

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fotografi merupakan bidang yang terus berkembang pesat di era digital, didorong oleh kemajuan teknologi kamera dan media sosial yang memungkinkan individu untuk berbagi karya mereka dengan mudah. Banyaknya orang yang gemar berfoto membuat kamera digital menjadi semakin sering dicari [1]. Peningkatan minat masyarakat terhadap fotografi mendorong munculnya jasa penyewaan alat fotografi. Jasa penyewaan alat fotografi merupakan layanan yang menyediakan berbagai peralatan, seperti kamera, lensa, dan aksesoris, yang dapat disewa untuk kebutuhan jangka pendek. Dengan layanan ini, masyarakat dapat menggunakan alat fotografi canggih dengan biaya terjangkau tanpa harus membelinya secara permanen.

Setelah dilakukan wawancara dengan mitra penyewaan alat fotografi dan pelanggan, terungkap bahwa proses penyewaan alat fotografi saat ini masih kurang efisien. Pelaku usaha penyewaan alat fotografi masih melakukan promosi melalui media sosial Instagram, sementara proses penyewaan alat dilakukan secara konvensional, seperti datang langsung ke tempat, atau menanyakan ketersediaan produk melalui telepon atau WhatsApp. Dari sisi pelanggan, terdapat kekurangan informasi mengenai alat yang tersedia, seperti spesifikasi dan ketersediaan masing-masing alat. Pelanggan harus menanyakan ketersediaan setiap alat secara individual sebelum melakukan proses penyewaan. Hingga saat ini belum ada aplikasi penyewaan alat fotografi yang dapat menampung berbagai mitra dengan *User Interface* (antarmuka) dan *User Experience* (pengalaman pengguna) yang baik. Dalam merancang sebuah aplikasi, diperlukan penerapan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang terstruktur agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta memberikan kenyamanan bagi pengguna [2]. Sehingga, penelitian ini berfokus pada pengembangan *User Interface* (antarmuka) dan *User Experience* (pengalaman pengguna) dari aplikasi penyewaan alat fotografi.

Perkembangan teknologi dan penggunaan internet di Indonesia berkembang pesat. Menurut data dari agensi pemasaran sosial We Are Social dalam laporan

"Digital in 2020", hampir 64% populasi Indonesia, yaitu sekitar 196,7 juta orang, telah terhubung ke internet. Angka ini mengalami peningkatan sebesar 23,5 juta atau 8,9% dibandingkan tahun 2018. Dari jumlah tersebut, 96% pengguna internet di Indonesia pernah memanfaatkan internet untuk mencari produk atau layanan yang ingin mereka beli secara *online* [3]. Data ini menunjukkan bahwa perilaku konsumen di Indonesia mulai bergeser menuju pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan sehari-hari, termasuk dalam penyewaan alat fotografi. Dalam hal ini, aplikasi *marketplace* dapat menjadi solusi digital yang efektif untuk meningkatkan visibilitas dan menawarkan pengalaman yang lebih baik kepada pelanggan penyewa alat fotografi. *Marketplace* adalah platform yang memanfaatkan teknologi internet untuk menghubungkan pembeli dan penjual dalam sebuah situs web atau platform, memungkinkan mereka melakukan transaksi bisnis [4]. Dengan adanya *marketplace* yang mengintegrasikan berbagai penyedia jasa penyewaan alat, pelanggan dapat melihat dan menyewa alat dari berbagai penyedia dalam satu aplikasi. Hal ini akan memudahkan pelanggan dalam mencari dan membandingkan peralatan yang mereka butuhkan serta mempercepat proses penyewaan. Aplikasi *marketplace* umumnya dirancang dengan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang intuitif untuk memastikan kemudahan penggunaan. Oleh karena itu, desain UI/UX dari aplikasi *marketplace* penyewaan alat fotografi harus dirancang agar menarik, mudah digunakan, dan memberikan kepuasan kepada pengguna. Untuk menghasilkan rancangan UI/UX yang efektif, terdapat beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk memastikan desain sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Adapun penelitian sebelumnya yang membahas tentang metode *Design Thinking* adalah "Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi *E-Commerce* Kain Batik Pada UMKM Rezi's Batik Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*". Penelitian ini memaparkan tentang proses perancangan UI/UX aplikasi penjualan kain batik dengan menerapkan *Design Thinking* untuk memecahkan masalah yang kompleks dan menciptakan solusi yang dapat membantu pengguna dalam proses penjualan UMKM Rezi's Batik. Hasil penelitian ini adalah *prototype* berbasis website untuk *administrator* dan *mobile* untuk *customer* yang dievaluasi menggunakan penilaian dari standar ISO 9241-11.

Hasil pengujian pada *administrator* menunjukkan *effectiveness* 100%, *efficiency* 0,082 *goals/second*, dan *satisfaction* dengan skor SUS 73 masuk dalam kategori *excellent*. Pengujian pada *customer* menunjukkan *effectiveness* 100%, *efficiency* 0,011 *goals/second*, *satisfaction* dengan skor SUS 83 masuk dalam kategori *excellent*. Sementara itu, pada pengujian UEQ diketahui pada seluruh aspek memperoleh hasil kategori *excellent* [2].

