

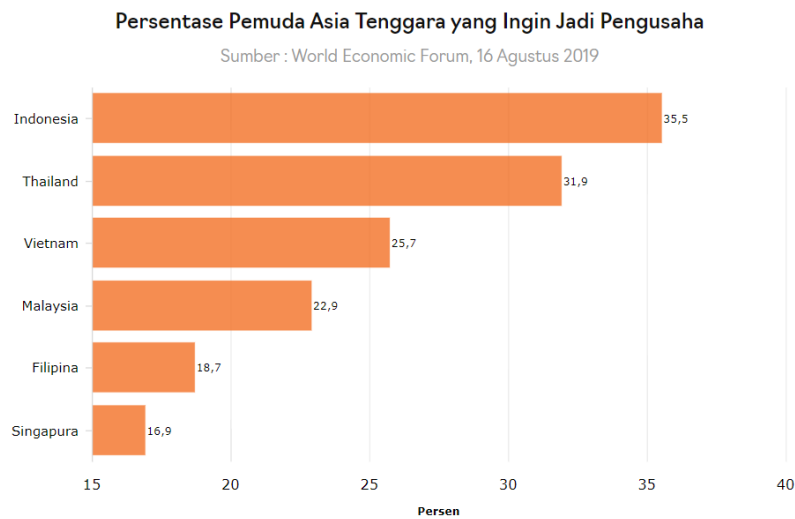
BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang dilakukannya penelitian ini, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan sistematika pelaporan. Berikut merupakan penjabaran dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup serta sistematika penulisan.

I.1 Latar Belakang

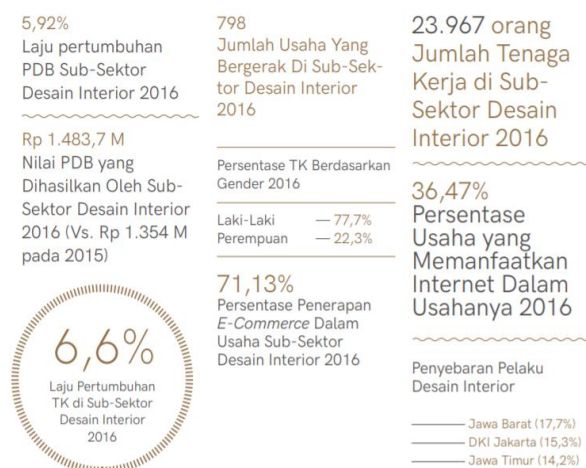
Desain interior adalah sebuah ilmu yang sangat dekat dan kompleks dengan kebutuhan kehidupan manusia (Thamrin, 2017). Thamrin menyatakan bahwa peran desain interior bukan sekedar dekorasi ruangan melainkan sebagai penghubung antara manusia dengan lingkungannya. Berdasarkan pernyataan tersebut, desain interior tidak sekedar memperhatikan *visual* namun harus memperhitungkan fungsionalitas dari ruangan tersebut. Penerapan fungsionalitas yang dimaksud yaitu suatu ruangan memiliki nilai kegunaan yang tinggi, seperti memanfaatkan sinar matahari sebagai penerangan ruangan disiang hari. Masih banyak bangunan arsitektur maupun interior yang masih bergantung pada pencahayaan artifisial dan kurang memanfaatkan dan mengolah pencahayaan alami sebagai sumber pencahayaan utama pada perancangannya (Felix et al., 2013).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap lima orang desainer interior, pengguna desainer interior didominasi oleh pasangan yang baru menikah dan pemilik usaha. Pandangan dari pemilik usaha berdasarkan proses wawancara yang dilakukan, mereka membutuhkan jasa desainer interior karena menganggap penggunaan jasa desainer interior merupakan sebuah investasi. Dilihat dari kebiasaan calon konsumen saat ini membutuhkan tempat yang *Instagram-able*, sehingga membuat para pengusaha berlomba untuk memiliki tata ruang yang indah dengan fungsionalitas yang tinggi untuk menarik pelanggan dan meningkatkan kenyamanan maupun kinerja dari pegawainya.



