

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Marketplace adalah platform pemasaran produk melalui internet yang menghubungkan banyak penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual-beli. [1]. Penjual tidak perlu repot dan bingung apabila ingin berjualan secara online karena marketplace sudah memberikan wadah untuk berjualan online. Untuk memulai berjualan penjual hanya perlu melakukan pendaftaran saja. Pihak *marketplace* yang akan mengurus semua proses transaksi. Penjual hanya perlu meningkatkan layanan dan penawaran. Kemungkinan akan lebih banyak barang yang terjual karena *marketplace* merupakan tempat berkumpulnya banyak penjual dan pembeli [2].

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2008, UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) merupakan usaha komersial yang dijalankan oleh badan usaha atau individual yang berkaitan dengan usaha ekonomi produktif sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam undang-undang. Jumlah unit UMKM di Kabupaten Karanganyar cukup banyak yaitu mencapai 67.962 unit. Angka ini diperoleh setelah muncul program bantuan produktif usaha mikro (BPUM) pada tahun 2020 [3]. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa adanya peluang untuk mengembangkan potensi UMKM yang ada di Kabupaten Karanganyar menjadi lebih *modern* dan terintegrasi.

SEMARAK merupakan aplikasi *marketplace* untuk UMKM di Kabupaten Karanganyar. Aplikasi ini memberikan ruang baru untuk meningkatkan perekonomian dan semangat kewirausahaan melalui pemasaran *online* bagi pelaku usaha UMKM dengan mengandalkan program keunggulan lokal untuk dipasarkan secara global. Aplikasi ini difokuskan untuk menghubungkan antara penjual dan pembeli. Melalui aplikasi ini dapat ditawarkan berbagai macam jenis barang dan jasa. Antara lain hasil pertanian, peternakan, jasa fotografi, sampai perawatan kecantikan.

Kelebihan dari aplikasi ini adalah penjual dikhususkan untuk warga Kabupaten Karanganyar, sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan potensi UMKM yang ada di Kabupaten Karanganyar, serta membantu melestarikan potensi daerah. Fitur yang ada pada aplikasi ini seperti pada *marketplace* pada umumnya. Namun, pada kenyataannya setelah aplikasi ini digunakan, fitur yang terdapat pada aplikasi ini cenderung lebih sedikit dibandingkan dengan *marketplace* pada umumnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada salah satu pegawai Diskominfo Kabupaten Karanganyar yaitu Agus Romadhoni selaku Kepala seksi pengembangan sistem informasi manajemen Diskominfo Kabupaten Karanganyar, didapatkan bahwa terdapat beberapa permasalahan dan kebutuhan dari Diskominfo Kabupaten Karanganyar yang belum tercapai hingga saat ini. Kebutuhan dan tujuan tersebut antara lain data umkm yang ada di Kabupaten Karanganyar beserta produk-produknya, data pendaftar aplikasi (penjual dan pembeli), data transaksi jual-beli yang melalui aplikasi tersebut, dapat memudahkan penjual dan pembeli dalam melakukan proses transaksi jual-beli (pembayaran), memudahkan penjual dan pembeli dalam pengiriman barang dan memberikan transparansi kepada penjual dan pembeli ketika bertransaksi. Berdasarkan beberapa hal tersebut membuat Diskominfo Kabupaten Karanganyar berencana untuk melakukan pengembangan aplikasi Semarak.

Perancangan antarmuka pengguna yang baik dapat membantu tim pengembang dalam membangun aplikasi dan membantu pengguna semakin mudah mencapai tujuannya [4]. Disamping itu faktor penting yang juga perlu diteliti dalam pengembangan aplikasi mobile adalah *user interface* (UI) [5]. Sehingga *User interface* (UI) mempunyai peran penting dalam keberhasilan aplikasi. Sebuah aplikasi dapat mengalami kegagalan apabila pengguna merasa antarmuka yang dibuat sulit dimengerti, tidak menarik dan membosankan [5]. Maka dari itu diperlukan adanya rancangan antarmuka dalam proses pengembangan aplikasi Semarak. Rancangan antarmuka pengguna yang baik adalah yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna [6]. Antarmuka pengguna memiliki peran penting sehingga tujuan dari aplikasi Semarak dapat tercapai. Dalam pengembangan *user interface* terdapat beberapa metode yang

dapat digunakan, salah satunya adalah metode *Goal-Directed Design* (GDD). *Goal-Directed Design* (GDD) adalah metode yang dapat digunakan untuk membuat rancangan antarmuka pengguna dengan mengidentifikasi tujuan dan kebutuhan pengguna berdasarkan kebiasaan dan perilaku pengguna [7]. Sehingga pada penelitian ini digunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD) agar dapat menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan dari pengguna.

