

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, kebutuhan akan aplikasi berbasis web dan *mobile* menjadi semakin krusial. Aplikasi-aplikasi ini tidak hanya harus fungsional, tetapi juga harus memiliki antarmuka pengguna (*User Interface* atau UI) yang intuitif dan menarik. Titipsini merupakan aplikasi yang dirancang untuk menyediakan layanan penitipan barang, bangunan, dan kendaraan dengan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam mencari dan menawarkan tempat penitipan. Sebagai aplikasi yang menargetkan kenyamanan dan kemudahan pengguna, pengembangan antarmuka pengguna yang efektif dan efisien menjadi salah satu aspek kunci. Antarmuka pengguna yang baik tidak hanya mempermudah pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi, tetapi juga meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna, yang pada akhirnya berkontribusi pada retensi pengguna dan kesuksesan bisnis.

Aplikasi Titipsini yang sedang dikembangkan, memberikan penyajian fitur untuk membantu user dalam melakukan sebuah penitipan, dan memudahkan dalam mengakses. Titip menitip adalah aktivitas yang banyak dilaksanakan baik secara terencana ataupun tidak, atas kebiasaan tersebut selaku makhluk sosial kita masih banyak bergantung kepada orang lain, sebagai contoh ketika akan membeli sebuah makanan ataupun sebuah produk tertentu. Aktivitas tersebut seakan menjadi sebuah budaya bahkan menjadi suatu yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Selain budaya titip menitip, sekarang juga muncul budaya yang menjadi kebutuhan pokok sampingan kebutuhan pokok di samping kebutuhan makanan sehari-sehari, yakni kebutuhan akan internet [1].

Menitip merupakan istilah dalam bahasa Indonesia yang merujuk pada kegiatan atau kebiasaan meminta seseorang untuk menyampaikan pesan, mengirimkan atau menaruh, mengamankan, menumpang. Menitip dapat timbul karena terdapat

alasan, seperti ketidakmampuan seseorang untuk melakukan tugas tersebut sendiri, jarak geografis yang mempengaruhi, secara umum kebiasaan menitip merupakan cerminan dari aspek sosial dan komunitas dalam budaya masyarakat Indonesia, di mana saling membantu dan mendukung sesama menjadi nilai yang dihargai.

Jika memasuki lingkungan baru, terlebih di dalam lingkup kota besar akan sulit mendapatkan bantuan yang disebabkan beberapa tantangan, tergantung pada berbagai faktor, termasuk ukuran populasi, tingkat kesadaran sosial, tingkat kesenjangan ekonomi. Kota besar seringkali memiliki populasi yang padat, dan juga situasi seperti ini, orang cenderung lebih fokus pada urusan pribadi mereka. Kepadatan penduduk dapat membuat sulit bagi individu untuk memperhatikan kebutuhan dan masalah orang lain di sekitar mereka. Kesenjangan sosial dan ekonomi yang besar di kota dapat menyebabkan kurangnya kepedulian, karena beberapa orang merasa sibuk atau berupaya dalam pemenuhan kebutuhan pribadi mereka. Tingkat mobilitas yang tinggi yang sering terjadi di kota besar karena mereka akan lebih fokus pada kegiatan masing-masing dan akan menyulitkan pembentukan ikatan sosial yang kuat dan berkelanjutan di lingkungan.

Konsekuensi alami dari perkembangan zaman yang semakin pesat, banyak kota besar di seluruh dunia juga memiliki berbagai inisiatif dan program untuk meningkatkan kepedulian sosial dapat membantu mengatasi hambatan-hambatan yang sedang terjadi. Pendidikan masyarakat penting tentang kepedulian dan partisipasi aktif juga dapat menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas hidup di kota besar ataupun lingkungan lainnya. Dengan adanya dorongan akses pendidikan yang berkualitas untuk sesama lapisan masyarakat [2]. Oleh karena itu penulis melakukan inovasi dengan memanfaatkan teknologi untuk mengidentifikasi dan mengembangkan aplikasi yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat, seperti pengembangan aplikasi [Titipsini.com](https://www.titipsini.com) yang memiliki tujuan membantu dalam penitipan-penitipan di kota besar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan maka dijabarkan rumusan masalah yang didapat. Berikut merupakan beberapa permasalahan utama yang sering ditemui:

1. Bagaimana cara menyediakan layanan penitipan barang, bangunan, dan kendaraan yang mudah diakses oleh pengguna?
2. Bagaimana aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam menggunakan layanan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan kegiatan dalam perancangan dan pengembangan aplikasi Titipsini sebagai berikut:

1. Menyediakan layanan yang mudah untuk diakses oleh pengguna dalam menentukan dan menggunakan layanan penitipan barang, bangunan, dan kendaraan, terutama di lingkup kota besar.
2. Menyediakan fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna untuk layanan penitipan barang, bangunan dan kendaraan, termasuk sistem pencarian, pemesanan, dan pembayaran.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini adapun batasan masalah yang meliputi, sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi untuk *user customer* akan dibatasi pada fitur-fitur inti seperti pencarian lokasi penitipan, pemesanan, dan pembayaran. Fitur tambahan akan dipertimbangkan dalam fase pengembangan berikutnya.
2. *User Customer* Aplikasi Titipsini akan fokus pada kota-kota besar di Indonesia sebagai target awal peluncuran dan penggunaannya.

1.5 Metode Pengerjaan

User Centered Design (UCD) adalah metode yang digunakan dalam sebuah perancangan desain perangkat lunak dengan memfokuskan pada kebutuhan pengguna[3]. Agar UCD dapat berjalan dengan baik maka dibutuhkan eksperimen, iteratif, dan pengalaman saat mengalami kegagalan. Prinsip yang dapat digunakan guna panduan menjalankan UCD:

1. Fokus pada kebutuhan pengguna, pengembangan aplikasi atau layanan harus berdasarkan kebutuhan pengguna dan bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi.
2. Iterasi dan Perbaikan terus-menerus, siklus iterasi ini memiliki kemungkinan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan kualitas aplikasi
3. Penyempurnaan berkelanjutan melakukan evaluasi dan tingkatan produk berdasarkan umpan balik pengguna dan perubahan kebutuhan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal penelitian sebagai UI/UX Desain:

Tabel 1 Pelaksanaan Kegiatan

Keterangan	2023				2024						
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Penentuan Tim dan penentuan projek											
Memahami dan mempelajari alur website dari Perusahaan Titipsini											
Melanjutkan perancangan UI/UX user customer Titipsinii dan membuat protoype											

Keterangan	2023				2024						
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Revisi user vendors dan membuat prototype											
Perancangan UI/UX design user Finance											
Perancangan UI/UX design user Super Admin dan membuat prototype											
Revisi ulang keseluruhan user dari customer, vendor, finance, admin dan super admin											
Pembuatan BRD											