

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertanian adalah salah satu komoditas andalan di Indonesia yang cukup besar dan berpengaruh terhadap perekonomian nasional. Pertambahan penduduk di Indonesia yang semakin meningkat mengakibatkan kebutuhan dasar berupa pangan juga meningkat membuat Pemerintah Indonesia dituntut untuk memenuhi kebutuhan pangan tersebut salah satunya dengan cara memajukan dari beberapa sektor dari pertanian, perikanan, peternakan, perkebunan, tanaman pangan dan budidaya. Dalam sektor pertanian, dengan kurun waktu 5 tahun terakhir dimulai pada tahun 2013 sampai 2018, produk domestik bruto (PDB) sektor pertanian secara konsisten menunjukkan tren positif. Pada tahun 2013 PDB sektor pertanian sebesar Rp 847,8 Triliun dan terus meningkat menjadi Rp 880,4 Triliun pada tahun 2014, Rp 906,8 Triliun pada tahun 2015. Di tahun 2016 dan 2017, PDB sektor pertanian meningkat terus mengalami peningkatan pada angka Rp 936,4 Triliun dan Rp 969,8 Triliun. Pada tahun 2018, PDB sektor pertanian meningkat menjadi Rp 1.005,4 Triliun. Dalam sub sektor peternakan, PDB mencapai Rp 231,71 Triliun atau berkontribusi 16,35% kepada total PDB sektor pertanian. Dengan kata lain, Pemerintah Indonesia sangat serius dan berhasil dalam menangani pemenuhan kebutuhan pangan tersebut.

Peningkatan PDB pada sektor pertanian memberikan peluang besar bagi pelaku usaha untuk mengembangkan usaha pada sektor pertanian guna mendapatkan keuntungan yang besar. Namun, tidak semua pelaku usaha mendapatkan keuntungan maksimal dikarenakan pendistribusian hasil panen terhambat. Hambatan yang sering timbul karena adanya tengkulak. Para tengkulak membeli hasil panen dengan harga murah dari para petani dan menjual kembali hasil panen dengan harga tinggi kepada para konsumen dikarenakan rantai distribusi yang panjang. Hal ini membuat para petani mendapat keuntungan kecil dan berbanding terbalik dengan para tengkulak yang mendapat keuntungan besar. Disisi lain produsen mengalami kesulitan untuk memasarkan produk panennya apabila tidak ada tengkulak.

Dengan permasalahan yang ada, PT. Infonika Parasa sebagai perusahaan mitra memiliki solusi untuk membuat sebuah sistem jual beli *online* berbasis *marketplace* di bidang pertanian yang dapat memutus rantai distribusi yang panjang dan dapat memberikan keuntungan maksimal bagi para produsen *Marketplace* ini nantinya akan menjadi salah satu bagian dari sistem manajemen rantai pasok bernama “Panen-Panen” yang dimiliki oleh PT. Infonika Parasa.

Dengan *e-marketplace* yang dibuat, produsen dapat langsung menjual langsung seluruh hasil panen kepada konsumen. Produsen dapat memberikan informasi produk, menentukan harga produk, dan menyelesaikan transaksi pembayaran langsung pada sistem. Namun, produsen dan konsumen dapat mengalami kesusahan apabila sistem yang dibuat memiliki tampilan yang tidak jelas. Maka dari itu, proses merancang suatu desain antarmuka sebuah *e-marketplace* harus memenuhi standar kebutuhan dasar pengguna, selain itu masukan ataupun pendapat para pengguna harus dipertimbangkan baik itu dari segi konten, kelengkapan fitur, serta *user interface* yang baik agar dapat menjamin *user experience* yang maksimal. Dalam pemenuhan standar kebutuhan dasar pengguna perlu diterapkan sebuah metode agar permasalahan yang dialami *user* bisa terdefinisikan dan bisa diselesaikan dengan baik. *Design thinking* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan untuk merancang desain antarmuka yang berguna dalam mengatasi masalah kompleks yang rumit atau tidak diketahui. Pada metode *design thinking* terdapat 5 tahapan yaitu *empathy*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, (Rosyda & Sukoco, 2020).

Dengan pemaparan tersebut, pengembang akan membuat sebuah desain antarmuka dari sebuah aplikasi *marketplace* “Panen-Panen” yang merupakan sistem penjualan berbasis *online* dengan menerapkan metode *design thinking* untuk dapat membantu pembudidaya sayuran, ikan, buah, dan ternak untuk memperluas pemasaran hasil olahan dan *user* dalam menggunakan aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang desain antarmuka pengguna aplikasi *marketplace* “Panen-Panen” sesuai kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *design thinking*?
2. Bagaimana mengetahui usabilitas dan kepuasan pada desain antarmuka pengguna aplikasi *marketplace* “Panen-Panen”?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batas permasalahan dalam pengembangan ini adalah:

1. Evaluasi ini dilakukan hanya dari sisi *User Interface* dan *User Experience*
2. Hasil akhir berbentuk *High-fidelity prototype*
3. Pengujian menggunakan aplikasi Maze

1.4 Tujuan

Tujuan dari Penerapan *Design Thinking* pada Perancangan *User Interface* dan *User Experience Marketplace* Sistem Rantai Pasok “Panen-Panen” ini adalah sebagai berikut:

1. Terbentuknya desain antarmuka pengguna aplikasi *marketplace* “Panen-Panen” yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *design thinking*
2. Untuk mengetahui usabilitas dan kepuasan dari pengguna saat menggunakan desain antarmuka pengguna pada aplikasi *marketplace* “Panen-Panen”

1.5 Manfaat

Manfaat pengembangan ini adalah memudahkan pengguna dalam memakai dan berinteraksi dengan aplikasi dan membuat pengalaman pengguna menjadi lebih baik saat memakai aplikasi *marketplace* “Panen-Panen”.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan bertujuan untuk memudahkan dalam memahami laporan skripsi ini. Secara garis besar laporan skripsi ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan laporan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan mengenai teori-teori yang mendukung pada proses pengembangan yang dibuat.

BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN

Berisi tentang analisis kebutuhan, deskripsi sistem, dan metode pengembangan menggunakan metode *Design Thinking*.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang analisis *User Experience* dengan pendekatan *Design Thinking* yang digunakan untuk pengembangan ini.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang analisis *User Experience* dengan pendekatan *Design Thinking* yang digunakan untuk pengembangan ini.

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil pengembangan yang berupa tahapan dari hasil perancangan desain sistem sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan pembahasan iterasi yang didapat dari hasil kuesioner.

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan pengembangan dan saran rekomendasi berdasarkan hasil pengembangan.