

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Tabel Permasalahan Rempah Opung	3
Tabel 2. 1 Kuisisioner SUS	24
Tabel 2. 2. Metode dan Kerangka Kerja	26
Tabel 2. 3. Lanjutan Metode dan Kerangka Kerja	27
Tabel 2. 4. <i>State-of-the-Art</i> Jurnal.....	27
Tabel 2. 5 Lanjutan <i>State-of-the-Art</i> Jurnal.....	28
Tabel 2. 6. lanjutan <i>State-of-the-Art</i> Jurnal.....	29
Table 4 1. Topik Pertanyaan Wawancara	34
Table 4 2. Lanjutan Topik Pertanyaan Wawancara	35
Table 4 3. Hasil Kesimpulan Wawancara	35
Table 4 4. <i>User Requirement</i> Rempah Opung	38
Table 4 5. Mental Model Rempah Opung.....	39
Table 4 6. <i>Task Skenario Information Architecture</i>	40
Table 4 7. Kanal Rempah Opung.....	46
Table 4 8. Estimasi biaya Rempah Opung.....	47
Table 4 9. Tabel Analisis Kompetitor	50
Table 4 10. <i>Cash Flow</i> Rempah Opung.....	52
Tabel 5. 1. Data Partisipan <i>Usability Testing</i> Iterasi Pertama.....	57
Tabel 5. 2. Hasil Perhitungan SUS Iterasi Pertama	59
Tabel 5. 3. <i>Completion Rate Task</i> Iterasi Pertama.....	59
Tabel 5. 4. Data Partisipan <i>Usability Testing</i> Iterasi Kedua	62
Tabel 5. 5. Hasil Perhitungan SUS Iterasi Kedua	62
Tabel 5. 6. <i>Completion Rate Task</i> Rempah Opung.....	63
Tabel 5. 7. Data Partisipan <i>Usability Testing</i> Iterasi Ketiga	64
Tabel 5. 8. Data Partisipan <i>Usability Testing</i> Iterasi Ketiga	65
Tabel 5. 9. Hasil perhitungan SUS Iterasi Ketiga	66
Tabel 5. 10. <i>Completion Rate Task</i> Rempah Opung.....	67

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

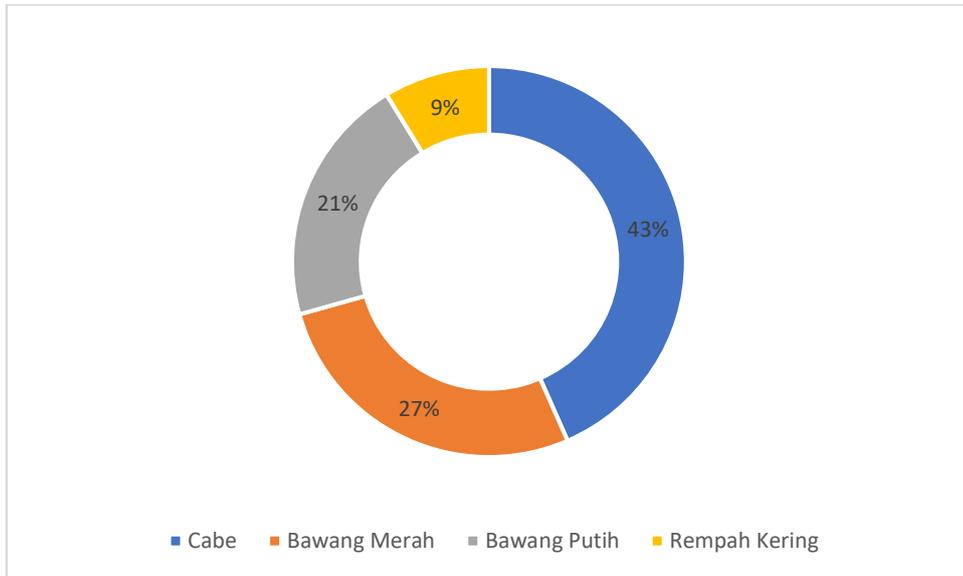
Perkembangan teknologi telepon seluler dan teknologi jaringan *internet* semakin cepat berkembang sehingga mempercepat penyebaran informasi (Boland, Lyytinen, & Yoo, 2007). Berdasarkan data goodstats menunjukkan bahwa tren pengguna telepon seluler di Indonesia mencapai 167 juta orang (Adisty, 2022).

