

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sebagai manusia yang hidup di era digital saat ini tentu kita merasakan bahwa keseharian kita tidak terlepas dari penggunaan teknologi terutama *smartphone* dan internet. Sebagai manusia kita mengharapkan segala sesuatu bisa didapatkan secara instan dan mudah, dimana kita bisa menghemat tenaga dan waktu. Untuk memenuhi Hasrat tersebut muncullah ide-ide untuk membuat sebuah aplikasi yang bisa digunakan di mana saja dan kapan aja dengan memanfaatkan perkembangan internet seperti; ojek *online* bagi mereka yang malas berkendara sendiri atau tidak memiliki kendaraan, jual beli F&B, tiket *online*, *online banking* dan masih banyak lagi. Namun sebagai manusia kita pasti tidak pernah merasa puas sehingga kita mengharapkan akan ada aplikasi-aplikasi baru yang lebih inovatif, instan, dan lebih menguntungkan.

Saat ini sudah banyak *platform* yang menyediakan jasa jual beli F&B, namun banyak pelanggan yang mengeluhkan harga yang dipatok pada aplikasi lebih mahal daripada saat membeli langsung, belum lagi dikenai biaya ongkir dan biaya pelanggan. Seperti pada Grab Food, *profit sharing* yang dibebankan kepada *merchant* sebesar 30% sesuai pesanan yang masuk [1]. Misal sehari pemilik *merchant* mendapat penghasilan Rp.200.000, maka 30% dari penghasilan tersebut diberikan kepada perusahaan, yakni sebesar Rp.60.000 dan sisanya untuk pemilik *merchant* menjadi Rp.140.000. Sama seperti Grab Food pada *platform* Go food juga menggunakan *sistem profit sharing* sebesar 20% dari total pesanan yang masuk [2]. Karena harga lebih mahal senilai 30% (*Grab Food*) dan 20% (*Go Food*) maka diantara pelanggan dan juga pemilik toko sudah sama-sama diberatkan, dimana para pemilik *merchant* terpaksa menaikkan harga dagangannya minimal 30% (*Grab Food*) dan 20% (*Go Food*) untuk menutupi *profit sharing*.

Selain ada mitra *merchant* sebagai penyedia F&B, terdapat juga mitra sebagai *driver* yang bertugas menerima dan mengantarkan F&B yang dipesan oleh pelanggan. Sistem Grab memungkinaka mitra *driver* menerima dua pesanan sekaligus agar proses pengantaran menjadi lebih cepat. Meski demikian, Grab memastikan order yang datang dari dua pelanggan memiliki titik pengantaran dan penjemputan yang berdekatan [3]. Sementara pada Go Food mitra *driver* hanya bisa menerima satu pesanan saja.

Berdasarkan uraian diatas penulis menemukan ide untuk merancang *platform* bernama Kutitip Apps. Dimana *platform* ini dirancang untuk menghindari kenaikan harga F&B yang dijual di *platform* seperti Grab Food sebesar 30% atau Go Food sebesar 20% dari harga normalnya untuk menutupi sistem *profit sharing*. Maka pada *platform* yang akan dirancang penulis nantinya akan menggunakan sistem *Subscription payment*. *Subscription payment* juga disebut pembayaran berulang atau berlangganan, pelanggan harus melakukan pembayaran otomatis sesuai jadwal. Khususnya, layanan berlangganan cenderung mengenakan biaya pada jadwal bulanan atau tahunan [4]. Untuk menghindari harga dagangan yang terpaksa di naikkan sampai 30% pada *platform* ini nantinya sistem *profit sharing* akan digantikan dengan sistem *subscription payment* dimana para pemilik *merchant* harus membayar biaya bulanan untuk dapat menjual dagangan mereka pada *platform* yang akan dibuat.

Berdasarkan keterangan diatas, penulis juga menemukan ide untuk lebih memanfaatkan peluang dimana *driver* pada *platform* Kutitip apps ini nantinya bisa melakukan pengantaran ke lebih dari satu *pelanggan* dalam satu kali pengantaran dengan sistem *multi pick-up* dan *multi drop* [5], dimana *driver* bisa melakukan pengambilan pesanan dari *merchant* yang sama atau berbeda namun dalam rute antar yang sama atau searah dan mengantarkan orderan kepada lebih dari satu *pelanggan* dalam jangkauan yang sudah dipertimbangkan dan ditentukan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dibutuhkan sebuah inovasi pada sistem yang sedang diimpelentasikan saat ini, untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penulisan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI KUTITIP BERBASIS MOBILE”**.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskanlah permasalahan sebagai berikut:

1. Harga F&B yang dibeli oleh pelanggan pada *platform* jauh lebih mahal dari pada saat membeli langsung dikarenakan sistem profit sharing yang dibebankan oleh *platform* kepada *merchant* sebesar 20% sampai 30% dari harga normalnya.
2. Adanya batasan dalam penerimaan pesanan bagi *driver* yaitu hanya bisa mengantarkan 2 pesanan saja dalam sekali pengantaran.

