

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi, komunikasi, dan transportasi yang berkembang pesat menjadikan mobilitas manusia menjadi salah satu pusat perhatian di era sekarang ini. Mobilitas dapat terjadi dimanapun mulai dari kota kecil hingga kota besar. Banyak orang melakukan mobilitas dengan berbagai kepentingan, mulai dari aktivitas pariwisata, mencari pekerjaan, menempuh pendidikan, hingga mencari tempat tinggal baru yang lebih nyaman [1]. Fenomena mobilitas ini menjadikan pergerakan manusia menjadi lebih mudah namun sulit untuk dibendung. Peningkatan mobilitas manusia menghadirkan masalah baru yang sangat signifikan di tengah-tengah kemajuan perkembangan saat ini. Salah satu masalah tersebut adalah kekhawatiran mengenai barang yang ditinggal. Ketika seseorang melakukan perjalanan jauh, kekhawatiran akan pencurian merupakan salah satu dampak dari mobilitas yang dapat mempengaruhi keamanan barang-barang di rumah saat pemiliknya meninggalkan rumah dalam jangka waktu lama. Oleh karena itu, keamanan barang pribadi akan menjadi fokus utama banyak individu yang ingin melakukan perjalanan.

Selain itu perhatian juga terfokus pada perkembangan ekonomi. Pada tahun 2022, nilai ekonomi digital Indonesia mencapai Rp714,4 triliun, mengalami pertumbuhan sebesar 27,6% dibandingkan tahun sebelumnya [2]. Hal tersebut menunjukkan bahwa era digital saat ini dapat menjadi kunci dalam mengatasi masalah ekonomi, dimana sebuah platform akan membantu dalam menciptakan tenaga kerja baru [3]. Dorongan ekonomi positif melalui platform layanan *online* memunculkan kerjasama dengan penyedia jasa atau layanan yang disebut sebagai vendor.

Saat ini perusahaan Seven Inc telah menyediakan layanan penitipan barang yang kini tersedia di daerah Yogyakarta. Layanan penitipan yang tersedia berupa layanan penitipan barang rumah, kantor, dan kos-kosan. Layanan penitipan ini disediakan oleh perusahaan Seven Inc untuk memberikan tempat penyimpanan sementara waktu.

Sistem pesanan pada penitipan barang yang dikelola oleh Seven Inc saat ini masih menggunakan sistem manual yaitu melalui chat Whatsapp dan Instagram sehingga mengakibatkan pesanan pelanggan kurang tertata dengan baik.

Dalam mengatasi masalah yang ada, maka dibutuhkan sebuah platform jasa atau layanan penitipan barang. Platform ini telah dirancang untuk memberikan solusi yang praktis, aman, dan terpercaya. Dengan adanya platform penitipan, diharapkan individu yang akan bepergian dan membutuhkan tempat untuk penitipan barang dapat menggunakan platform layanan penitipan.

1.2 Rumusan Masalah dan Solusi

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dikaji adalah bagaimana cara merancang antarmuka dan pengalaman pengguna vendor aplikasi Titipsini dengan tampilan yang menarik dan *user-friendly*.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka solusi yang ditemukan adalah membuat rancangan antarmuka pengguna vendor sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.3 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai adalah membuat rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna vendor aplikasi Titipsini dengan tampilan yang menarik dan *user-friendly* sehingga dapat membantu dalam memberikan layanan yang aman dan terpercaya kepada pelanggan.

1.4 Batasan Masalah

Agar laporan ini lebih fokus, maka pembahasan dibatasi dalam beberapa aspek yang meliputi:

1. Aplikasi ini dirancang untuk pengguna vendor yang akan memberikan layanan penitipan barang kepada pelanggan.
2. *User interface* yang dirancang dalam aplikasi ini berbentuk *mobile*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah *User Centered Design* atau dikenal dengan UCD. *User Centered Design* merupakan metode yang memusatkan pengguna sebagai tumpuan utama dalam perancangan aplikasi sehingga dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat membantu dalam memberikan hasil tampilan yang mudah dimengerti dan dapat digunakan dengan maksimal [4]. Pada perancangan aplikasi ini, penyedia jasa ditetapkan sebagai pengguna untuk memahami kebutuhan dan tampilan yang diharapkan.

1.6 Penjadwalan Kerja

Periode pelaksanaan magang berlangsung selama 9 bulan, mulai dari tanggal 11 September 2023 sampai dengan 11 Juni 2024. Pelaksanaan kegiatan magang dilakukan secara *full time* pada perusahaan Seven Inc yang berlokasi di Yogyakarta dengan jadwal kerja yaitu dari hari Senin hingga Sabtu dan menggunakan sistem *shift* bergantian. Pada minggu pertama magang, dimulai dengan *shift* pagi yaitu pukul 06.30 WIB hingga 13.00 WIB, sedangkan pada minggu kedua masuk di *shift* siang yaitu pukul 13.00 WIB hingga 21.00 WIB. Magang dilakukan di perusahaan Seven Inc secara *onsite*. Berikut ini jadwal pelaksanaan magang dalam satuan minggu:

Table 1. 1 Jadwal Pelaksanaan Kerja

No	Deskripsi Kerja	Sep		Okt				Nov				Des				Jan			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Memahami dan mempelajari alur website dari Perusahaan Titipsini																		
3	Melanjutkan perancangan UI/UX user customer Titipsinii dan membuat prototype																		

No	Deskripsi Kerja	Sep		Okt				Nov				Des				Jan			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
4	Perancangan UI/UX design user vendors dan membuat prototype																		
5	Revisi customer dan vendor																		
6	Perancangan UI/UX design user Finance																		

No	Deskripsi Kerja	Feb				Mar				Apr				Mei				Jun	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
6	Perancangan UI/UX design user Finance																		
7	Perancangan UI/UX design user Super Admin dan membuat prototype																		
8	Revisi ulang keseluruhan user dari customer, vendor, finance, admin dan super admin																		
9	Pembuatan BRD dan Pengujian																		