

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era digital telah menyelimuti berbagai aspek kehidupan, mulai dari hiburan, pendidikan, hingga dunia bisnis. Meningkatnya kesibukan manusia di era modern ini melahirkan budaya serba cepat yang mewarnai berbagai aktivitas [1]. Tuntunan masyarakat yang menginginkan kemudahan dalam setiap aktivitas dan kebutuhannya, hal ini menjadi tantangan bagi para pengusaha untuk meningkatkan kualitas layanan dan menyediakan fasilitas yang lengkap demi memenuhi ekspektasi konsumen [2]. Penerapan teknologi canggih seperti aplikasi penjualan idealnya diadopsi oleh semua badan usaha. Namun, kenyataannya masih ada yang tertinggal, seperti Toko Aya yang masih belum menerapkan penggunaan teknologi pada operasional tokonya [3]. Seperti yang kita ketahui internet memiliki banyak fungsi salah satunya adalah aplikasi penjualan berbasis website. Website memiliki banyak fungsi, tidak hanya sebagai tempat untuk menampilkan produk, tetapi juga untuk memasukkan fungsi lainnya seperti aplikasi kasir dan pencatatan keuangan [4].

Toko Aya adalah sebuah UMKM yang bergerak dibidang perdagangan dengan menyediakan berbagai macam kebutuhan seperti kebutuhan pokok dan kebutuhan lainnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama dengan pemilik, Toko Aya memiliki berbagai macam kesulitan seperti proses transaksi yang memakan waktu rata-rata 1 menit, pengelolaan stok barang dan pencatatan laporan penjualan atau keuangan yang menggunakan pembukuan. Selain itu, terdapat beberapa barang yang tidak tercantum harga sehingga saat proses transaksi terhambat karena harus mencari harga barang terlebih dahulu. Selain itu, Toko Aya dalam melakukan pengelolaan stok barang dan pencatatan laporan penjualan masih menggunakan pembukuan. Cara seperti ini akan membuat Toko Aya kesulitan dalam menghitung harga barang, memantau persediaan barang dan mencatat laporan penjualan atau keuangan [5].

Berdasarkan permasalahan yang ada di Toko Aya, perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan yang dapat mempermudah proses jalannya bisnis [6].

Pengalaman buruk yang dialami pemilik dan kasir perlu untuk dipertimbangkan seperti kesalahan dalam melakukan menjual harga barang, kesalahan dalam pencatatan keuangan, dan kesulitan dalam memantau stok barang. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi penjualan dengan fitur yang dapat menyelesaikan permasalahan seperti fitur kasir, fitur pengelolaan stok barang, dan fitur pencatatan laporan keuangan atau penjualan yang otomatis. Selain itu, perlu untuk mempertimbangkan pengalaman User Interface dan User Experience yang dapat mempermudah penggunaan aplikasi.

Saat merancang website penjualan untuk Toko Aya hal seperti User Interface dan User Experience perlu untuk diperhatikan. Kegagalan sebuah sistem ketika digunakan, salah satunya dikarenakan pengguna tidak dapat berinteraksi dengan tampilan antarmuka dari sistem tersebut. Antarmuka pengguna (*UI*) yang baik memungkinkan pengguna menemukan hal-hal di tempat yang tepat dan memaksimalkan fungsi. Desain aplikasi dirancang dengan memperhatikan kenyamanan pengguna, sedangkan pengalaman pengguna (*UX*) dibuat dengan mempertimbangkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem secara keseluruhan [7]. Untuk mencapai tujuan perancangan tersebut maka dibutuhkan sebuah metode yang cocok untuk penelitian ini.

