusi, setelah dua iterasi evaluasi dengan pakar UI/UX, memiliki rata-rata *severy rating* 1, menandakan tidak perlu perbaikan

lebih lanjut. Pengujian dengan metrik SUS memberikan aplikasi ini grade C, yang dikategorikan sebagai "Baik".

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Karo Sekali et al., 2023) dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking”. Penelitian ini merancang antarmuka untuk memudahkan pembeli dalam melakukan pembelian dan mendapatkan informasi produk fashion pria di toko Celcius, yang sebelumnya menggunakan Instagram dan WhatsApp. Hal tersebut menyulitkan pembeli karena harus mengetik secara manual. Penelitian menghasilkan prototipe aplikasi yang diuji dengan calon pengguna menggunakan metode SUS (*system usability scale*) dan SEQ (*single ease question*). Hasil pengujian menunjukkan nilai 6,85 dari 7 pada SEQ dan 95 dari 100 pada SUS, menunjukkan bahwa prototipe memberikan pengalaman penggunaan yang mudah dan memuaskan bagi calon pengguna.

Selanjutnya, terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh (Zukhruf Dinata et al., 2023) dengan judul “Perancangan UI/UX Pada Website E-Commerce ‘Halo Coffee’ Menggunakan Metode *User-Centered Design*”. Penelitian ini membahas perancangan desain antarmuka pengguna untuk pemesanan menu dan reservasi di kafe, terutama bagi kafe yang masih merintis dan menggunakan metode konvensional. Tujuan desain ini adalah memudahkan pelanggan dalam memesan menu secara online. Hasil penelitian berupa prototipe aplikasi yang diuji dengan metode heuristic evaluation oleh para ahli menggunakan Severity Ratings untuk menilai usability. Pengujian menunjukkan bahwa satu aspek, yaitu *help users recognize, diagnose, and recovers user*, perlu perbaikan karena berada pada tingkat tiga dalam *severity ratings*, yang menunjukkan potensi hambatan bagi pengguna.

Secara keseluruhan, prototipe aplikasi telah dirancang agar menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

Berdasarkan penelitian terdahulu menjadi dasar penelitian ini dilakukan yaitu merancang desain UI/UX aplikasi penjualan UMKM sablon *custom* dengan nama ScreenPrintInk menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini digunakan sebagai metode iterasi untuk menciptakan sebuah solusi inovasi yang berpusat pada kebutuhan pengguna sehingga pada akhirnya hasil dari pengembangan desain UI/UX ini akan memenuhi segala kebutuhan dan keinginan pengguna. Pada tahap akhir dilakukan *usability testing* dengan metode *Heuristic Evaluation* dan metrik *system usability scale (SUS)* untuk mengetahui apakah prototipe yang dibuat telah sesuai dengan harapan pengguna, apakah telah memenuhi kebutuhan pengguna, dan apakah dapat dikatakan memudahkan pengguna dalam penggunaannya karena pada tahap *usability testing* ini akan mendapatkan *feedback* dari pengguna. Serta melakukan pengujian estetika dengan menggunakan metrik *quistionnaire of user satisfication (QUIS)* untuk mengetahui opini pengguna mengenai *user interface* yang telah dirancang.

Maka dari itu dari seiring dengan permasalahan yang ada, pada penelitian ini mengusulkan solusi untuk merancang UI/UX aplikasi penjualan UMKM sablon *custom* menggunakan metode *Design Thinking* pada sablonkaos.id yang ada di Kabupaten Bogor. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pemilik untuk melakukan pemasaran produk atau layanan yang ditawarkannya serta dapat digunakan pemilik untuk mencari desainer untuk membantu dalam hal desain kaos tanpa harus mengeluarkan biaya yang lebih untuk membayar gaji desainer. Sehingga pada penelitian ini bertujuan untuk membuat antarmuka aplikasi yang dapat memenuhi

kebutuhan pengguna, memudahkan pengguna dalam menggunakannya, dan mendapatkan pengalaman penggunaan aplikasi yang baik. Hasil dari perancangan UI/UX aplikasi penjualan UMKM sablon *custom* ini dapat menjadi rekomendasi bagi pemilik sablonkaos.id untuk dikembangkan ke tahap implementasi aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana mendesain UI/UX sebuah aplikasi penjualan pakaian sablon untuk mendapatkan tingkat *usability* yang baik?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan-batasan masalah pada skripsi:

1. Skripsi berfokus pada perancangan desain UI/UX aplikasi dengan menggunakan metode *Design Thinking* sebagai metode penelitian.
2. Wawancara dilakukan untuk melakukan *user research* yang akan dilakukan kepada maksimal lima responden setiap *user persona* (Desainer, Pelanggan, dan Pemilik).
3. Hasil desain akan terdiri dari 2 tingkatan *fidelity* yaitu *digital low-fidelity* dalam bentuk *wireframe*, dan *high fidelity*.
4. Tahap *test* metode yang digunakan adalah *heuristic evaluation*, dan metrik *system usability scale (SUS)* dan pengujian akan dilakukan kepada lima responden.
5. Pengujian estetika dilakukan dengan menggunakan metrik *questionnaire of user satisfaction (QUIS)*,

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mendesain UI/UX aplikasi penjualan UMKM sablon *custom ScreenPrintInk* dengan menggunakan metode *design thinking* dan melakukan *usability testing* untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan pada skripsi ini yang akan disajikan ke dalam lima bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan memberikan gambaran tentang penelitian yang akan dilakukan. Bab ini meliputi penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka membahas mengenai dasar teori dan penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian yang dilakukan. Adapun dasar-dasar teori penelitian ini diantaranya yaitu berkaitan dengan *user interface* dan *user experience*, *design thinking*, *usability testing*, *heuristic evaluation*, dan *system usability scale (SUS)*. Adapula penelitian-penelitian terdahulu yang membahas topik serupa dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi alur langkah-langkah penelitian yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian yang diawali dari identifikasi masalah, studi

literatur, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan penulisan laporan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan memberikan penjelasan atau diskusi tentang penelitian yang telah dilakukan. Bab ini membahas proses pengumpulan data, tahapan dalam *design thinking* meliputi fase *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*

BAB V PENUTUP

Bab Penutup berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan juga saran yang dinyatakan penulis untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

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

LAMPIRAN

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