1.3 Ruang Lingkup

Sebuah sistem dibuat untuk mencapai sebuah tujuan, begitu juga dengan sistem informasi jual beli F&B. Agar sistem mampu mencapai tujuannya maka harus mampu mengatasi masalah-masalah yang terjadi atau yang ditimbulkan, oleh karena itu ruang lingkup masalah perancangan *user interface* jual beli F&B ini berfokus pada;

1. Penerapan rancangan *user interface* Jual beli F&B ini diimplementasikan pada kota-kota besar. Sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan sistem seperti pemerataan jaringan internet dan teknologi sudah terpenuhi.
2. *User interface* jual beli F&B ini meliputi kegiatan yang berhubungan dengan penjualan dan pelanggan F&B.
3. *User Interface* ini dirancang untuk *user* yaitu:
 - a) *User* sebagai *pelanggan* yang bisa melihat *merchant* sebagai penyedia F&B dan apa saja yang mereka jual. Pada aplikasi nantinya *pelanggan* atau pembeli bisa memanfaatkan beberapa garis besar fitur seperti fitur pendaftaran, pesan F&B, fitur akun, dan fitur dompet *online*.
 - b) *User* sebagai *driver* yaitu orang yang dibeikan akses khusus untuk melakukan pengantaran F&B dari sebuah *Merchant* yang akan diantarkan kepada *pelanggan*. *Driver* dapat menggunakan beberapa garis besar fitur seperti, pendaftaran, terima pesanan, dompet *online*, dan fitur akun *driver*.

- c) *User* sebagai *Merchant* yang diberikan akses untuk meng-*upload* informasi F&B atau barang yang dijual di *Merchant* miliknya. *Merchant* dapat menggunakan garis besar fitur seperti, fitur pendaftaran, fitur mulai berjualan, fitur perfforma *merchant*, fitur dompet *online*, dan fitur akun *merchant*.
- d) *User* sebagai admin adalah orang yang mempunyai akses khusus untuk mengelola aplikasi, admin memiliki hak untuk melakukan modifikasi terhadap sistem jika sistem mengalami kerusakan, karena admin mengerti seluruh isi dan alur pada kinerja sistem.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari perancangan *user interface* ini adalah untuk menganalisis dan merancang *user interface* jual beli F&B dan memanfaatkan perangkat *mobile* bisa mempermudah kegiatan yang berkaitan dengan jual beli F&B, memaksimalkan kegiatan jual beli F&B dan memberikan kesempatan bagi para *driver* untuk mendapatkan *profit* lebih. Dengan menggunakan aplikasi *mobile* ini, para pemilik *merchant* bisa menjual atau memasarkan dagangan mereka secara luas dan lebih murah.

Adapun manfaat dari perancangan sistem ini adalah:

1. Manfaat dari analisis dan perancangan *user interface* jual beli F&B ini adalah untuk menyediakan *platform* yang bisa menjual F&B yang jauh lebih murah.
2. Dengan memanfaatkan aplikasi *mobile*, diharapkan mampu membantu para *driver* untuk memperoleh pendapatan yang lebih banyak karena bisa menerima pesanan lebih dari 1 pesanan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan *user interface* jual beli F&B ini adalah menggunakan metode *prototype*.

Metode penelitian *prototype* ini memiliki 5 siklus atau disebut juga sebagai paradigma *prototype*, yaitu [6]:

1. *Communication*

Tahapan ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara dan pengumpulan data yang berkaitan dengan kebutuhan desain model dan garis besar fungsi pada sistem jual beli F&B yang akan dirancang dengan berkomunikasi dengan pemilik *merchant* dan juga calon *pelanggan* terkait sistem yang sudah ada. Tahapan communication biasanya dilakukan dengan observasi, wawancara, survey, atau dengan cara interaksi lainnya.

2. *Quick Plan*

Penulis melakukan perencanaan dengan cepat, seperti apa yang akan dilakukan dan pemodelan seperti apa yang akan dibuat. Contohnya membuat pemodelan berupa pemodelan bisnis untuk mitra *driver* dan pemodelan bisnis untuk mitra *merchant*

3. *Modeling Quick Design*

Penulis melakukan pemodelan yang berfokus pada representasi semua perangkat lunak yang akan terlihat oleh para pengguna akhir. Contohnya rancangan *Task Flow* dan *Wireframe* yang masing-masing menggunakan Visio dan Balsamiq.

4. *Construction of Prototype.*

Tahap pembuatan sistem *prototype*, *prototype* yang dibuat dan disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari kebutuhan calon pengguna dari sistem. Lalu dari kebutuhan itu dibuat sebuah konstruksi sebuah *prototype* yakni *user interface*. Software yang digunakan oleh penulis adalah Adobe XD.

5. *Deployment Delivery and Feedback*

Pada tahap ini, *prototype* akan dibuat dan sistem akan diuji coba oleh calon pengguna. Kemudian dilakukan evaluasi kekurangan-kekurangan dari kebutuhan calon pengguna, penulis kemudian kembali mendengarkan keluhan dari pelanggan untuk memperbaiki *prototype* yang ada.