

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan [1]. Melalui program kampus merdeka PT Impactbyte Teknologi Edukasi membuka magang virtual berbasis tantangan yang dilaksanakan selama 4 bulan, magang ini dapat disebut juga dengan Skilvul *Virtual Internship*.

PT Impactbyte Teknologi merupakan organisasi yang bergerak di bidang pendidikan teknologi dan inovasi digital, Skilvul mengetahui bahwa jumlah digital talenta yang terbilang sedikit dibandingkan kebutuhan yang ada. Program magang bersertifikat Skilvul Virtual Internship Challenge memperlengkapi para mahasiswa dengan keterampilan hard skills and soft skills untuk menjawab kebutuhan talenta digital, khususnya *UI/UX Designer*, yang siap kerja untuk setelah para peserta magang menyelesaikan program ini dan studinya di universitas. Skilvul Bekerjasama dengan Du Anyam lalu skilvul menyediakan fasilitas dan modul pembelajaran di *platform* Skilvul dan *project* tantangan yang perlu diselesaikan oleh para peserta magang.

Du Anyam merupakan perusahaan yang mempromosikan budaya anyaman dari hasil karya para wanita berbakat kepada masyarakat Indonesia dan berbagai belahan dunia. Sejalan dengan visi Du Anyam untuk memberdayakan komunitas, mempromosikan budaya dan meningkatkan kesejahteraan hidup, dibuatlah Aplikasi Krealogi [2]. Krealogi dibangun untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang dihadapi UMKM.

Krealogi merupakan sebuah bagian dari revolusi digital untuk UMKM Indonesia. Aplikasi *mobile* Krealogi dibuat dengan tampilan yang ramah pengguna sehigga dapat digunakan oleh pelaku usaha dari berbagai kalangan. Fitur yang dibuat juga bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi pelaku usaha. Namun krealogi belum memiliki fitur yang mengintegrasikan langsung ke logistik (ekspedisi) dan marketplace lalu tantangan yang diberikan oleh Skilvul Virtual Internship melakukan *Re-design* atau membuat solusi *design* untuk menambahkan fitur yang sebelumnya belum tersedia pada aplikasi krealogi berbasis *mobile* dan membuat aplikasinya lebih mudah digunakan. Maka dari itu penulis melakukan ***Perancangan UI/UX Design untuk Fitur Logistik pada Fitur Pengintegrasian Logistik dan Marketplace di Aplikasi Krealogi*** berbasis aplikasi *mobile*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada proyek akhir ini adalah aplikasi krealogi membutuhkan UI/UX Design fitur aplikasi *mobile* yang mudah digunakan, pengguna membutuhkan aplikasi *mobile* yang dapat membantu dalam pencatatan penjualan, serta pengguna menginginkan *mobile* aplikasi yang mengintegrasikan logistik (ekspedisi) ke aplikasi krealogi tanpa membutuhkan banyak aplikasi yang dibuka.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai proyek ini yaitu merancang UI/UX Design fitur integrasi dengan logistik untuk melakukan pencatatan pesanan masuk bagi pemesanan yang dilakukan secara langsung kepada pihak UMKM-nya serta melakukan pengiriman dalam aplikasi *mobile* disisi lain juga memudahkan pengguna aplikasi krealogi bagi UMKM dalam melakukan pengiriman barang yang terdapat dalam fitur logistik (ekspedisi) aplikasi krealogi.

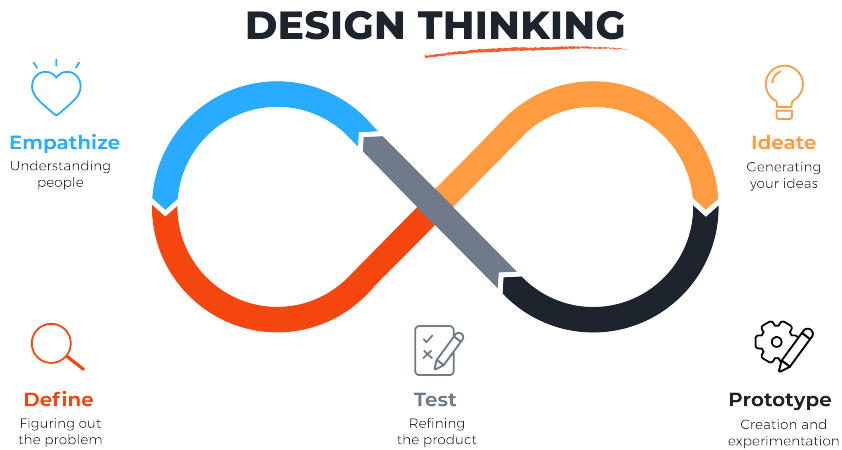
1.4 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan proyek ini terdapat beberapa batasan masalah agar pengerjaan lebih terarah, penulis memberikan batasan sebagai berikut:

1. Hasil *design* yang digunakan menggunakan File Figma untuk *preview design*
2. *UI/UX Design* Aplikasi krealogi yang dibuat dalam bentuk aplikasi *mobile*
3. Perancangan *UI/UX Design* fitur Integrasi Logistik dengan metode *design thinking*
4. *UI/UX Design Marketplace* tidak dikerjakan oleh penulis dan dikerjakan oleh Anggrini dengan judul Proyek Akhir Pengembangan Solusi *UI/UX Design* Untuk Fitur Marketplace pada Integrasi Logistik Dengan *Marketplace* di Aplikasi Krealogi Menggunakan Metodologi *Design Thinking*
5. Hasil pengujian dengan metode *SEQ* dibuat oleh rekan MBKM disisipkan datanya oleh penulis pada bab 4.

1.5 Metode Pengerjaan

Gambar 1.1 *Design Thinking* merupakan gambaran dari metode *design thinking* dalam melakukan perancangan *UI/UX Design* fitur integrasi logistik dan *marketplace* menggunakan metode *design thinking* yang memiliki 6 tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* seperti gambar 1.1 *design thinking*. Dengan bidang pekerjaan *UI/UX Designer* hanya melakukan tahapan *empathize* sampai tahap *prototype*. Tahap testing dilakukan oleh rekan researcher. penjelasan lebih detail ada di bab 2 Tinjauan Pustaka.



Gambar 1. 1 Design Thinking