

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Dagang (UD) Primadona Jember menjadi salah satu pusat oleh-oleh khas Jember yang bergerak dibidang pangan. Usaha Dagang (UD) Primadona Jember merupakan perusahaan oleh-oleh khas Jember yang pertama berdiri di Kota Jember. Usaha Dagang (UD) Primadona termasuk dalam golongan UMKM yang didasarkan pada UU No. 20 tahun 2008 dengan pendapatan rata-rata Rp. 1.200.000.000 per tahun. Terdapat 3 cabang UD Primadona di Jember yaitu di Jl. KH. Wachid Hasyim No 40, Kauman, Kepatihan, Kec. Kaliwates sebagai pusat produksi, pertokoan Central Square, Jl. Sumatra Tegal Boto Lor, Sumbersari, Kec. Sumbersari dan berada di Jl. Trunojoyo No. 137 Kulon Ps. 5 Jember Kidul, Kec. Kaliwates. Dalam penyebaran informasinya Usaha Dagang (UD) Primadona telah menggunakan website yang dapat diakses melalui *link* primadonajember.com, pada website tersebut terdapat halaman home, katalog produk, detail produk, blog, dan testimoni, untuk transaksinya website Usaha Dagang (UD) Primadona masih dihubungkan melalui WhatsApps. Tampilan dari website Usaha Dagang (UD) Primadona dan data trafiknya dapat dilihat pada lampiran.

Dari hasil wawancara, pemilik Usaha Dagang (UD) Primadona memiliki beberapa masalah antara lain tampilan *website* yang kurang dimengerti *customer* dan tidak dapat melakukan transaksi pada *website*. Pemilik Usaha Dagang (UD) Primadona juga menginginkan sebuah media tambahan yang memudahkan *customer* dalam melakukan transaksi .Untuk itu perlu adanya media transaksi *mobile* yang dapat membantu pemilik dan karyawan dalam mengelola pesanan demi kemajuan Usaha Dagang (UD) Primadona, selain itu media *mobile* diharapkan dapat memudahkan customer dalam mencari informasi produk dan bertransaksi melalui *smartphone*. Selain informasi yang akurat, media *mobile* harus dikemas dengan antarmuka atau *user interfaces* yang menarik dan mudah dipahami.

Antarmuka menjadi salah satu masalah utama yang harus dihadapi saat mendesain suatu aplikasi, karena banyak penyebab tampilan antarmuka yang tidak menyenangkan, baik dari segi fungsionalitas maupun sudut pandang lainnya. Oleh

karena itu, perlu dilakukan analisis lebih lanjut terhadap prototipe *mobile* Primadona untuk mengetahui apakah prototipe *mobile* Primadona sudah berhasil memenuhi kriteria pemakaiannya atau belum.

Pendekatan atau metode yang digunakan untuk perancangan *user interface* adalah *Five Planes* karena elemennya didasarkan atas pertimbangan dan atas keterlibatan pengguna (Brilianto, 2019). Metode ini terdiri dari 5 elemen, yaitu *strategy plane* untuk mencari kebutuhan pada *prototype*, *scope plane* untuk penentuan fungsional, *structure plane* untuk penentuan interaksi manusia, *skeleton plane* untuk desain *low-fidelity*, dan *surface plane* untuk desain *prototype* (Achmad dkk., 2021). Alasan memilih metode *Five Planes* karena metode *Five Planes* ini umumnya digunakan untuk website dan masih sedikit digunakan pada media *mobile*, selain itu metode *Five Planes* ini memiliki tahapan yang terstruktur dan berurutan, selain itu metode *Five Planes* memiliki 2 parameter yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu tujuan bisnis dan kebutuhan pengguna. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan keberhasilan perancangan website profil BP3K Mundu pada tingkat *high fidelity* dengan memperhatikan aspek *user experience*, sehingga fitur dan tampilan dapat lebih mudah dipahami, nyaman pada saat digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Luthfi Hardiansyah dkk, 2019). Untuk hasil *prototype* akan diuji dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *UEQ* berhasil mengukur *user experience* suatu produk dengan cepat dan menghasilkan nilai yang terdiri dari 6 skala, yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) (Irma Rofni Wulandari, dan Lilis Dwi Farida, 2018). Oleh karena itu penelitian ini memilih *five planes of ux* dan *UEQ* dalam perancangan antarmuka purwarupa UD. Primadona yang nantinya aplikasi ini berfungsi sebagai media informasi seputar Usaha Dagang (UD) Primadona juga akan menjadi aplikasi yang menjembatani *customer* dengan *customer service* untuk proses transaksi.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana menerapkan metode *Five Planes of UX* pada perancangan *prototype mobile* UD Primadona ?
2. Bagaimana mengetahui *User Experience* pada *prototype mobile* UD Primadona?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan metode *Five Planes of UX* pada perancangan *prototype mobile* UD Primadona
2. Mengetahui hasil *User Experience prototype mobile* UD Primadona?

1.4 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif terhadap penjualan UD. Primadona kedepannya
2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu *customers* dalam penggunaan aplikasi *mobile* UD.Primadona sehingga lebih nyaman saat diakses kedepannya.