

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara agraria yang kaya akan sumber daya alam, terutama di bidang sektor pertanian. Sektor pertanian ini sebagai mata pencaharian petani agar dapat menghidupi keluarga mereka. Pertanian merupakan salah satu sumber penghasilan utama yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia sebagai bahan pokok. Pertanian di Indonesia perlu adanya peningkatan dalam berbagai hal agar mendapat produksi pangan yang maksimal.

Untuk mencapai hal itu, terdapat hambatan yang harus dilalui seperti lahan pertanian yang semakin menyempit, perubahan cuaca yang tidak sesuai, alat yang kurang memadai, teknologi yang digunakan belum modern, dan salah satu hambatan yang sangat meresahkan petani yaitu hama dan penyakit yang menyerang tanaman yang sedang dibudidayakan. Selain hambatan dalam produksi, terdapat juga pada sistem pendistribusian hasil pertanian yang tidak terarah yang dapat merugikan petani.

Kabupaten Solok Sumatra Barat salah satu daerah yang memiliki lahan yang cukup baik untuk memproduksi pertanian. Penggunaan lahan didominasi untuk sawah dan kebun karena masyarakat di sana sebagian besar berprofesi sebagai petani. Kabupaten Solok sendiri memiliki beragam pertanian sangat dibutuhkan oleh masyarakat sekitar untuk bertahan hidup.

Hasil pertanian didistribusikan kepada pedagang lainnya agar bisa dikonsumsi oleh masyarakat sebagai kebutuhan. Petani di Kabupaten Solok memiliki kendala dalam memasarkan hasil pertaniannya karena kurangnya informasi yang dimiliki oleh petani. Selain itu, di Kabupaten Solok memiliki permasalahan yaitu rantai distribusi hasil pertanian yang cukup panjang dan penjualan hasil pertanian yang cukup kecil.

Oleh karena itu, perlu dibangun sebuah solusi yang dapat membantu permasalahan petani tersebut yaitu aplikasi mobile layanan informasi dan perdagangan di bidang pertanian. Pada layanan informasi, aplikasi ini berisi artikel mengenai pertanian dan juga jasa konsultasi yang akan

membantu petani jika terjadi kendala. Pada perdagangan, aplikasi ini membantu petani dalam memasarkan hasil pertaniannya di berbagai wilayah dan petani dapat membeli pupuk dengan mudahnya.

Dalam pembuatan aplikasi mobile ini diperlukan perancangan desain UI dan Ux yang intuitif agar petani dan pembeli sebagai user memiliki kenyamanan dalam menggunakan aplikasi mobile ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat desain UI/UX aplikasi Ruang Tani untuk para petani dan web e-commerce Your Sayur untuk para konsumen berdasarkan kebutuhan pengguna aplikasi dengan memerhatikan nilai user experience?

1.3 Tujuan

Berdasarkan dari Rumusan masalah, maka tujuan adalah sebagai berikut :

1. Membuat desain UI/UX aplikasi Ruang Tani untuk para petani dan web e-commerce Your Sayur untuk para konsumen berdasarkan kebutuhan pengguna aplikasi dengan memerhatikan nilai user experience?

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Adapun Batasan-batasan masalah pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

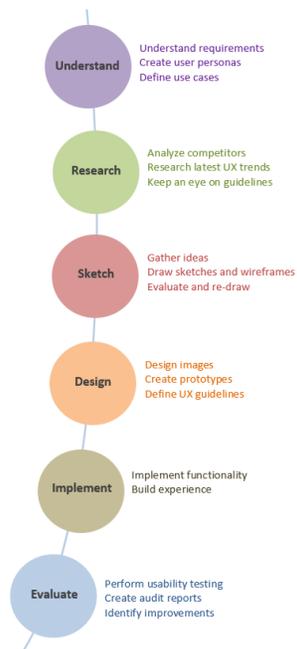
1. Perancangan UI / UX di peruntukan untuk aplikasi mobile, web e-commerce dan web admin
2. Perancangan UI / UX berdasarkan kebutuhan pengguna yaitu petani dan konsumen
3. Sasaran pengguna adalah petani daerah kabupaten Solok dan konsumen yang memiliki kebutuhan untuk mencari dan membeli hasil tani.

1.5 Metodologi Pengerjaan

Proyek akhir ini dikerjakan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memahami masalah dengan mengumpulkan informasi.
2. Melakukan penelitian sesuai kebutuhan user
3. Merancang desain UI sesuai dengan fitur yang dibutuhkan
4. Membuat desain UI dan membuat prototype Ui/UX sesuai pedoman UX
5. Mengimplementasikan desain dengan bekerja sama dengan web developer agar direalisasikan pada web
6. Melakukan pengujian implementasi sesuai tujuan dan kebutuhan user dan melakukan analisis hasil pengujian

Langkah-langkah yang sudah dijelaskan sebelumnya dilakukan dengan menggunakan metode UXD (User Experience Design) yang alur dari metode dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 3.2.1. Alur kerja metodologi UXD (User Experience Design)

1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan

Rencana jadwal pengerjaan proposal proyek akhir akan ditampilkan pada lampiran.