

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada pertengahan tahun 2022 merupakan awal pasca pandemi Covid-19 yang telah menyebar selama 2 tahun lamanya, sepanjang 2 tahun tersebut membawa pengaruh besar terhadap perekonomian nasional maupun global menuju jurang resesi. Terpantau data dari Kementerian Koperasi dan UKM (Kompas, 27 Maret 2020), terdapat 949 laporan yang didapatkan dari pelaku koperasi dan usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) yang terdampak covid 19 (Yustika & Kasidi, 2022). Kondisi tersebut membuat segala kegiatan yang semula berjalan normal menjadi terganggu, sehingga para pelaku usaha banyak yang mengalami masalah bahkan terpaksa bangkrut. Pemerintah tengah berupaya untuk meningkatkan perekonomian agar lekas membaik kembali seperti sediakala.

Hal tersebut didukung oleh Dinas Koperasi, Industri dan Perdagangan Kota Malang yang sering mengadakan berbagai event seperti pameran produk UMKM, pelatihan bisnis, dan acara promosi lainnya. Tujuan diadakannya event – event tersebut adalah untuk meningkatkan kinerja dan pemberdayaan usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) di Kota Malang pasca pandemi. Event merupakan kegiatan yang telah direncanakan dan diadakan pada waktu tertentu, pada umumnya memiliki tujuan untuk mengumpulkan orang – orang dalam suasana yang spesifik atau untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Event biasanya berupa acara formal seperti konferensi, seminar, atau pameran, atau acara yang lebih santai seperti konser, festival, atau perayaan. Event dapat diadakan oleh pihak organisasi atau perorangan yang bertujuan untuk mempromosikan suatu produk, meningkatkan kesadaran tentang isu tertentu, mempererat hubungan sosial, atau untuk tujuan lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak stakeholder terdapat beberapa permasalahan yang sering muncul dari internal Diskopindag itu sendiri yaitu masalah tentang pendataan pelaku usaha yang belum terdaftar dalam data yang dimiliki oleh Diskopindag. Selain itu, pengelolaan event atau pelatihan yang diselenggarakan oleh pihak Diskopindag banyak dijumpai peserta yang mengikuti

pelatihan melebihi batas keikutsertaan event atau pelatihan , sehingga kuota peserta yang diberikan oleh Diskopindag penuh dan event yang diadakan tidak dapat berkembang sesuai dengan target (Komunikasi Pribadi, 2 November 2022). Dari masalah yang telah disampaikan oleh pihak Diskopindag dan berdasar pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa perlu sebuah sistem yang dapat mengatur kebutuhan tentang event atau pelatihan. Sehubungan dengan adanya kebutuhan tersebut dan dikarenakan tim peneliti terbagi menjadi beberapa bidang penelitian, maka pada penelitian ini peneliti fokus pada bidang yang peneliti kuasai yaitu pembuatan desain. Salah satu desain yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah desain UI/UX.

Metode yang dapat digunakan dalam mengembangkan desain UI/UX yang baik salah satunya adalah menggunakan metode *design thinking* karena metode ini dianggap lebih dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna, dengan menggunakan prototipe yang telah dibuat, pengguna dapat menggunakan secara langsung dan memberikan pengalaman sehingga memberikan luaran yang lebih baik (Haryuda et al., 2021).

Latar belakang menggunakan metode ini dikarenakan metode *design thinking* dianggap dapat menyelesaikan masalah yang kompleks dan solusi yang belum pernah ditemui sebelumnya, yaitu dengan membagi permasalahan menjadi beberapa bagian, seperti sudut pandang pengguna, kemudian menghasilkan banyak ide pada langkah *brainstorming* dengan cara melakukan pendekatan secara langsung pada saat pembuatan desain kerangka awal. Selain itu, metode *design thinking* ini telah digunakan oleh startup unicorn dan menengah dalam mengembangkan produk, karena metode ini dapat menghemat waktu, biaya, dan energi dalam pengembangannya.

Tahapan dalam metode *design thinking* merupakan tahapan yang berulang dengan beberapa proses untuk mengidentifikasi dan memahami pengguna, masalah pengguna, dan pemecahan masalah yang dapat memudahkan peneliti untuk mendefinisikan masalah. Sehingga metode ini memungkinkan peneliti untuk menghasilkan banyak ide dan solusi kreatif dengan menghasilkan desain melalui pengujian disertai dan prototipe (Nasution & Nusa, 2021).

Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini bermaksud untuk menghasilkan *user interface* dan *user experience* dengan memberikan solusi kedalam bentuk sistem manajemen berbasis website atau Sistem Manajemen Event Diskopindag Kota Malang (SIMENDAG) dengan menggunakan pendekatan *design thinking*. Dengan menggunakan metode *design thinking* dirasa mampu menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang didapat, peneliti berpendapat jika Dinas Koperasi, Industri, dan Perdagangan Kota Malang membutuhkan sistem manajemen sebagai pengatur event yang akan diadakan bagi pihak pelaku usaha di Kota Malang. Dengan hadirnya sistem manajemen ini, maka dengan menggunakan pendekatan *design thinking* diharapkan akan mendapatkan hasil yang baik. Adapun rumusan masalah dari latar belakang tersebut:

- a. Bagaimana hasil rancangan website SIMENDAG menggunakan pendekatan *design thinking*?
- b. Bagaimana hasil pengujian *prototype* dengan menggunakan *usability testing* dan SUS (*System Usability Scale*) ?
- c. Bagaimana hasil solusi desain terhadap pengelolaan event atau pelatihan yang diadakan oleh Diskopindag Kota Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk:

- a. Untuk melihat hasil yang diciptakan sebagai solusi dari penyelesaian masalah dengan metode *design thinking*
- b. Untuk menghasilkan model perancangan *user interface* dan *user experience* dengan mengimplementasikan dalam bentuk website
- c. Untuk menguji dan mengimplementasikan *prototype design* website SIMENDAG

1.4 Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus terhadap perancangan dan pembuatan *prototype design* dengan menggunakan metode *design thinking*. Batasan berikut digunakan untuk membatasi ruang lingkup penelitian :

- a. Penelitian hanya terbatas hingga tahap *prototype* menggunakan aplikasi *figma*.
- b. Metode penelitian website menggunakan *design thinking*.
- c. *Prototype* aplikasi hanya terbatas digunakan oleh pihak Diskopindag Kota Malang dan para pelaku usaha di Malang raya.
- d. Fitur yang akan diuji hanya terbatas pada menu pendaftaran peserta dan event, login, dan home.