Metode *Design Thinking* membantu memahami kebutuhan pengguna secara mendalam dan merancang antarmuka yang fungsional dan mudah digunakan. Dengan memahami secara mendalam tantangan yang terjadi dalam proses perancangan, metode ini memungkinkan pengembangan solusi yang tepat dan relevan [8]. Metode ini sangat berguna ketika berhadapan dengan masalah yang kompleks atau tidak jelas. *Design Thinking* digunakan untuk memahami masalah manusia yang rumit [9]. Selain itu, untuk memperhatikan pengalaman pengguna atau *User Experience* diperlukan adanya pengujian dengan menggunakan *System Usability Scale*. Berdasarkan permasalahan diatas maka dibuat sebuah rancangan desain aplikasi penjualan serta mengimplementasikannya menjadi website dengan metode *design thinking* dan metode pengujian SUS.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas maka ditemukan masalah yaitu Toko Aya mengalami kesulitan dalam menghitung

harga dan mencari harga barang pada proses transaksi sehingga waktu antri terhambat, kesulitan dalam mencatat stok barang masuk, serta kesulitan dalam menghitung laporan keuangan atau penjualan.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka didapatkan tujuan serta manfaat yaitu sebagai berikut :

A. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang desain dan mengimplementasikannya menjadi website, dengan rincian sebagai berikut:

1. Mempermudah proses perhitungan harga dan pencarian barang saat transaksi dengan sistem pelayanan kasir.
2. Mempermudah proses pengelolaan stok barang dengan sistem pengelolaan berbasis digital.
3. Mempermudah proses pencatatan keuangan atau laporan penjualan dengan sistem pencatatan otomatis.
4. Menerapkan desain antarmuka pengguna (*user interface*) yang intuitif dan mudah dipahami guna menunjang kemudahan penggunaan oleh pengguna.

B. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah Toko Aya dalam perhitungan harga dan pencarian barang saat proses transaksi.
2. Mempermudah Toko Aya saat proses pengelolaan stok barang.
3. Mempermudah Toko Aya saat proses pencatatan laporan keuangan atau penjualan.
4. Menjadi wawasan dan pengalaman baru bagi peneliti dalam merancang desain aplikasi penjualan berbasis web dengan menggunakan metode perancangan dan pengujian tertentu.
5. Menjadi referensi dalam dengan topik relevan di masa yang akan datang

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan, maka ditentukan beberapa batasan dalam penelitian ini guna memastikan ruang lingkup kajian tetap relevan dengan permasalahan yang dibahas, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan dalam pembuatan *User Interface* untuk serta perancangan website pengelolaan barang dan stok, perancangan untuk halaman transaksi, dan laporan keuangan atau penjualan.
2. Selama proses pengembangan penelitian ini akan menggunakan metode *Design Thinking*.
3. Pengembangan aplikasi penjualan akan terbatas pada lingkungan berbasis website.
4. Penelitian ini menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS).
5. Permasalahan didapat dari masalah yang terdapat di salah satu toko yang ada di Purwokerto yaitu Toko Aya.

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan inovatif dengan menerapkan metode *Design Thinking* sebagai dasar dalam proses perancangan aplikasi, serta melakukan evaluasi melalui metode *System Usability Scale* (SUS). Pendekatan *Design Thinking* dipilih karena mampu memberikan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan membantu menghasilkan solusi yang relevan. Setelah proses pengembangan aplikasi selesai, pengujian dilakukan menggunakan SUS untuk mengukur sejauh mana sistem yang dibangun memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan kenyamanan bagi pengguna.

1.6. Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pengerjaan penelitian ini dimulai setelah seminar proposal selesai dilakukan. Tabel 1.6.1 menunjukkan kegiatan dimulai dengan melakukan studi literatur, dilanjutkan dengan tahapan *design thinking* selama 4 bulan dilanjutkan penyusunan laporan dibulan yang sama dan diakhiri dengan seminar hasil pada bulan ke 6.

Tabel 1.6. 1. Tabel Pelaksanaan Tugas Akhir

No.	Deskripsi Tahapan	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5	Bulan 6
1	Studi Literatur						
2	<i>Emphatize</i>						
3	<i>Define</i>						
4	<i>Ideate</i>						
5	<i>Prototype</i>						
6	<i>Test</i>						
7	Penyusunan Laporan TA						
8	Seminar Hasil						