

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi komunikasi secara umum adalah studi tentang perencanaan, pengembangan, implementasi, dukungan atau manajemen sistem komunikasi dengan komputer, terutama pada perangkat keras ataupun perangkat lunak [1]. Sejarah teknologi informasi menggambarkan perkembangan peradaban manusia yang diiringi melalui cara penyampaian informasi. Dulunya manusia purba menyampaikan informasi melalui lukisan di dinding-dinding goa. Sekarang arus informasi sudah bisa diakses dengan mudah melalui internet. Begitu pula, di masa sekarang semakin banyak informasi yang diserap. Internet seolah mampu memberikan informasi tanpa batas. Namun, hal ini tidak dirasakan pada zaman lampau. Dalam era globalisasi saat ini, peran teknologi informasi sangat diperlukan untuk menunjang berbagai macam kegiatan.

Menurut Weetman pada tahun 2013, perdagangan adalah salah satu kegiatan utama rata-rata manusia di dunia. Ekonomi manusia dapat berputar karena perdagangan. Kegiatan perdagangan tersebut dapat terlaksana apabila terjadi kesepakatan antara kedua belah pihak, baik penjual atau pembeli, untuk melakukan pertukaran barang maupun layanan dengan uang [2]. Sistem penjualan merupakan bagian yang penting dalam pengoperasian suatu perusahaan, baik perusahaan manufaktur maupun perusahaan dagang.

Pembuatan atau pengaturan sistem pemasaran berpengaruh pada tingkat penerimaan pendapatan perusahaan. Oleh karena itu perusahaan harus benar-benar mengawasi dan mengendalikan kegiatan pemasaran dengan menerapkan suatu sistem yang memadai, sehingga target pemasaran dapat dicapai. Teknologi informasi dapat memberikan efisiensi informasi yang tepat akurat serta dapat mengorganisir dengan baik data perusahaan dalam jumlah besar juga dapat membantu perusahaan dalam pengambilan keputusan yang akurat dalam menentukan strategi dan kebijakan perusahaan. Dengan proses pengambilan keputusan yang akurat dan cepat akan mendukung tercapainya tujuan perusahaan dan memajukan perusahaan.

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dengan pengaruh antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dalam pembuatan sebuah sistem informasi memiliki peran yang krusial, agar pengguna dapat merasakan kenyamanan dan pengalaman yang baik dalam setiap fitur yang digunakan. Perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna memiliki banyak metode, dalam penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* karena proses penciptaan ide-ide inovatif baru untuk memecahkan permasalahan pada pengembangan produk aplikasi baru. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Penggunaan metode ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan sistem tersebut. Metode ini tidak hanya fokus pada apa yang terlihat dan dirasakan oleh penggunanya, tetapi juga fokus pada pengalaman pengguna.

Mini Market W-Mart bergerak dalam bidang kebutuhan pokok sehari sehari yang menyediakan berbagai macam sayuran beserta kelengkapan lainnya yang masih bersangkutan dengan kebutuhan sehari-hari. Mini Market W-Mart berlokasi di Jalan Cikutra tepatnya di sebuah pasar tradisional. Dalam sistem atau proses bisnis Mini Market W-Mart masih menggunakan cara jual beli antar muka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan *owner* Mini Market W-Mart, saat ini Mini Market W-Mart masih belum memiliki sebuah sistem atau *website* untuk memasarkan produk nya. Sistem yang berjalan saat ini yaitu pembeli memilih sebuah produk sayuran di Mini Market W-Mart, lalu terjadi tawar menawar antara penjual dan pembeli. Setelah ada harga yang telah disepakati, pembeli pun membelinya dengan menghitung berat produk sesuai kebutuhan lalu membayarnya secara tunai kepada penjual. Akan tetapi terkadang tidak selalu terjadi tawar menawar antara penjual dan pembeli. Dan berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pembeli menyatakan kesulitan untuk mencari informasi detail tentang produk dan juga tentang Mini Market W-Mart dalam sosial media atau lainnya. Hal ini dikarenakan kurang efektifnya waktu untuk menjelaskan secara detail informasi produk atau Mini Market W-Mart itu sendiri kepada pembeli. Oleh karena itu permasalahan yang ada diperlukan pemecahan masalah yang berhubungan dengan pengenalan produk dan proses penjualan.

Maka pemecahan masalah yang diperlukan pada penelitian ini lebih dulu dilakukan pembuatan *website* yaitu diperlukan analisis dan perancangan *prototype design UI/UX* untuk langkah awal dalam proses pengembangan pembuatan sebuah *website* untuk mengetahui proses alur dari *website*. Memudahkan pengguna dan

meningkatkan pengalaman pengguna sehingga dapat meningkatkan penjualan produk dan sebagai media promosi produk yang dijual.

Di era globalisasi saat ini dalam setiap aktivitas usaha, diperlukan peningkatan kualitas sistem informasi untuk mendukung proses bisnis agar dapat bersaing dengan pelaku bisnis lainnya. Oleh karena itu, peran *UI/UX* dalam pengembangan sebuah sistem sangat penting, sehingga pengguna dapat merasakan kenyamanan dan pengalaman yang baik dalam menggunakan setiap fitur. Dan untuk menciptakan tampilan yang dapat mempermudah pengguna agar tidak kebingungan dalam menggunakan sistem perancangan *UI/UX* sistem informasi penjualan Mini Market W-Mart diperlukan sebuah pendekatan yang bisa membantu perancangan. Pendekatannya adalah membuat perancangan *UI/UX* dengan metode *Design Thinking*.

