

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan teknologi khususnya di dunia internet membuat para pelaku bisnis tidak lagi mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi apapun yang dapat menunjang aktivitas bisnisnya.

Smartphone atau telepon cerdas semakin banyak dimanfaatkan pelaku bisnis untuk mengakses informasi yang mereka perlukan. Aplikasi-aplikasi *mobile* pun banyak bermunculan sehingga mempermudah untuk mengakses informasi yang sedang dicari.

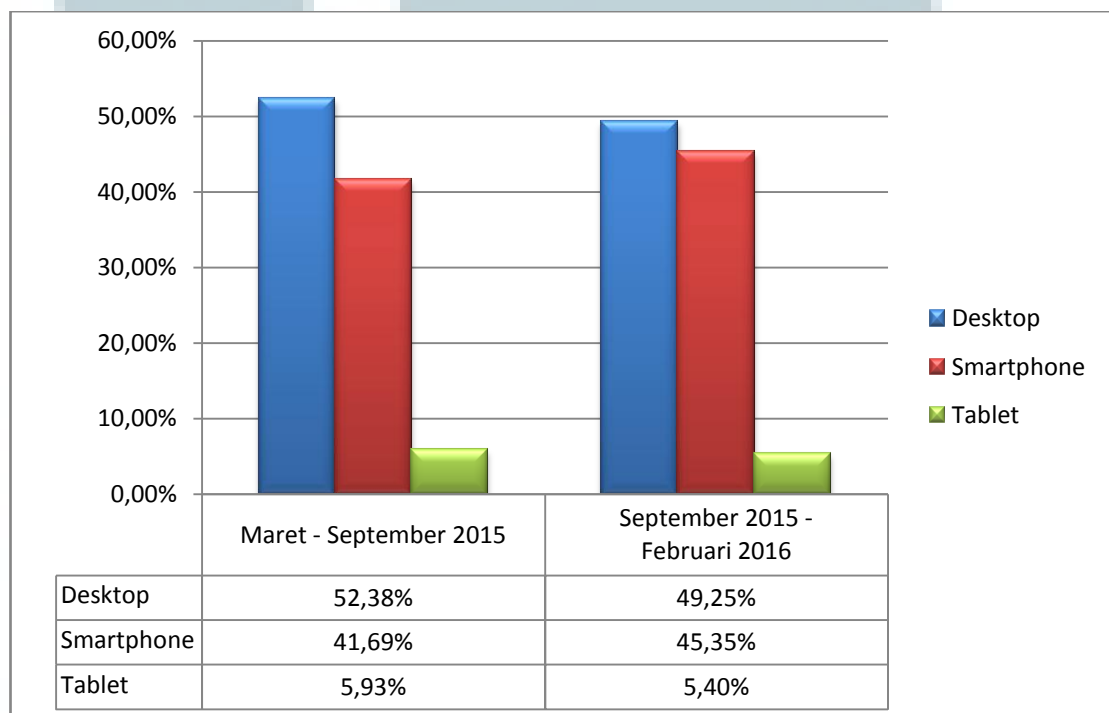
E-commerce (Electronic Commerce) merupakan salah satu perkembangan teknologi yang diterapkan para pelaku bisnis untuk memajukan bisnis mereka. *E-commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen, *manufaktur*, *service providers* dan pedagang perantara dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer yaitu internet. (Purwaningsih, 2010)

Melalui *E-commerce* pengguna dapat berbelanja atau *me-review* berbagai macam produk yang disediakan di toko *online* setiap saat dan dimana saja. Hal ini sangat memudahkan para pengguna yang memiliki kendala dalam hal jarak dan waktu. Seorang pembeli tidak harus datang ke toko dan mengorbankan waktunya untuk mendapatkan produk yang mereka inginkan.

Aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile* menjadi salah satu yang sedang naik daun saat ini. Kemudahan menjadi salah satu alasan mengapa aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile* tersebut menjadi marak digunakan.

Gamedia Asri Media merupakan anak perusahaan Kompas Gramedia yang menyediakan jaringan toko buku dengan nama Toko Buku Gramedia yang sudah tersebar di beberapa kota di Indonesia dan Malaysia.

Kecenderungan dari para pelanggan Gramedia yang mulai mengakses Gramedia.com menggunakan device *smartphone* ataupun *tablet* membuat Gramedia ingin membuat aplikasi berbasis *mobile* yang dapat digunakan oleh para pelanggan Gramedia. Dari data *Google Analytics* pada periode September 2015 s/d Februari 2016 visitor yang mengakses Gramedia.com via *desktop* sebanyak 49.25% sedangkan visitor via *smartphone* sebanyak 45.35% dan visitor via *tablet* sebanyak 5.40%.



Gambar 1.1 Data google Analytics Gramedia.com

Dari permasalahan di atas, maka pada penelitian ini akan dilakukan analisis dan perancangan *prototype* sebuah tampilan *user interface* yang memiliki fungsi,

fitur, dan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan para pengguna aplikasi *mobile e-commerce* Gramedia.com.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa pokok permasalahan sebagai berikut

- a. Bagaimana merancang sebuah desain *user interface* aplikasi mobile Gramedia.com yang sesuai *requirement*.
- b. Bagaimana melakukan perancangan desain *user interface* yang sesuai dengan kebiasaan masyarakat dalam menggunakan aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan penelitian ini, diberikan batasan masalah agar dalam penyelesaian nantinya dapat sesuai dengan yang diharapkan. Pembuatan penelitian ini dibatasi hanya pada masalah berikut:

- a. Membuat rekomendasi desain UI (*User Interface*) aplikasi mobile Gramedia.com yang sesuai dengan *requirement*.
- b. Membuat *prototype* UI (*User Interface*) menggunakan aplikasi Axure.
- c. Membandingkan aplikasi-aplikasi mobile yang bersifat *e-commerce* agar menemukan desain *user interface* yang sesuai untuk aplikasi *mobile* dari Gramedia.
- d. *Prototype* yang dibuat untuk sistem operasi Android
- e. *Prototype* yang dibuat menggunakan perspektif *on-line purchasing perspective*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Memberi rekomendasi kepada pihak Gramedia dalam membangun aplikasi *mobile* yang sesuai dengan *requirement*.
- b. Memberi rekomendasi kepada pihak Gramedia dalam menentukan hal-hal apa saja yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi *mobile* milik mereka.
- c. *Prototype* dibuat berdasarkan dengan *requirement* yang disesuaikan dengan kebiasaan masyarakat dalam menggunakan aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Gramedia

1. Memberikan rekomendasi *User Interface* yang sesuai dengan aplikasi *mobile* lainnya.
2. Memberikan rekomendasi tentang apa saja hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan aplikasi *mobile* milik Gramedia.

b. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah didapat saat perkuliahan mengenai *user interface* dan *user experience*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian terbagi menjadi lima bab yang secara sistematis akan menjelaskan setiap langkah yang diambil.

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI. Bab ini menguraikan landasan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini berisikan tentang alat dan bahan yang digunakan dalam melakukan penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN. Bab ini menjelaskan pembahasan terhadap masalah-masalah yang telah dirumuskan dan hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Bab ini menguraikan kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

U
M
N