

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dewasa ini kemajuan dari teknologi informasi berkembang sangat cepat. Kemajuan dari teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja pekerjaan serta memungkinkan semua kegiatan dapat terselesaikan dengan cepat, tepat, akurat dan meningkatkan produktifitas kerja. Maka dari itu, teknologi informasi saat ini tidak bisa dipungkiri sangatlah memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap kehidupan pekerjaan manusia (Sundusiyah, 2012). Adapun, Dalam Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) pemanfaatan Teknologi Informasi dapat sangat membantu dalam menunjang bisnisnya, meskipun saat ini memiliki beberapa kendala. Kendala umum yang sering dihadapi ketika menerapkan Teknologi Informasi adalah biaya dan sumber daya manusia (Irfan & Santosa, 2015).

Sedangkan, Usaha Mikro Kecil dan Menengah atau biasa dikenal dengan nama UMKM, merupakan salah satu usaha yang dapat mendorong perekonomian Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan menurunnya angka pengangguran dengan adanya sektor UMKM ini (Kemenkeu, 2018). Sektor UMKM dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi sebesar dua persen dan diprediksi dapat memiliki pertumbuhan pendapatan antara 23 hingga 80 persen jika pemilik UMKM dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi (Edi, 2016).

Salah satu kendala lainnya yang terjadi pada sebagian usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) adalah sering dijumpai sistem pelayanannya kurang efektif dan efisien, dalam arti pencatatan masih dilakukan secara konvensional dan hingga saat ini belum adanya sistem laporan bulanan yang terotomatisasi dengan teknologi informasi. Untuk mencegah hal tersebut maka dibuatlah suatu sistem berupa *Point of Sales (POS)* yang bertujuan agar dapat memudahkan dalam proses transaksi pembayaran, pencatatan pemasukan dan pengeluaran, serta sistem laporan bulanan (Nugraha & Rahayu, n.d.).

Toguide adalah sebuah sistem berbasis *Point of Sales (POS)* berbasis *cloud* dengan sistem penyewaan, POS dapat diartikan sebagai tempat kasir dengan mesin kasir. Sesuai Namanya, POS merupakan titik penjualan dimana transaksi dapat dikatakan selesai (Moka, 2015). Selain itu, sistem ini juga dapat digunakan agar

mempermudah proses pencatatan transaksi penjualan barang, dimana aplikasi ini biasanya ditempatkan di lokasi pembayaran barang/kasir(Oei & Ashari, 2011).

Untuk dapat memaksimalkan kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam pengembangan *website* Toguide, penulis menggunakan pendekatan metode perancangan *user interface* dan *user experience* yaitu *Goal-Directed Design*, yang merupakan metode perancangan tampilan pengguna (*user interface*) yang menitik beratkan pada tujuan (Dubberly, 2001).

Pada tahap *requirement definition* digunakan *Hierarchical Task Analysis* untuk dapat mengidentifikasi task dibutuhkan dalam mencapai *goals* tersebut. Setelah itu, akan dilakukan *usability testing* untuk mengetahui tingkat *usability* dari *website* Toguide menggunakan paratemer *SUS (System Usability Scale)* karena metode tersebut memiliki parameter yang tepat digunakan untuk mengetahui apakah *website* tersebut telah mencapai *goals* atau tidak (Bevan, 2001).

Dengan metode *Goal-Directed Design* diharapkan mampu menyelesaikan masalah dalam merancang *website* Toguide terutama meningkatkan nilai *usability* yang berhubungan dengan kemudahan pengguna dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Banerjee, 2004).

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, terdapat perumusan masalah yang akan diteliti yaitu,

1. Bagaimana merancang *user interface* pada *website* Toguide untuk sektor UMKM Laundry menggunakan metode *Goal Direct Design*.
2. Bagaimana meningkatkan *usability* terhadap *user interface* pada penerapan purwarupa *website* Toguide terhadap kebutuhan dan karakteristik pengguna secara kuantitatif.
3. Bagaimana rancangan dari sisi bisnis *startup* Toguide untuk menghadapi persaingan bisnis dan keberlanjutannya.

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rekomendasi desain *User Interface website* Toguide yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan tujuan berdasarkan perspektif UMKM dibidang laundry (*Goal-Directed Design*).
2. Mengetahui tingkat *usability* terhadap *User Interface* pada penerapan purwarupa *website* Toguide terhadap kebutuhan dan karakteristik pengguna secara kuantitatif.
3. Membuat perancangan bisnis *startup* Toguide yang berupa analisis bisnis model, analisis kelayakan bisnis, analisis rencana bisnis, analisis competitor, dan analisis potensi pasar serta persiapan perencanaan pengembangan *startup* dalam tiga tahun kedepan.

I.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam meningkatkan produktifitas para pelaku UMKM khususnya dibidang laundry baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini, diantaranya:

1. Untuk mahasiswa dapat memahami serta menambah ilmu pengetahuan dan wawasan khususnya mengimplementasikan ilmu sistem informasi dalam merancang *user interface* melalui metode *Goal-Directed Design* serta sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Telkom.
2. Untuk keilmuan sistem informasi hasil rancangan *website* ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmiah dalam ilmu Perancangan *User Interface* dan *User Experience*, yaitu membuat inovasi berupa system *Point of Sales* serta sebagai pijakan dan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya dan bahan kajian lebih lanjut.

3. Untuk implementasi bagi pemilik usaha atau UMKM sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai kemudahan menggunakan system *Point of Sales (POS)* pada *website* Toguide untuk meningkatkan produktifitas.

Manfaat penelitian terdiri dari minimal dua manfaat, yaitu manfaat bagi pelaku UMKM dan manfaat bagi penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.

I.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa Batasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan sebatas pembangunan desain *user interface* untuk *website* Toguide berdasarkan prespektif pelaku UMKM dibidang laundry.
2. Platform yang digunakan berbasis *website*.
3. Narasumber penelitian adalah pelaku UMKM dibidang laundry yaitu kasir dan karyawan.
4. Hasil penelitian hanya berupa *prototype* desain yang dirancang menggunakan metode *Goal-Directed Design*.
5. Pengujian *website* menggunakan *Usability Testing* dengan cara survei dengan kuisisioner.
6. *Usability Testing* menggunakan parameter *System Usability Scale (SUS)*.
7. Pelaku UMKM dibidang laundry yang dijadikan sampel dalam penelitian sejumlah 5 UMKM dalam waktu 2 Bulan.
8. Lokasi penelitian dan pengujian *prototype website* berada di wilayah Telkom University

I.6 Sistematika Pembahasan Proposal

Penelitian ini memiliki sistematika pelaporan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan latar belakang untuk melakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta batasan penelitian yang menjadi dasar penulis untuk melakukan penelitian.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini memuat teori yang relevan dengan judul penelitian yaitu teori *Business Model Canvas*, *Tools Pemodelan*, *Tools Kolaborasi Tim*, *Tools Software Development & Usability Testing*, dan uraian penelitian sebelumnya.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini mendefinisikan langkah-langkah penelitian, diantaranya pembangunan model konseptual dari *website* penelitian yang dibangun, kemudian menentukan bagaimana menggambarkan sistematika penelitian berdasarkan metodologi yang dipilih. Bagian model konseptual dibuat dengan model kerangka Hevner yang membagi model konseptual atas 3 bagian, yaitu lingkungan, penelitian, dan dasar ilmu. Pada bagian sistematika penelitian dibuat berdasarkan metodologi yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu *Goal-directed Design*.