Gambar I.1 Data Persentase Pemuda Asia Tenggara Yang Ingin Jadi Pengusaha(Databoks, 2019)

Menurut *World Economic Forum* persentase pemuda Indonesia yang memiliki ketertarikan sebagai pengusaha yaitu sebesar 35,5% angka yang cukup tinggi dibandingkan dengan beberapa negara di Asia tenggara lainnya seperti yang telah digambarkan pada Gambar I.1. Berdasarkan hal tersebut secara tidak langsung akan berdampak pada tingkat penggunaan desain interior di Indonesia. Hal tersebut berbanding lurus dengan laju pertumbuhan PDB *sub sector* desainer interior pada tahun 2016 meningkat sebanyak 5,92% seperti yang digambarkan pada Gambar I.2 dibandingkan dengan tahun sebelumnya di tahun 2015.



Gambar I.2 Data Laju Pertumbuhan Sub-Sektor Desain Interior (Badan Ekonomi Kreatif, 2018)

Dengan peningkatan tersebut desain interior memiliki kontribusi sebesar 7,33% dalam meningkatkan pertumbuhan industri di Indonesia yang merupakan sub sektor dari Badan Ekonomi Kreatif (Berkaf) Indonesia (Rahayu, 2019). Selain itu berdasarkan Himpunan Desain Interior Indonesia (HDII) bisnis desain interior mengalami pertumbuhan sebesar 50% sejak tahun 2017 (Rahayu, 2019). Dari hal tersebut dapat dinyatakan bahwa bisnis pada sektor desain interior di Indonesia memiliki peluang yang baik untuk saat ini maupun untuk ke depannya.

Dibalik tingginya tingkat perkembangan dan peluang bisnis desain interior, berdasarkan hasil wawancara terhadap lima desainer interior dan lima pengguna jasa desainer interior masih terdapat banyak permasalahan yang terjadi. Permasalahan tersebut dialami oleh desainer interior maupun *client* atau pengguna jasa desainer interior. Masalah umum yang dialami oleh desainer interior yaitu sulit untuk mendapatkan *client* atau pengguna jasa desain interior secara berkala, sedangkan dari sisi *client* atau pengguna desainer interior memiliki kekhawatiran terhadap desain yang tidak sesuai dengan ekspektasi. Selain itu *client* kurang memahami pentingnya dalam menggunakan jasa desain interior yang membuat mereka berpikir desain interior merupakan kebutuhan sekunder dalam sebuah bangunan atau rumah.

Sudah cukup banyak perusahaan dan *startup* yang bergerak pada bisnis desain interior, properti dan arsitek. Berikut merupakan beberapa perusahaan dan *startup* yang sudah ada untuk saat ini pada tabel perbandingan pada Tabel I.1.

Tabel I.1 Perbandingan Platform Pada Sektor Desain Interior

No	Pembanding	Archify	Dekoruma	Arsitag
1.	<i>Platform Web</i>	v	v	v
2.	<i>Platform Mobile</i>		v	v
3.	Direktori Jasa Desainer Interior	v		v

No	Pembanding	Archify	Dekoruma	Arsitag
4.	Kontak Konsultasi	v	v	v
5.	Beli Konsep Desain		v	
6.	Eksekusi Konsep Desain		v	
7.	Artikel	v	v	v
8.	Produk Furnitur	v	v	v
9.	Katalog Proyek	v	v	v
10	<i>Rating & Review</i>		v	v

Dari tabel perbandingan di atas dapat dilihat bahwa semua *platform* memiliki sistem aplikasi *website* dan untuk pengembangan sistem aplikasi *mobile* hanya Archify yang tidak mengembangkan aplikasi *mobile*. Berdasarkan Tabel I.1 hanya Dekoruma yang menjual konsep desain dan melakukan eksekusi konsep desain namun tidak mempertemukan desainer interior dengan *client* secara langsung melainkan melalui admin sebagai perantara, sedangkan untuk *platform* lainnya hanya menghubungkan desainer interior dengan *client* melalui fitur direktori desainer namun pemesanan dilakukan di luar sistem. Dari hal tersebut terlihat ada peluang permasalahan yang terjadi yaitu *client* yang tidak mendapatkan *portfolio* desainer sebelum menggunakan jasa desainer sedangkan pada *platform* Archify dan Arsitag *client* tidak dapat melakukan pemesanan desain melalui sistem.

Dari penjabaran di atas terdapat peluang bisnis dengan melakukan kombinasi dan memperbaiki permasalahan yang terdapat pada *platform – platform* tersebut. Penelitian ini membentuk sebuah *platform* baru dengan nama Rekaruang yang berfokus pada pembentukan fitur berdasarkan kebutuhan pengguna. Penelitian ini akan membahas cara merancang fitur untuk aplikasi Rekaruang dengan mempertimbangkan UI/UX dan hanya mengimplementasikan salah satu fitur utama berdasarkan rancangan yang terbentuk pada penelitian ini.

