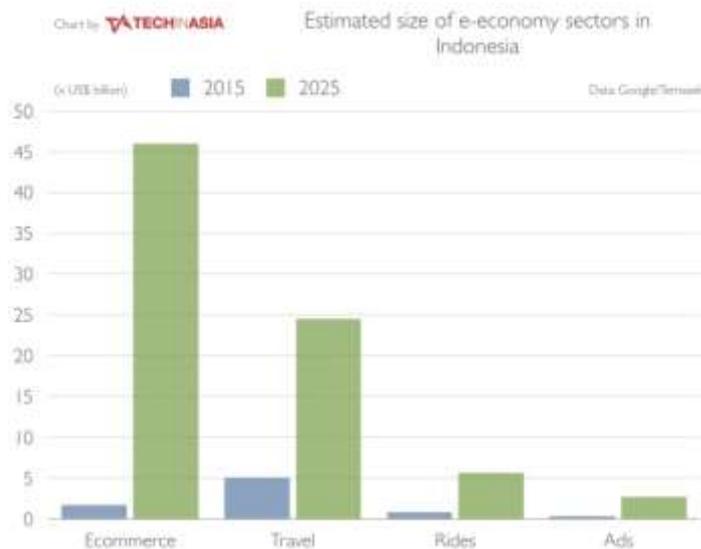


BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berperan dalam menyelesaikan setiap permasalahan kebutuhan yang sangat penting bagi semua kalangan baik itu pribadi maupun masyarakat. Tak terkecuali dalam pengembangan aplikasi *e-commerce* yang saat ini sudah banyak sekali dibuat oleh perusahaan-perusahaan startup hingga perusahaan besar lainnya. Dengan adanya *e-commerce* akhirnya masyarakat dapat melakukan jual beli barang atau produk secara *online* tanpa harus mengunjungi suatu toko atau tempat perbelanjaan lainnya. Maraknya *e-commerce* saat ini membuat masyarakat akhirnya mulai beralih ke belanja *online*.



Gambar I- 1 Statistik E-Commerce (techinasia)

Berdasarkan Gambar I-1 yang dikutip dari techinasia, *E-commerce* merupakan sektor ekonomi digital yang merupakan peluang terbesar dengan tingkat pertumbuhan tertinggi: 39 persen per tahun. Terlebih lagi, Google mengatakan pada tahun 2025, Indonesia akan mendominasi 52 persen dari semua aktivitas ekonomi di Asia Tenggara. (Freischlad, 2016).

Di era digital saat ini perkembangan aplikasi *mobile* di Indonesia berkembang begitu pesat terutama untuk kategori *e-commerce*, mengingat aplikasi *mobile* untuk kategori layanan ini cukup beragam di Indonesia. Berdasarkan sebuah survei yang dilakukan oleh (AppAnnie, 2018) menyatakan bahwa penduduk Indonesia tercatat sebagai salah satu pengguna aplikasi *mobile* paling aktif di dunia, bersaing dengan negara-negara seperti Cina, India, Brazil, dan Korea Selatan. Dalam laporan yang sama, Indonesia juga tercatat menduduki peringkat tertinggi dalam kategori lama penggunaan aplikasi *mobile* per hari. Rata-rata pengguna *smartphone* di Indonesia menghabiskan waktu mencapai hampir 250 menit (lebih dari empat jam) dalam sehari.

Pada perkembangannya, *e-commerce* tidak hanya berkaitan tentang transaksi jual beli, namun juga bisa digunakan sebagai bisnis penyewaan suatu barang. Tak terkecuali dalam penyewaan perlengkapan mendaki atau kegiatan *outdoor* yang memiliki potensi bisnis yang cukup besar, mengingat di zaman sekarang semakin banyak orang yang hobi dalam kegiatan mendaki gunung. Berdasarkan data dari Balai Taman Nasional Gunung Merapi (BTNGM) tahun 2016, jumlah pendaki tiap tahunnya naik 12,85% per tahun, dikutip dari Jogja Tribunnews (Handito, 2017). Sedangkan Gunung Semeru yang menjadi favorit pendaki, berdasarkan Balai Besar Taman Nasional Bromo, Tengger, Semeru (BB TNBTS) mencatatkan pendakian Gunung Semeru sampai dengan 2017 sejumlah 183.251 orang dengan rincian pengunjung nusantara sejumlah 179.528 orang dan pengunjung mancanegara sebanyak 3.723 orang, dikutip dari Detik Travel (Khoiri, 2018).