Setelah melakukan perancangan antarmuka akan dilakukan pengujian *usability* pada hasil rancangan antarmuka aplikasi Semarak. Tujuan dari pengujian *usability* yaitu untuk mengevaluasi apakah rancangan antarmuka yang sudah dibuat dapat memenuhi tujuan dan kebutuhan pengguna [6]. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan pengujian *usability* yang sederhana namun dapat diandalkan [8]. Pada Penelitian [8] juga ditunjukkan bahwa *System Usability Scale* (SUS) merupakan pengujian *usability* yang valid dan terpercaya. Oleh karena itu, pada penelitian ini diusulkan penggunaan *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji *usability* pada hasil rancangan antarmuka aplikasi Semarak.

Oleh karena permasalahan tersebut maka akan dilakukan penelitian **“Perancangan Rekomendasi *User Interface* pada Aplikasi *Marketplace* UMKM Karanganyar Semarak Menggunakan Metode *Goal-Directed Design*”**. Diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan rekomendasi *user interface* yang dapat membantu menyelesaikan masalah dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna aplikasi Semarak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu “Bagaimana merancang & memberikan rekomendasi *user interface* pada aplikasi *marketplace* UMKM Karanganyar Semarak menggunakan metode *Goal-Directed Design*”

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Mencari informasi mendalam terkait kebutuhan dan tujuan dari aplikasi Semarak.
2. Mencari informasi mendalam terkait kebutuhan dan tujuan dari pengguna dan calon pengguna aplikasi Semarak.
3. Mendesain tampilan *interface* untuk memberikan rekomendasi *interface* aplikasi Semarak menggunakan metode *Goals Directed Design*.
4. Melakukan *testing* terhadap hasil desain.
5. Mengembangkan tampilan fitur yang sudah ada di aplikasi Semarak agar lebih terbaru dan menyesuaikan zaman serta kebutuhan pengguna.
6. Dapat menghasilkan rekomendasi *interface* yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, perlu adanya batasan masalah supaya tidak menyimpang dari apa yang sudah direncanakan, sehingga tujuan sebenarnya dari penelitian ini dapat tercapai. Dengan demikian, penelitian dibatasi oleh beberapa hal, yaitu:

1. Masyarakat yang dijadikan objek penelitian sebagai penjual hanyalah warga di Kabupaten Karanganyar.
2. Hanya menganalisa aplikasi *marketplace* Semarak.
3. Penyelenggara aplikasi merupakan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Karanganyar.
4. Pengguna aplikasi hanya dikelompokkan menjadi dua pengguna, yaitu sebagai Penjual (Warga Kabupaten Karanganyar) dan Pembeli (Masyarakat Umum).
5. Hanya membuat rekomendasi *interface* aplikasi dan tidak membangun aplikasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan tahapan dalam perancangan rekomendasi *user interface* Aplikasi *Marketplace* UMKM Karanganyar Semarak menggunakan metode *Goal-Directed Design* yang terdiri dari 6 tahapan yaitu *Research*, *Modelling*, *Requirement*, *Framework*, *Refinement*, dan *Support*.

1.6 Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan merupakan jadwal dilaksanakannya kegiatan penelitian tugas akhir yang dilaksanakan oleh peneliti. Berikut pada tabel 1-1 ditunjukkan jadwal kegiatan tugas akhir peneliti.

Tabel 1-1 Tabel Jadwal Kegiatan Tugas Akhir

No.	Kegiatan	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
1	<i>Research</i>	■					
2	<i>Modelling</i>	■	■				
3	<i>Requirement</i>		■				
4	<i>Framework</i>		■	■			
5	<i>Refinement</i>			■	■		
6	<i>Support</i>				■		
7	Penyusunan TA				■	■	