Pengembangan aplikasi Rekaruang akan diawali dengan melakukan observasi dan riset tentang pengalaman (*experience*) dari desainer interior dan *client* atau pengguna jasa desainer interior dengan mempertimbangkan aspek UI/UX menggunakan metodologi *design thinking* sebelum melakukan implementasi ke dalam bentuk kode, sedangkan pembentukan aplikasi berbasis *web* menggunakan metode *waterfall model*. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu sebuah inovasi ide dalam bentuk *prototype* yang akan di implementasikan pada aplikasi Rekaruang. Proses implementasi pembentukan *front-end* aplikasi Rekaruang menggunakan *framework* Vue.Js dengan bahasa pemrograman *JavaScript*.

I.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan diidentifikasi oleh peneliti pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana cara membentuk *user interface* dengan mempertimbangkan *user experience* untuk diterapkan pada aplikasi Rekaruang?
2. Bagaimana proses implementasi *interface* Rekaruang menggunakan metode *waterfall model*?
3. Bagaimana cara menguji rancangan *prototype* aplikasi Rekaruang menggunakan *usability testing*?
4. Bagaimana cara menguji hasil implementasi *front-end* pada aplikasi Rekaruang?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini antara lain:

1. Melakukan perancangan *user interface* dengan menganalisis *user experience* untuk menciptakan desain *user-centered*.
2. Implementasi *interface* menggunakan *framework front-end* Vue.Js.
3. Menguji dan menganalisis rancangan *prototype* pada aplikasi Rekaruang.
4. Mengetahui cara menguji hasil implementasi aplikasi Rekaruang dari sisi *Front-End*.

I.4 Batasan Penelitian

Mengingat ruang lingkup dari perancangan sebuah *startup* Rekaruang sangat luas maka batasan penelitian dari penelitian ini antara lain :

- a. Pada penelitian ini perancangan *prototype* aplikasi Rekaruang menggunakan metodologi *design thinking* sedangkan proses implementasi *front-end* aplikasi Rekaruang menggunakan metodologi *waterfall model*.
- b. Penelitian ini tidak mencakup perancangan *back-end* aplikasi, sedangkan hanya berfokus pada perancangan *prototype* dan implementasi bentuk *interface* berdasarkan hasil *prototype* Rekaruang yang telah di testing.
- c. Implementasi *front-end* menggunakan *framework* Vue.Js, dengan bahasa pemrograman *Java Script*.
- d. Pada proses bisnis Rekaruang, pemantauan data tidak dilakukan oleh admin melainkan dilakukan oleh sistem.
- e. Hasil pengujian implementasi *interface* Rekaruang ditujukan untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh peneliti dari penelitian ini antara lain .:

1. Bagi peneliti, penelitian ini membantu peneliti memahami penerapan metodologi *design thinking* dan kaitannya dengan metodologi *waterfall* dalam merancang aplikasi Rekaruang.
2. Bagi bidang keilmuan sistem informasi, penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam ruang lingkup bidang keilmuan sistem informasi khususnya pada pengembangan aplikasi berbasis *website*.
3. Bagi Rekaruang dan pengguna aplikasi Rekaruang, penelitian ini diharapkan dapat membentuk nilai bisnis Rekaruang dan membantu dalam mengatasi permasalahan pada alur proses transaksi penjualan jasa desain interior.

I.6 Sistematika Pelaporan

Sistematika penulisan dari penelitian ini terdiri dari beberapa bab antara lain:

Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang atau konteks permasalahan sehingga penelitian ini dilakukan, dilengkapi dengan perumusan masalah, tujuan, batasan dan manfaat dari penelitian ini.

Bab II Kajian Literatur

Bab ini membahas teori – teori relevan yang terkait yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan penelitian. Penggunaan referensi berdasar dari buku, penelitian atau jurnal penelitian terkait.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini membahas pendefinisian model konseptual dan menentukan langkah – langkah dalam melaksanakan penelitian sesuai dengan metodologi yang digunakan.

Bab IV Analisis Kebutuhan Dan Perancangan

Bab ini membahas mengenai teknik pengambilan dan pengolahan data untuk membuat perancangan aplikasi Rekaruang dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

Bab V Implementasi dan Evaluasi

Bab ini membahas proses implementasi *front-end* aplikasi Rekaruang menggunakan *waterfall model* berdasarkan hasil analisis dan perancangan dengan metode *design*.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian dilengkapi saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.