

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

UMKM atau Usaha Mikro Kecil dan Menengah pada era saat ini kurang memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang. Teknologi digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan pekerjaan pada bagian tertentu dalam bisnis. UMKM juga dapat merasakan manfaat teknologi yang ada pada saat ini. Manajemen sumber daya manusia menjadi kunci sukses dalam mencapai tujuan pengusaha, sehingga banyak bisnis UMKM yang telah memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pencatatan pembukuan dan kasir. Dengan demikian, tugas-tugas operasional pekerja dapat diselesaikan dengan cepat dan tepat serta memudahkan pekerja dalam pekerjaan.

O'Group adalah induk Usaha Dagang (UD) dari O'Tako dan O'Tea yang bergerak di bidang barang dan jasa dengan fokus usaha menjual produk yang dijual dan berlokasi di Desa Jombatan, Kabupaten Jombang sejak akhir tahun 2021. O'Tako saat ini masuk kedalam *Top Favorite Street Food* di Jombang dan menjadikan O'Tako tempat yang ramai akan pembeli dari kota Jombang dan sekitarnya. Waktu operasional O'Tako yaitu mulai pukul 09.00 pagi sampai 21.00 malam. Aktivitas operasional O'Group didukung oleh 4 pekerja, 3 *owners*.

Sistem pengolahan informasi O'Group masih menggunakan sistem yang kurang memadai. Pada O'Tako dan O'Tea sistem pada kasir sudah menggunakan *smart* kasir. *Smart* kasir yang digunakan saat ini memiliki banyak kekurangan dari segi tampilan dan *fitur*. Dari tampilan aplikasi *smart* kasir yang kurang menarik dan kekurangan dari *fitur* pembukuan aplikasi yang sudah ada yaitu tidak dapat hasil yang detail sehingga dirasa belum dapat memaksimalkan kinerja aplikasi.

O'Group menghadapi beberapa permasalahan dalam sistem pengolahan data pembukuan, antara lain *cash flow* sehingga menyebabkan *miscommunication* dan salah paham antara para *owner*. Untuk memaksimalkan tingkat efektivitas dan efisiensi tugas dan memudahkan informasi dari pekerja untuk *owner* maka solusi yang dapat dilakukan adalah membuat sebuah aplikasi kasir *online* yang dapat mengolah data dan informasi pembukuan yang terhubung

dengan *google drive* dengan *user interface* yang sudah dirancang oleh peneliti dan dapat memaksimalkan atau menutupi kekurangan dari aplikasi sebelumnya. Menurut Galitz (2007) *user interface* adalah segala sesuatu bentuk tampilan yang menghubungkan sistem dengan pengguna sehingga tujuan dari sistem tersebut dapat digunakan. Interaksi sistem dengan pengguna haruslah mudah dan sederhana, dapat diwakilkan dengan adanya *input* dan *output*. Dengan hal ini *input* ialah bagaimana pengguna memberikan perintah atau kebutuhan ke sistem. Sedangkan *output* adalah bagaimana komputer memberikan respon kepada pengguna.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa pentingnya desain sebelum pembuatan aplikasi yakni diperlukan adanya perancangan desain pada aplikasi kasir *online* pengolahan data pembelian produk dan pembukuan berbasis *mobile application* agar dapat memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan *user*. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Konsep dari UCD adalah pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem dan tujuan atau sifat-sifat, konteks serta lingkungan sistem. Tujuan dilakukan pendekatan dengan UCD untuk mengatasi masalah ketidakmampuan pengguna dalam menggunakan sistem, dan diharapkan pengguna mampu mengetahui fungsi sistem hanya dalam sekali pakai. UCD bersifat *end-user* yakni melibatkan pengguna dari proses perancangan sampai ke tahap evaluasi hingga selesai.

*Usability* diukur dengan melakukan wawancara atau *deep interview* ke seluruh pekerja dan *owner* O'Group. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi fitur-fitur apa saja yang dibutuhkan oleh *user* dalam aplikasi kasir *online* pengolahan data dan pembukuan yang terhubung dengan *google drive*. Aplikasi kasir *online* pengolahan data dan pembukuan yang terhubung dengan *google drive* O'Group berbasis *mobile application* diharapkan dapat memberikan kepraktisan, kemudahan, dan kecepatan interaksi pengguna dalam menggunakan aplikasi yang dapat digunakan dimana saja. Pemilihan basis *mobile application* dianggap lebih tepat digunakan karena mobilisasi kegiatan harian pekerja O'Group yang cukup aktif dapat memudahkan pengguna karena *smartphone* dapat terhubung langsung dengan fitur-fitur penting dalam aplikasi, seperti notifikasi yang diakses oleh masing-masing pekerja.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan motivasi yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang desain *User Interface*



aplikasi kasir *online* pengolahan data dan pembukuan yang terhubung dengan *google drive* O'Group dengan menggunakan metode *User Centered Design*? dan kenapa penting adanya *design prototype* dulu sebelum pembuatan atau pengembangan aplikasi?

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah menghasilkan rancangan desain *User Interface* pada aplikasi kasir *online* pengolahan data dan pembukuan yang terhubung dengan *google drive* menggunakan metode *User Centered Design*.

#### 1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun dalam penelitian tugas akhir ini, diharapkan dapat memberikan dampak nilai yang positif pada kinerja yang ada pada O'Group dengan tujuan sebagai berikut:

1. Adapun manfaat perancangan bagi penulis adalah sebagai berikut:
  - a. Memperdalam kemampuan peneliti dalam penulisan karya ilmiah.
  - b. Mengaplikasikan ilmu tentang perancangan desain, khususnya dalam perancangan *design prototype* untuk aplikasi kasir *online*.
  - c. Memenuhi syarat kelulusan studi sarjana.
2. Adapun manfaat perancangan bagi objek penelitian ini adalah sebagai berikut:
  - a. Memiliki *design prototype* aplikasi *smart* kasir.
  - b. Sebagai kontribusi praktis untuk pengerjaan aplikasi *smart* kasir yang bisa digunakan O'Group di kemudian hari.
3. Adapun manfaat perancangan bagi universitas adalah dapat menjadi referensi bagi mahasiswa peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat topik ataupun bidang yang sama.

#### 1.4 Batasan Penelitian

Adapun dalam melakukan penelitian pada tugas akhir ini, agar dapat dilakukan sesuai ruang lingkup dan batasan dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan UI hanya berbasis *mobile apps*.

Hasil perancangan ini dibatasi hingga pembuatan desain *prototype* dalam aplikasi kasir *online* pengolahan data dan pembukuan yang terhubung dengan *google drive* O'Group.