Melihat adanya potensi tersebut maka Kudaki membuat *platform* yang dapat memberikan fasilitas bagi para pendaki pada bidang pendakian seperti mencari informasi dan memenuhi kebutuhan mendaknya. Dengan adanya Kudaki dapat membantu para pendaki untuk saling bertukar informasi hingga mengurangi angka kecelakaan yang terjadi yang disebabkan oleh berbagai faktor. Menurut data yang didapatkan dari SAR, banyak kecelakaan yang terjadi saat melakukan pendakian yang disebabkan berbagai aspek. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel I-1 berikut ini.

Tabel I- 1 Tingkat Kecelakaan Berdasarkan Kategori (SAR)

	2015	2016	2017
<i>SAR Ascribed to Lack of Experience</i>	13,65%	9,99%	8,05%
<i>SAR Ascribed to Physical Condition</i>	23,24%	25,09%	22,81%
<i>SAR Ascribed to Poor Judgement</i>	19,15%	18,42%	18,84%

Dengan melihat adanya angka kecelakaan tersebut maka informasi tentang pendakian sangatlah penting dalam mengurangi kecelakaan yang terjadi. Selain menyediakan informasi, Kudaki juga menyediakan tempat bagi para pendaki untuk dapat menyewa serta menyewakan peralatan mendaki.

Berdasarkan aplikasi yang akan dibuat, tentunya interaksi pengguna dengan aplikasi merupakan salah satu hal yang menjadi faktor penting dalam mencapai proses bisnis yang dibangun dan dapat memberikan kemudahan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Kudaki. Berdasarkan yang dikutip dari *Entrepreneur Asia Pacific* (Georgiou, 2018) jika menjalankan bisnis dan mencoba menarik pelanggan melalui situs web atau aplikasi, *User Experience* itu sangatlah penting. Menurut studi menunjukkan jika konten yang dibangun tidak dioptimalkan, maka 79% pengunjung akan pergi dan mencari yang lainnya. Pengguna smartphone lima kali lebih mungkin meninggalkan *task* jika situs web tidak dioptimalkan sesuai perangkat mereka. Pendapatan ESPN melonjak 35% setelah mereka merubah desain *homepage*-nya. 88% konsumen *online* lebih kecil kemungkinannya untuk kembali ke suatu situs setelah mendapat *experience* yang buruk. Menurut Adobe, 39 % orang akan berhenti terlibat dengan situs *web* jika gambar tidak dimuat atau terlalu lama dimuat. Antarmuka pengguna yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan tingkat konversi suatu situs hingga 200%, sementara desain UX yang lebih baik dapat meningkatkan tingkat

konversi hingga 400%. Inti dari bisnis apa pun adalah menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan berguna bagi audiens yang datang untuk membuat aplikasi *mobile*. Sesuai dengan literatur dan penelitian yang telah dilakukan, penulis merancang, menganalisa serta melakukan evaluasi terhadap proses pembuatan tampilan aplikasi sesuai dengan metodologi perancangan UI/UX yang digunakan dalam pembuatan antarmuka aplikasi Kudaki.

I.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada pada penelitian ini berdasarkan latar belakang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan desain *User Interface* pada aplikasi Kudaki sesuai dengan *requirements* yang dibutuhkan?
2. Bagaimana evaluasi desain *User Interface* dari aplikasi Kudaki sesuai dengan kebutuhan *user*?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Merancang desain antarmuka aplikasi dengan memperhatikan kebutuhan calon pengguna aplikasi Kudaki.
2. Mengevaluasi desain *User Interface* pada aplikasi Kudaki sesuai kebutuhan *user*.

I.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut ini, yaitu :

1. Metode yang digunakan adalah menggunakan *user centered design*.
2. Pembuatan desain *user interface* dengan menggunakan *prototyping tools* Figma.

3. Mengevaluasi desain *interface* aplikasi dengan metode *system usability scale* (SUS).
4. Lokasi penelitian dilakukan pada daerah Bandung.

I.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diharapkan dari penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat dari segi keilmuan diharapkan dapat membantu dalam memberikan saran metode yang digunakan dalam merancang *user interface / user experience* pada aplikasi *mobile* android.
2. Manfaat dari segi penerapan diharapkan dapat membantu Kudaki dalam mengembangkan rancangan tampilan antarmuka yang akan diterapkan pada aplikasi *mobile* android. Serta dapat membantu pengguna memahami informasi tentang pendakian melalui aplikasi yang dirancang sesuai dengan tampilan antarmuka yang mudah dipahami.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori-teori yang mendukung penulisan Tugas Akhir ini. Dan teori tersebut akan di ambil dari beberapa referensi yang ada.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai model konseptual dan sistematika pemecahan masalah.

BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan analisa perancangan antarmuka dalam pengembangan produk hingga proses evaluasinya.

BAB V IMPLEMENTASI

Bab ini memberikan penjelasan terhadap pengimplementasian dan pengujian antarmuka.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini memberikan kesimpulan serta saran terhadap penelitian yang dikerjakan.