Penelitian sebelumnya yang membahas tentang rancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk aplikasi *marketplace* adalah "Penerapan *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX *Marketplace* Sistem Rantai Pasok "Panen-Panen"". Penelitian ini memaparkan tentang proses perancangan UI/UX *marketplace* berbasis sistem rantai pasok bernama "Panen-Panen" untuk memudahkan produsen menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil pengujian *usability* menggunakan Maze memperoleh skor 65, sementara pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan hasil pada aspek *learnability* sebesar 59%, yang dikategorikan cukup baik, serta pada aspek *satisfaction* sebesar 71,3%, yang dikategorikan 'OK' dan berada pada *grade C* (*acceptable*) [5].

Penelitian yang terakhir membahas tentang *Heuristic Evaluation* adalah "Evaluasi *Usability* Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Menggunakan *Heuristic Evaluation* dan *Human-Centered Design*". Penelitian ini memaparkan tentang proses evaluasi kegunaan (*usability*) dari website SIP (Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat) yang belum pernah dievaluasi sejak pertama kali digunakan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* yang melibatkan tiga evaluator untuk menilai website berdasarkan 10 prinsip heuristik, serta metode *Human-Centered Design* yang berfokus pada pengembangan desain dan sistem interaktif sesuai kebutuhan pengguna. Hasil dari evaluasi awal menemukan 21 permasalahan yang kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan desain dengan membuat prototype. Hasil evaluasi lanjutan menunjukkan penurunan signifikan jumlah masalah dari 21 menjadi 3, menunjukkan bahwa pendekatan iteratif ini efektif dalam meningkatkan *usability* dan kualitas pengalaman pengguna [6].

Berangkat dari beberapa penelitian terdahulu, *Design Thinking* diterapkan dalam merancang antarmuka UI/UX aplikasi Potretin *marketplace* penyewaan alat fotografi dengan tujuan untuk menciptakan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, memastikan kegunaan yang mudah, serta memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan intuitif. *Design Thinking* merupakan metode pendekatan yang berfokus pada kepentingan manusia sebagai pengguna dari sebuah produk (*human centered*) untuk menyelesaikan suatu masalah atau menghadirkan sebuah inovasi baru [7]. Pendekatan *design thinking* digunakan dalam merancang aplikasi karena dapat mendefinisikan masalah, menantang asumsi, dan memahami pengguna untuk memberikan berbagai solusi kreatif [8]. Terdapat lima fase pada metode *design thinking* yang diawali dengan fase *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Diharapkan dengan adanya perancangan antarmuka UI/UX aplikasi Potretin *marketplace* penyewaan alat fotografi, memberikan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang intuitif untuk memberikan kepuasan kepada pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang UI/UX aplikasi Potretin *marketplace* penyewaan alat fotografi menggunakan metode *design thinking*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang sesuai dengan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara dilakukan kepada minimal 15 responden yang mewakili persona pengguna aplikasi, terdiri dari 5 responden mitra penyewaan alat fotografi, 5 responden mitra penyewaan jasa fotografi, dan 5 responden pelanggan.
2. Kriteria responden dari mitra penyewaan alat fotografi dan jasa fotografi berada di wilayah Surabaya dan Sidoarjo.
3. Kriteria responden pelanggan/penyewa adalah individu yang sedang tertarik, mencari informasi, atau pernah menggunakan penyewaan alat maupun jasa fotografi.

4. Desain antarmuka difokuskan pada tampilan aplikasi mobile berbasis sistem operasi android.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini yaitu merancang aplikasi Potretin *marketplace* penyewaan alat fotografi menggunakan metode *design thinking*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berfungsi sebagai panduan untuk mempermudah pemahaman materi yang akan dibahas. Penulis menyajikan gambaran umum struktur penulisan yang dibagi menjadi beberapa bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan konsep dasar teori, metode, dan *tools* atau alat yang relevan dengan permasalahan yang dibahas, serta mengulas penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memaparkan secara rinci metode penelitian yang digunakan, termasuk identifikasi masalah, tinjauan literatur, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan proses penulisan laporan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil yang diperoleh dari setiap tahap metodologi penelitian dan membahas pencapaian dalam pengembangan sistem, termasuk analisis, perancangan desain antarmuka, dan evaluasi yang dilakukan selama penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi merangkum temuan dan jawaban dari rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian serta memberikan saran untuk

penelitian lebih lanjut atau tindakan yang perlu diambil berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar seluruh sumber literatur yang digunakan dalam penulisan penelitian.

LAMPIRAN

Berisi materi tambahan yang terlalu rinci atau besar untuk dimasukkan dalam bab utama, seperti data tambahan, instrumen penelitian, atau materi pendukung lainnya.