Dari sudut pelaku usaha, teknologi jaringan *internet* semakin sangat diperlukan sebagai alat untuk menurunkan biaya, menghasilkan tambahan penghasilan, mendorong tantangan bisnis baru dan peluang di masa depan (Kalakota & Robinson, 2001). Hal ini membuat pelaku usaha sadar untuk mengikuti perkembangan tren teknologi sebagai nilai tambah terhadap usaha yang dijalankan (Yoo, Lee, & Rowley, 2008). Begitu juga dengan Rempah Opung diharapkan dengan kemajuan teknologi internet dapat memberikan nilai tambah terhadap usahanya.

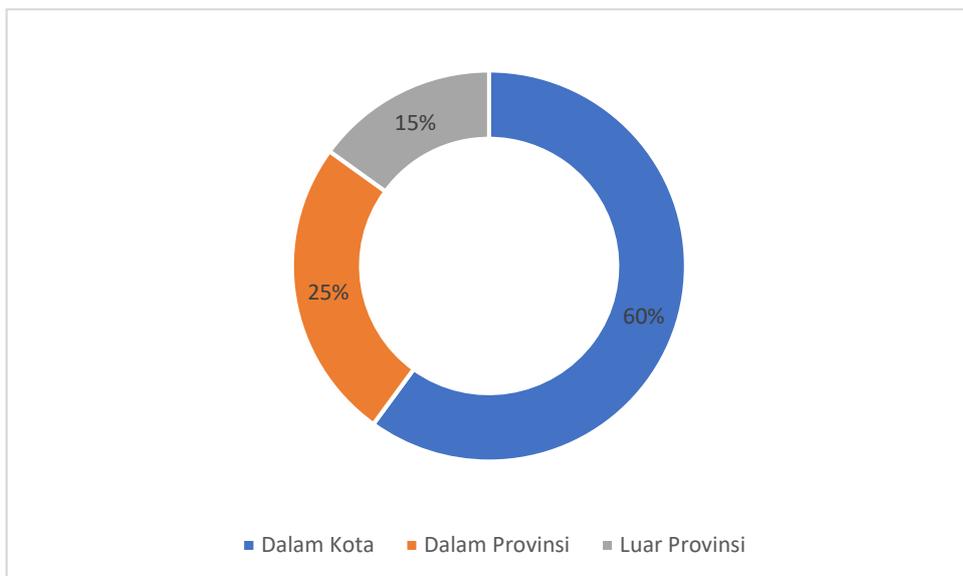
Usaha Rempah Opung berdiri pada tahun 2012 di Bengkulu. Usaha Rempah Opung dimulai dari berjualan kaki lima. Di tahun 2015 Rempah Opung resmi membuka toko rempah di jalan Belimbing Kota Bengkulu sampai saat ini. Dalam mengembangkan usahanya Rempah Opung berusaha menjaga kualitas produk rempah dan pelayanan ke konsumen. Rempah yang dijual memiliki variasi rempah-rempah kering dan basah. Rempah kering seperti kapulaga, cengkeh, cabai kering dan kayu manis. Rempah basah seperti cabai hijau, cabai keriting, dan cabai merah.

Dari data penjualan Rempah Opung pada 2022, penjualan cabai menempati urutan pertama, urutan kedua bawang merah dan urutan ketiga bawang putih. Transaksi cabai dalam setahun 400 ton dan paling sedikit rempah kering sebanyak 80 ton. Penjabaran persentase dapat dilihat pada gambar 1.1.

Berdasarkan domisili konsumen, mayoritas pembeli berdomisili dalam kota Bengkulu, disusul domisili dalam provinsi kemudian dari luar provinsi Bengkulu. Gambar persentase domisili konsumen dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1. 1. Presentase Penjualan Rempah di Rempah Opung
 Sumber: Diolah Peneliti (2023)



Gambar 1. 2. Domisili Konsumen Rempah Opung
 Sumber: Diolah Peneliti (2023)

Sampai saat ini transaksi jual-beli rempah menggunakan sistem transaksi konvensional. Transaksi tersebut dilakukan dengan tatap muka antara pedagang dan pembeli sampai ada kesepakatan jual-beli. Kelemahan dari transaksi ini, pembeli harus datang ke toko Rempah Opung untuk melihat kualitas rempah, mengecek stok rempah, dan menanyakan harga rempah.

