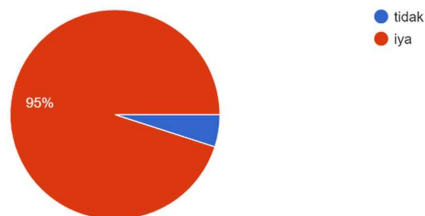


BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Era Digital di Indonesia memberikan pengaruh yang signifikan untuk para produsen dan juga konsumen, hal ini meluas ke segala aspek di kehidupan masyarakat baik dari segi kesehatan, sosial, psikologi, dan terutama ekonomi. Tercatat pada sektor ekonomi, pandemi mendorong percepatan UMKM go digital. Pada tahun 2021 UMKM yang onboarding di platform digital sudah 16,4 juta dari 8 juta, naik 100 persen. Di platform digital, UMKM bukan hanya bertahan, tapi juga bertumbuh (Masduki, 2021). Masyarakat di era digital yang terdampak pandemi COVID-19 pun juga terpaksa mengalihkan kegiatan mereka menjadi terdigitalisasi, hal ini menimbulkan fleksibilitas gerak yang lebih efisien untuk kedua belah pihak (konsumen dan produsen) melalui platform, alhasil pengemasan informasi dan brand suatu produk sangatlah dipertaruhkan oleh para produsen, disinilah peluang usaha kreatif mulai masuk menjadi hal yang primer bagi para produsen dalam mengemas informasi, sehingga penulis melakukan riset yang bertujuan mengetahui pentingnya usaha kreatif dan para pelaku seni didalamnya bagi para generasi muda.

Tertarik menjadi Freelance designer
161 jawaban

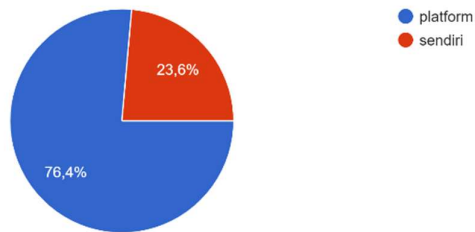


Gambar I.1 Ketertarikan Mahasiswa Desain menjadi *Freelancer*

Pada penelitian ini penulis melakukan survey terlihat pada Gambar I.2 Ketertarikan Mahasiswa Desain menjadi *Freelancer*, *freelancer designer* atau pekerja lepas desain adalah pekerjaan yang sangat diminati di Indonesia, hal ini dikarenakan tidak perlu sertifikasi khusus untuk memulai pekerjaan, penelitian ini memiliki 265 responden dari berbagai kalangan kategori remaja sampai dewasa, 104 adalah para pelaku usaha, UMKM dan Masyarakat, 161 diantaranya adalah

Mahasiswa di bidang desain dan pegiat seni, dimana 95% atau 153 tertarik menjadi freelance designer.

Kalau sebagai freelancer, tertarik ga untuk pakai platform? Atau lebih nyaman kerja sendiri tanpa platform?
161 jawaban



Gambar I.3 Ketertarikan *freelancer* untuk menggunakan platform

Dengan menciptakan konsep multi-sided platform, kami juga meninjau kebutuhan dari segmen Pelaku Usaha, kebutuhan akan wadah untuk menjual informasi dan jasa pun menjadi meningkat di era digitalisasi bisnis, hal ini menjadikan kreativitas memiliki nilai jual yang tinggi. Selaras dengan yang disebutkan Puspita ,dkk (2021) dalam penelitiannya dimana untuk bertahan di masa pandemi COVID-19 ini, peran generasi milenial perlu dimaksimalkan dengan mengadopsi pola pikir digital karena kehadiran teknologi sangat erat kaitannya dengan generasi milenial (Puspita, dkk, 2021). Oleh karena itu, masyarakat membutuhkan platform yang dapat menghubungkan antara pelaku usaha yang membutuhkan jasa desain dengan pekerja kreatif. Penulis berharap agar para pekerja kreatif, terutama mereka mereka kesulitan untuk mendapatkan pasar, dapat menjaga eksistensi diri. Penulis dengan maksud tersebut berkontribusi dalam pembuatan platform jual beli jasa desain bernama GRAVIS.

Platform marketplace GRAVIS adalah sebuah platform yang menyediakan layanan jual beli jasa freelance, yang dikembangkan oleh Start-up Graphic Visual, didalam website terdapat sistem iklan, portofolio, transaksi dan merupakan portal kerja untuk para freelance designer bisa mengembangkan bisnisnya. Konsumen atau klien yang menjadi sasaran website ini adalah UMKM dan badan usaha yang membutuhkan jasa desain dari para freelance designer, sedangkan produsen dari website ini adalah para freelance designer yang

merupakan pekerja lepas di bidang kreatif yang membutuhkan pekerjaan yang tidak terikat kontrak jangka panjang.

Untuk menampilkan produk yang jelas dari para freelance designer diperlukanya perancangan dan mengembangkan kualitas tampilan *platform* sebagai indikator keberhasilan penyampaian informasi pada suatu *platform* (Wroblewska dkk. 2018). User Interface dan User Experience sesuai fungsi dan penerapanya dalam sistem informasi secara keseluruhan seperti website, aplikasi, dan lainnya, hal ini untuk menggambarkan sudut pandang yang dimiliki oleh pengguna. Namun, terlepas dari konsep dasarnya, desain UX adalah proses yang kompleks dan luas, selain tahapan analisis dan desain, prosedur yang formal seperti survei, pemantauan perilaku pengguna, pengujian kinerja, (Kompaniets, Lyz, dan Kazanskaya, 2020.)

