

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era digital saat ini, digitalisasi Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) menjadi topik yang semakin penting. Didorong oleh cepatnya perkembangan teknologi dan perubahan perilaku konsumen digitalisasi menawarkan banyak manfaat seperti meningkatkan akses pasar, peningkatan efisiensi operasi dan daya saing [1]. Akan tetapi, adopsi platform *marketplace* di kalangan UMKM masih terhambat oleh kendala utama, yaitu persepsi mengenai rumitnya penggunaan platform tersebut [2].

Indonesia memiliki *marketplace* yang banyak digunakan seperti Tokopedia, Shopee, Lazada, Bukalapak dan BliBli [3]. Setiap Marketplace memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing seperti Tokopedia yang memiliki 156,7 pengguna dan SUS skor berupa 80 dan Shopee yang memiliki 132,8 juta pengguna dan SUS skor berupa 76 [4], [5]. Pengalaman dan kepuasan pengguna sangat penting dalam suatu platform *marketplace* [6].

Pada tahun 2019, Desa-desanya di kabupaten Kebumen telah memiliki BUMDes sebagai upaya optimalisasi potensi ekonomi desa. Namun, efektifitas BUMDes dalam peningkatan perekonomian desa masih mengalami berbagai permasalahan terutama dalam aspek permodalan, manajemen usaha, dan pemasaran. Berdasarkan penelitian, strategi perkembangan BUMDes berada dalam posisi *hold and maintenance*, yang menunjukkan masih ada kelemahan dalam menghadapi persaingan dan tantangan meskipun BUMDes memiliki potensi yang besar. Beberapa faktor utama yang mempengaruhi efektivitas BUMDes meliputi kurangnya dukungan modal,

rendahnya inovasi produk, serta terbatasnya akses pasar, yang menghambat pertumbuhan ekonomi desa secara optimal [7].

Waroeng Kita adalah platform Marketplace yang dikembangkan untuk membantu UMKM Desa Giyanti, Kecamatan Rowokele, Kabupaten Kebumen memasarkan ke berbagai warung tradisional yang bermitra dengan BUMDes Rowokele Cipta Mandiri. Produk UMKM dapat dipesan oleh warung yang bermitra dengan BUMDes Rowokele Cipta Mandiri menggunakan platform Waroeng Kita. Dalam pengembangan, Waroeng Kita perlu pengembangan terhadap *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan terhadap pengguna dalam menggunakan Waroeng Kita [8]. Waroeng Kita memerlukan pengembangan pada desain UI dan UX dikarenakan Waroeng Kita memiliki nilai *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan 69,63 [9]. Namun, perlu diadakan pengujian ulang karena kurangnya implementasi dan pengembangan pada aplikasi yang menjadikan data tersebut kurang konkret.

User Interface (UI) dan User Experience (UX) adalah dua konsep yang berbeda namun saling terkait erat. UI merujuk pada titik interaksi antara pengguna dan sistem, yang mencakup semua elemen visual dan kontrol untuk mengoperasikan sistem, memasukkan data, dan mengakses konten. Sementara itu, UX adalah pengalaman holistik yang dirasakan pengguna saat berinteraksi melalui UI tersebut, yang meliputi persepsi, emosi, pikiran, dan perilaku mereka secara keseluruhan terhadap sistem [10]. Dalam *User-Centered Design* (UCD) desainer menggunakan gabungan antara *Investigative methods and tools* (survei dan interview), dan generatif (*brainstorming*) untuk mengetahui kebutuhan pengguna. UCD memiliki 4 tahap, Pertama desainer memahami konteks dimana pengguna menggunakan sistem, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengembangkan solusi, dan melakukan fase evaluasi. Dalam evaluasi, desainer menilai hasil evaluasi terhadap kebutuhan pengguna dengan konteks yang memenuhi kebutuhan

pengguna yang relevan. Dari sini, desainer dapat melakukan iterasi lebih lanjut hingga hasil sesuai dengan yang diinginkan [11].