Sistem konvensional tidak hanya terjadi ditransaksi jual-beli. Dari sisi Rempah Opung, sistem konvensional juga terjadi saat perhitungan stok rempah dan pencatatan transaksi jual-beli. Kekurangan dari perhitungan stok rempah secara konvensional mengakibatkan kurang akuratnya ketersediaan rempah. Ketika ketersediaan berkurang dikhawatirkan mengakibatkan hilangnya peluang untuk memaksimalkan keuntungan. Permasalahan yang terjadi pada usaha Rempah Opung dirangkum dan ditampilkan pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1. Tabel Permasalahan Rempah Opung

No	Permasalahan
1.	Sistem transaksi penjualan konvensional (<i>opportunity lost</i>)
2.	Terjadinya kesalahan perhitungan stok rempah
3.	Kesulitan memasarkan barang ke luar daerah

Sumber: Diolah Peneliti (2023)

Dari permasalahan tersebut, alternatif untuk menyelesaikan permasalahan dibutuhkan inovasi berupa pembuatan wadah informasi produk usaha di ranah teknologi jaringan *internet* (Garrett, 2011). Wadah informasi produk usaha tersebut berupa pembuatan *website*. Harapan pembuatan *website*, dapat membantu pemasaran barang (luar daerah), pencatatan informasi barang, dan pembuatan laporan keuangan yang lebih akurat.

Tampilan *user interface* dari *website* berguna sebagai media komunikasi dimana informasi dapat diinformasikan secara efektif, maka desain *user interface* dan *user experience* harus dibuat dengan tepat sebab akan membangun persepsi para pengguna terhadap perangkat lunak yang digunakan dan harus memperhatikan kemudahan dari sisi penggunaanya (Wijaya & Hartanto, 2018). Dengan diterapkan *user interface* dan *user experience* menyebabkan kenyamanan bagi pengguna, apabila tidak diterapkan *user interface* dan *user experience* mengakibatkan ketidaknyamanan bagi pengguna. Harapan dengan *user interface* dan *user experience* diterapkan dapat membantu permasalahan yang terjadi pada Rempah Opung. Pada penelitian ini metode yang akan diterapkan menggunakan metode *user-centered design*. Metode ini menggunakan pendekatan untuk pengembangan

produk dengan dasar proses informasi yang dikumpulkan terhadap individu dan pengaturan dimana produk tersebut dapat digunakan (Lyon, 2016).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini berupa :

1. Bagaimana menganalisis *user experience* dari partisipan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan *user*?
2. Bagaimana merancang desain dari data hasil analisis *user experience* yang didapat?
3. Bagaimana mengukur dan mengevaluasi desain *user interface*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini berupa :

1. Menganalisis *user experience* dari partisipan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan *user*
2. Merancang *prototype* desain dari hasil analisis *user experience*.
3. Mengukur dan mengevaluasi *prototype* desain dengan metode *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berupa :

1. Peneliti dapat membangun *website* dengan metode *user-centered design* dan mengukur kelayakan dengan metode *System Usability Scale* (SUS).
2. Bagi pemilik Rempah Opung dapat membangun *website* sesuai kebutuhan pemilik usaha dan pengembangan usaha rempahnya

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian berjalan sesuai yang diharapkan, maka perlu ditentukan batasan masalah dalam penelitian. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dilakukan hanya mencakup *front-end*, dengan menggunakan aplikasi figma tidak meliputi *back-end system* dari *website* tersebut.
2. Pengembangan yang dilakukan hanya mencakup *user interface* pada tampilan *desktop*.
3. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna *website* “Toko Rempah Opung” dari berbagai kalangan.
4. Hasil analisis berupa tampilan antarmuka dalam bentuk *prototype* dengan tampilan halaman utama, tidak mencakup tampilan pada halaman yang lain, yang mengacu pada hasil kuisioner dan analisis.
5. Iterasi pada *usability testing* dilakukan maksimal tiga kali iterasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan pada proposal penelitian ini terdiri enam bagian. Keenam bagian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan tentang teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi seperti teori yang relevan dengan penelitian, dan metode yang digunakan,

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metode penelitian dari tahap persiapan, perancangan dan tahap implementasi, mode konseptual dan sistematika penelitian.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis kebutuhan bisnis Rempah Opung, dan dan aktivitas perancangan *interface*.

BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menguraikan tentang hasil implemetasi bisnis, *product design solution* Rempah Opunda dan desain evaluasi Rempah Opung

BAB V : PENUTUP

Bab berisikan hasil kesimpulan penelitian dan saran untuk penelitian ke depannya.