Graphical User Interface adalah hal utama yang dilihat pada suatu website/aplikasi dan dimana UI adalah jembatan antara interaksi manusia dengan komputer. Tampilan merupakan hal yang penting untuk sebuah aplikasi karena semakin menarik sebuah tampilan akan mempengaruhi daya tarik pengunjung untuk menggunakan website/aplikasi tersebut. Tampilan yang ada pada suatu sistem merupakan bagian dari desain user interface. Desain user interface merupakan desain sistem yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer (Galitz, 2002).

UI/UX sendiri merupakan *User Interface/User Experience*, bidang penelitian yang mengkhususkan pada kemudahan penggunaan dan kemudahan adopsi bagi pengguna akhir. Masyarakat pada generasi ini juga lebih fokus pada estetika dan menilai antarmuka pengguna lebih dari fungsionalitas dan tidak dapat mengoperasikan aplikasi yang dirancang tanpa banyak antarmuka grafis atau antarmuka yang menarik, meskipun tetap fungsional (Bluestone, 2014.)

Hal-hal mengenai spesifikasi tampilan web menjadi penting, melihat saat ini *website* akan menjadi identitas utama sebuah perusahaan dalam ranah media siber. Karena melalui internet pengguna dapat mencari dan menemukan informasi secara instan, tanpa terkecuali informasi mengenai sebuah produk atau jasa yang

dijual di sebuah *platform*. Oleh sebab itu, penulis menganggap penelitian ini layak diteliti dan penulis memutuskan untuk mengambil tema penelitian tugas akhir tentang UI/UX dari sebuah *website marketplace* yang berasal dari sebuah Start-up Graphic Visual yang bergerak di bidang industri kreatif dengan pengelompokan jenis *marketplace* khusus jual beli jasa, khususnya mengenai bagaimana mengembangkan suatu *user interface* dari sebuah *marketplace online* berbasis *website* sebagai media *platform* yang dapat menghasilkan indikator keberhasilan penyampaian informasi sesuai fungsi dan penerapannya dalam sistem informasi secara keseluruhan sesuai penggambaran sudut png yang dimiliki oleh pengguna.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, para pekerja kreatif kesulitan untuk mendapatkan pasar dan tempat untuk menjaga eksistensi diri. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka terlihat pada penelitian ini dirumuskan pembuatan *platform website*, yaitu sebagai berikut :

1. Apa saja komponen yang diperlukan untuk membangun UI/UX?
2. Bagaimana membangun UI/UX yang baik untuk *platform GRAVIS*?
3. Bagaimana mengujian UI/UX yang tepat menggunakan Usability Testing dan Restrospective Think Aloud untuk evaluasi *platform Marketplace GRAVIS*?

I.3 Tujuan Penelitian

Berikut ini tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian adalah :

1. Menentukan dan memahami komponen perancangan membangun UI/UX pada *platform GRAVIS*.
2. Melakukan analisis dan perancangan dengan mengintegrasikan komponen yang sudah dipahami dan dikembangkan sesuai proses dan metode yang ditentukan dalam membangun *platform GRAVIS*.
3. Melakukan sebuah evaluasi *Usability Testing dan Retrospective Think Aloud* UI/UX dan menentukan indikator keberhasilan sebuah pengujian sesuai metode evaluasi yang ditentukan.

I.4 Batasan Penelitian

Penelitian dibatasi hingga menganalisa tampilan *marketplace* menggunakan metode *Lean UX Start-up*, lalu merancang tampilan *User Interface* pada *platform* GRAVIS menggunakan aplikasi *cloud* Figma dan UI/UX dirancang dan diuji menggunakan *Usability Testing*, dan bentuk akhir dari penelitian ini adalah mentransformasikan desain rancangan *website responsive* ke html CSS menggunakan Bootstrap 5, yang hasil akhirnya adalah tampilan *front-end* website MVP (*Minimum Viable Product*), tanpa disertai back-end dan website admin.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi *platform* GRAVIS sendiri adalah membantu dalam mengembangkan rancangan tampilan antarmuka yang akan diterapkan pada aplikasi *Website*, serta dapat membantu user GRAVIS melalui tampilan antarmuka yang mudah dipahami, sehingga meningkatkan *traffic* jual-beli dalam website.
2. Bagi keilmuan Sistem Informasi adalah berkontribusi dalam digitalisasi UMKM dalam penerapan keilmuan digital yang merata.
3. Bagi peneliti lain adalah memahami indikator membangun *platform* yang baik sesuai kaidah keilmuan Sistem Informasi.
4. Bagi penulis adalah mengetahui dalam memberikan tahap metode yang digunakan dalam merancang *user interface / user experience* pada sistem aplikasi *Website*.

I.6 Sistematika Penulisan

Pada Penulisan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bagian sebagai berikut:

BAB 1

PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang tugas akhir, rumusan masalah pada penelitian, tujuan tugas akhir, batasan masalah pada tugas akhir, metode penelitian dan sistematika penulisan yang dilakukan.

BAB 2**TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tentang tinjauan dari jurnal terdahulu yang menjelaskan tentang referensi terkait tugas akhir hingga perbandingan penelitian terdahulu.

BAB 3**METODOLOGI PENELITIAN**

Berisi tentang metodologi yang akan digunakan hingga konsep kerangka berpikir untuk menyelesaikan masalah.

BAB 4**ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang analisis wawancara dan konsep perancangan dasar guna membentuk informasi yang akan di uji sesuai kajian analisis dan eksisting perusahaan.

BAB 5**IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Berisi tentang implementasi akhir dan pengujian menggunakan metode yang sudah ditentukan.

BAB 6**PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang penulis lakukan dan saran dari penelitian ini dari beberapa aspek yang belum terpecahkan maupun penelitian lanjutanya.