Dalam fase evaluasi diperlukannya cara untuk menguji keberhasilan desain aplikasi, salah satu cara dapat digunakan adalah *usability testing* [12]. *Usability testing* adalah proses menguji seberapa mudah sebuah desain digunakan terhadap sekelompok pengguna yang representatif. Dengan menggunakan *usability testing*, desainer dapat menemukan kekurangan pada desain yang mungkin terlewat. Tujuan utama dari *usability testing* adalah menilai kinerja dan kondisi pengguna saat menggunakan sistem, mengidentifikasi masalah dan seberapa parah, dan menemukan solusi [13].

Melihat akan kebutuhan redesain, maka akan dilakukan sebuah redesain platform marketplace BUMDes dan UMKM menggunakan metode *User-Centered Design*. Dengan adanya redesain ini diharapkan pengguna dapat menggunakan platform *marketplace* secara efektif dan efisien serta dapat meningkatkan SUS untuk meningkatkan kepuasan pengguna agar pengguna memiliki kesan yang baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan *platform* Waroeng Kita belum pada kebutuhan pengguna, sehingga diperlukan metode yang dapat memahami konteks dan kebutuhan pengguna secara mendalam untuk menghasilkan solusi desain yang tepat.
2. Kepuasan pengguna terhadap platform Waroeng Kita belum maksimal, hal ini sejalan dengan skor SUS yang hanya mencapai 69.63.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Melakukan pengembangan desain aplikasi Waroeng Kita sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *User-Centered*

Design.

2. Meningkatkan *usability* skor dari aplikasi Waroeng Kita.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pengembang aplikasi Waroeng Kita, dapat menjadi rekomendasi dalam pengembangan aplikasi.
2. Bagi BUMDes Rowokele Cipta Mandiri, dapat memudahkan Mitra BUMDesma Gianti untuk melakukan digitalisasi dan meningkatkan akses pasar, peningkatan efisiensi operasi dan daya saing bagi UMKM Mitra BUMDesma Gianti.
3. Bagi kalangan akademik, dapat menjadi referensi dalam pengembangan desain dengan *User-Centered Design*.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode *User Centered Design* digunakan untuk pengembangan desain aplikasi Waroeng Kita.
2. *Usability Testing* menggunakan *System Usability Scale*.
3. Desain hanya mencapai *prototype High-Fidelity*.
4. Pengembangan Aplikasi menggunakan *Flutter Framework* dan hanya mencapai *Front-End* saja.

1.5. Metode Penelitian

Pendekatan *User-Centered Design* (UCD) adalah pendekatan dimana desainer menggunakan gabungan antara *Investigative methods and tools* (survei dan interview), dan generatif (*brainstorming*) untuk mengetahui kebutuhan pengguna. UCD memiliki 4 tahap, Pertama desainer memahami konteks dimana pengguna menggunakan sistem, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengembangkan solusi, dan melakukan fase evaluasi.

Dalam fase evaluasi diperlukannya cara untuk menguji keberhasilan desain aplikasi, salah satu cara dapat digunakan adalah *usability testing*. *Usability testing* adalah proses menguji seberapa mudah sebuah desain

digunakan terhadap sekelompok pengguna yang representatif. Dengan menggunakan *usability testing*, desainer dapat menemukan kekurangan pada desain yang mungkin terlewat. Tujuan utama dari *usability testing* adalah menilai kinerja dan kondisi pengguna saat menggunakan sistem, mengidentifikasi masalah dan seberapa parah, dan menemukan solusi.

1.6. Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan penelitian ini berlangsung selama 6 bulan dengan alokasi waktu seperti tercantum pada tabel 1. 1.

Tabel 1. 1 Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir.

No.	Deskripsi Tahapan	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5	Bulan 6
1	Studi Literatur						
2	<i>Understanding the context of use & Specify requirements</i>						
3	Pembuatan <i>Design Solution</i>						
4	<i>Collecting Feedback</i>						
5	Pembuatan aplikasi dan analisis hasil						
6	Penyusunan Laporan/Buku TA						