Maka penelitian ini mengambil judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN *UI/UX* SISTEM INFORMASI PENJUALAN MINI MARKET W-MART MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah nya sebagai berikut:

1. Sistem atau proses bisnis Mini Market W-Mart saat ini masih menggunakan cara jual beli antar muka.
2. Mini Market W-Mart masih belum memiliki sebuah sistem atau *website* untuk memasarkan produk nya.

3. Pembeli menyatakan kesulitan untuk mencari informasi detail tentang produk dan juga tentang Mini Market W-Mart dalam sosial media atau lainnya.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Maka dapat ditarik rumusan masalah dari penelitian ini sesuai dengan identifikasi masalah yang dijelaskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis *UI/UX* yang tepat sesuai dengan *respon user* yang akan menggunakan Sistem Informasi Penjualan Mini Market W-Mart.
2. Bagaimana merancang *UI/UX* Sistem Informasi Penjualan Mini Market W-Mart menggunakan metode *Design Thinking*.

### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam penelitian yang dikaji harus ada batasan dari masalah yang akan dibahas agar tidak melebar, dalam penulisan ini peneliti membatasi masalah berikut :

1. Hanya menganalisis dan merancang *UI/UX* Sistem Informasi Penjualan Mini Market W-Mart menggunakan metode *Design Thinking*
2. *User* yang terlibat dalam sistem hanya pemilik, admin, kasir, dan pembeli.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuannya dalam penelitian ini, yaitu :

1. Analisis *UI/UX* Sistem Informasi Penjualan Mini Market W-Mart.
2. Perancangan Sistem Informasi *UI/UX* Penjualan Mini Market W-Mart menggunakan metode *Design Thinking*.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan penelitian ini dapat membantu dan memudahkan bagi pengembang dilanjutkan ke dalam tahap pembuatan aplikasi yang kedepannya dapat membantu Mini Market W-Mart dalam melakukan proses operasional Mini Market.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah bagian dari karya tulis ilmiah yang membahas penelitian sebelumnya. Studi pustaka digunakan sebagai acuan ilmiah yang terkait dengan penelitian. Studi pustaka juga dikenal sebagai literatur pustaka, tinjauan pustaka, kajian literatur, tinjauan teori, dan kajian teori. Penggunaan rujukan pustaka ini bertujuan untuk menjelaskan teori-teori dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Penggunaan literatur pustaka bermanfaat untuk melacak sumber tulisan [3].

#### **b. Observasi**

Observasi adalah kegiatan mengamati pada suatu objek secara langsung dan rinci untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai objek tersebut. Pengujian yang diteliti dan diamati bertujuan untuk mengumpulkan data atau penilaian. Metode pengamatan harus dilakukan secara teratur guna memperoleh informasi yang akurat.

Kegiatan pengamatan yang dilakukan memiliki karakteristik tersendiri yaitu objektif, faktual, dan teratur juga observasi bisa melibatkan lebih banyak individu [4].

c. Wawancara

Menurut Sutopo pada tahun 2006 wawancara adalah proses mendapatkan informasi untuk maksud penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan panduan (*guide*) wawancara di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang cukup lama [5].

d. Kuesioner

Pengertian kuesioner merupakan sebuah metode mengumpulkan informasi dari sekelompok individu atau peserta melalui serangkaian pertanyaan yang harus dijawab. Dengan memberikan daftar pertanyaan tersebut, jawaban-jawaban yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai data [6]. Kemudian data tersebut diolah dan dianalisis menjadi hasil penelitian. Kuesioner tertutup adalah pertanyaan yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda atau daftar pilihan. Dengan cara ini, peserta hanya dapat menjawab pertanyaan dengan memilih opsi yang telah disediakan. Hasil dari kuesioner tertutup relatif mudah untuk diolah dan tidak membutuhkan banyak waktu.

### 1.7.2 Metode Perancangan

Penggunaan metode *Design Thinking* dapat mempengaruhi proses *UI/UX* suatu produk. *Design Thinking* adalah suatu metodologi desain untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat. Perancangan aplikasi menggunakan *Design Thinking* dapat digunakan untuk pembuatan *Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang memenuhi kebutuhan pengguna. Penerapan pendekatan *Design Thinking* pada studi kasus perancangan *UI/UX* dirasakan sangat membantu pengembangan sistem untuk menghasilkan *prototype* produk yang sesuai dengan harapan pengguna.

### 1.7.3 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini terstruktur, maka disusun menurut sistematika berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan konsep, analisa, dan perancangan sistem beserta hal-hal lain yang berhubungan dengan penjualan Mini Market W-Mart.



**BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Membahasa tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian ini.

**BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL**

Membahas tentang tahap tahap metode *Design Thinking* dan informasi untuk perancangan sistem.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran, kesimpulan mengenai penjelasan singkat, jelas, dan tepat yang dirangkum dari hasil pendahuluan sampai pembahasan dan hasil. Dan juga saran mengenai tahapan selanjutnya, kekurangan atau kelebihan dalam penelitian ini.