

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV. Cahaya Mulya Abadi adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang kemasan kosmetik yang sudah memproduksi kemasan kosmetik sejak tahun 2008. Dalam menjalankan proses bisnisnya, khususnya dalam pengelolaan bahan baku di gudang, perusahaan masih mengandalkan *microsoft excel*. Hal tersebut berdampak pada pengalaman pengguna untuk melakukan pengelolaan dan memantau ketersediaan stok secara berkala. Setelah dilakukan wawancara kepada calon pengguna pada CV. Cahaya Mulya Abadi terungkap bahwa kondisi pengelolaan bahan mentah pada gudang CV. Cahaya Mulya Abadi masih belum terintegrasi dengan antarmuka yang mendukung efisiensi kerja para karyawan. Hal ini menyebabkan pengguna harus melakukan mencocokkan dengan data sebelumnya dan membuka laporan pada *excel* hanya untuk mengecek stok saat ini. Ketidaksesuaian antara data stok dan kondisi sebenarnya pada gudang sering terjadi, yang akhirnya mengganggu proses produksi karena kekurangan bahan baku. Selain itu, proses pencatatan produk dan pesanan pelanggan juga belum dilengkapi dengan sistem antarmuka yang memudahkan pelacakan dan pembaruan data secara *real-time*. Pengguna (Admin) harus melakukan cetak dokumen fisik berulang kali setiap ada perubahan data, yang dapat tidak hanya menghambat alur kerja, tetapi juga mengurangi efisiensi interaksi pengguna dengan sistem. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan sistem informasi pengelolaan bahan baku dengan antarmuka yang user friendly dan efisien. Dengan pendekatan berbasis UI/UX Design, sistem ini diharapkan mampu memudahkan pengguna untuk

memantau, memperbaiki, dan mengelola stok bahan mentah secara *real-time*, serta meminimalkan kesalahan dalam pencatatan bahan baku.

Design thinking merupakan salah satu *design framework* dengan pendekatan proses desain untuk memperoleh solusi untuk memecahkan sebuah permasalahan. Dalam skripsi ini, *design thinking* digunakan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah terkait pengelolaan bahan mentah di gudang CV. Cahaya Mulya Abadi. Metode tersebut menghasilkan ide yang inovatif dengan pengambilan keputusan pada tahap-tahap yang dilakukan pada *design thinking* [1]. Skripsi yang dilakukan pada CV. Cahaya Mulya Abadi menerapkan *design framework* design thinking untuk memperoleh solusi dari pengelolaan barang di gudang perusahaan tersebut. Design thinking adalah metode desain yang berfokus kepada manusia. Metode ini digunakan pada skripsi ini karena dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara mendalam dengan mengumpulkan informasi yang diperoleh secara kualitatif dengan melakukan wawancara secara langsung. *Design thinking* menekankan berfokus kepada eksplorasi mendalam terhadap kehidupan dan masalah sebelum menghasilkan solusi. *Design thinking* memungkinkan untuk membingkai ulang definisi terhadap masalah dan melibatkan pemangku kepentingan dalam penciptaan bersama [2]. Tahapan dari metode *design thinking* dimulai dengan melakukan wawancara dan observasi terhadap kepada calon pengguna, juga studi kepustakaan lalu di akhir melakukan prototipe pada sistem yang telah dibuat. Skripsi ini menghasilkan sistem untuk pengelolaan barang di gudang dengan efisien dan tepat guna [3].

Untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan *inventory* barang mentah, CV. Cahaya Mulya Abadi membutuhkan aplikasi yang *user friendly*. Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*

aplikasi yang mendukung pengelolaan inventory pada CV. Cahaya Mulya Abadi secara efisien. Dengan desain antarmuka sederhana yang dapat mempermudah akses data stok secara *real-time* dan mengurangi risiko ketidaksesuaian data. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendekatan dengan *Design thinking* digunakan untuk menghimpun preferensi, kebiasaan dan karakter dari calon pengguna, dengan bantuan tools *Figma* sebagai alat dalam mendesain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dengan menyesuaikan kebutuhan calon pengguna. Metode *Design Thinking* memiliki lima fase utama yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Masing-masing fase dirancang untuk mengetahui secara mendalam kebutuhan calon pengguna, merumuskan penemuan masalah, menghasilkan ide untuk solusi dari masalah yang ditemukan, melakukan perancangan prototipe dan melakukan pengujian serta evaluasi dari solusi yang telah dihasilkan [4]. Penggunaan *figma* diharapkan dapat menghasilkan *layout* antarmuka dan pengalaman pengguna yang *user friendly* bagi pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemaparan latar belakang tersebut, maka ditemukan permasalahan yang muncul pada sistem pengelolaan Gudang pada CV. Cahaya Mulya Abadi. Adapun untuk rumusan masalahnya adalah :

- a. Bagaimana merancang antarmuka aplikasi *mobile* dan membuat pengalaman pengguna yang *user friendly* agar pengguna dapat dengan mudah memonitor persediaan barang dan mengelola bahan mentah yang akan dibutuhkan untuk produksi kemasan kosmetik.
- b. Bagaimana merancang antarmuka *website* yang *user-friendly* guna mengelola barang mentah di gudang dan mengelola transaksi pelanggan pada CV. Cahaya Mulya Abadi.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari skripsi ini adalah merancang desain pada antarmuka dan pengalaman pengguna terhadap solusi yang diberikan dengan metode *Design Thinking* yang menghasilkan sistem dengan tingkat *usability* yang baik pada platform *mobile* dan *website*.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah berdasarkan dengan rumusan masalah yang sudah ditetapkan adalah sebagai berikut :

- a. Rancangan tampilan aplikasi dibuat menggunakan *Figma* dan menggunakan *Design Thinking* sebagai *design framework*.
- b. Desain antarmuka tampilan aplikasi *mobile* dan *website*.

Rancangan aplikasi pada *mobile* difokuskan pada fitur yang memungkinkan staff gudang dan owner untuk :

- a. Mengelola dan memantau ketersediaan bahan baku di gudang secara *real-time*.
- b. Membuat dan mengelola daftar pesanan pelanggan.
- c. Mencetak *invoice* atau surat jalan.

Selanjutnya, rancangan aplikasi pada *website* difokuskan pada fitur admin, seperti :

- a. Mengelola dan memantau stok bahan baku yang tersedia di gudang.
- b. Mengelola daftar pesanan pelanggan.
- c. Mengelola data *supplier* untuk memastikan ketersediaan bahan baku tetap terjaga.

1.5. Sistematika Penulisan

Guna memudahkan dan memperoleh pemahaman yang lebih jelas terkait materi yang akan dipaparkan, disajikan gambaran umum tentang sistematika penulisan yang dibagi menjadi beberapa bagian bab yang dapat dilihat lebih jelas seperti berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan pendahuluan yang membahas latar belakang skripsi, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menyajikan konsep dasar teori dan penelitian terdahulu yang relevan guna mendukung penelitian yang akan dilakukan, serta menjelaskan metode dan instrumen penelitian yang akan diterapkan dalam skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini memberikan gambaran tahapan yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan, seperti mengidentifikasi masalah, melakukan studi literatur, proses dan metode untuk menghimpun data, analisis terhadap kebutuhan, dan proses penulisan dokumen skripsi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pemaparan hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta hasil dari tahap metodologi penelitian serta pencapaian dalam pengembangan sistem, mencakup analisis, perancangan desain antarmuka, dan evaluasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi rangkuman kesimpulan yang dapat diperoleh dari seluruh isi laporan skripsi dan memberikan saran untuk penelitian yang dilakukan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisi kumpulan literatur yang digunakan sebagai panduan dan referensi dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisikan data, gambar atau informasi tambahan yang mendukung skripsi.