

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peternakan merupakan kegiatan untuk melakukan kegiatan pemeliharaan serta melakukan kembang biak hewan ternak dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan dari kegiatan tersebut. Tujuan dari peternakan adalah untuk mendapatkan laba dengan menggabungkan secara optimal asas nilai manajemen dengan nilai-nilai dari pembudidayaan hewan ternak. Awalnya, peternakan adalah bagian dari kehidupan petani swasembada, dengan tujuan bukan hanya sumber makanan untuk keluarga petani tetapi juga sumber pupuk, pakaian, sarana transportasi, tenaga untuk dimanfaatkan, serta bahan bakar. Awalnya, hewan dimanfaatkan sebisa mungkin selagi hidup untuk menghasilkan telur, susu, wol, bahkan darah (misalnya, oleh suku Maasai), dan memakan hewan itu sendiri bukanlah tujuan utama [1].

Salah satu bidang dari peternakan adalah peternakan sapi. Peternakan sapi dibagi menjadi dua sektor, antara lain adalah sapi potong dengan produk yang dihasilkan adalah daging dan sapi perah dengan produk yang dihasilkan adalah susu. Susu yang dihasilkan selanjutnya diolah dengan berbagai macam produk olahan, antara lain seperti susu bubuk, keju, mentega dan produk olahan lainnya. Perkembangan usaha sapi perah di Indonesia memiliki beragam kesulitan yang menghambat perkembangan usaha sapi perah. Masalah yang terjadi saat ini, usaha peternakan sapi perah masih didominasi oleh peternakan sapi perah rakyat dengan skala kecil serta pemasaran yang kurang maksimal [2]. Tegal adalah salah satu kabupaten di bagian barat laut Jawa Tengah. Banyak warga Tegal melakukan usaha di sektor peternakan. Di sektor peternakan sendiri warga Kota Tegal banyak yang memiliki peternakan antara lain seperti sapi, kerbau, kuda, kambing, dan domba. Menurut data yang didapatkan dari

BPS Provinsi Jawa Tengah [3], Populasi ternak serta unggas yang ada pada Kabupaten Tegal pada tahun 2015 adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Populasi ternak Kabupaten Tegal pada tahun 2015

Sapi Perah	Sapi Potong	Kerbau	Kuda	Kambing	Domba
233	10.059	4877	356	71.612	173.458

Tabel 1.2 Populasi unggas Kabupaten Tegal pada tahun 2015

Ayam Kampung	Ayam Petelur	Ayam Pedaging	Itik
2.394.155	597.000	5.623.603	127.700

Permasalahan yang terjadi yang sering terjadi pada seorang yang beternak di Tegal adalah kurang luasnya jaringan penjualan yang dapat dilakukan peternak untuk menjual hasil peternakannya. Pada umumnya, sistem penjualan yang dilakukan masih menggunakan sistem konvensional, dimana pembeli langsung bertatap muka dengan penjual. Dengan adanya *marketplace* berbasis aplikasi atau *online marketplace* diharapkan dapat meningkatkan omset penjualan dari peternak di Kabupaten Tegal serta mempermudah konsumen dalam mencari barang atau jasa. Dalam menghadapi persaingan era globalisasi e-Marketplace memberikan peluang besar bagi pelaku bisnis dalam menyampaikan informasi produk baik berupa barang atau jasa dengan menggunakan teknologi internet [4]. Para peternak konvensional belum beranjak untuk menggunakan e-Marketplace dikarenakan masalah *user experience*, dikarenakan aplikasi yang sudah ada dirasa tidak mempermudah peternak dikarenakan peternak kesulitan untuk menggunakan sistem tersebut.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan tujuan untuk mempermudah peternak dalam menggunakan sistem, maka dirancang antarmuka sistem yang lebih baik agar masalah *user experience* pada *user* dapat terselesaikan.

User experience ini dapat meningkatkan *usability* pengguna dalam menjalankan aplikasi. Untuk memperoleh kenyamanan pada aplikasi yang digunakan, rancangan antarmuka yang dibangun dibuat dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Dimana pada metode *UCD*, *user* terlibat langsung dalam proses awal perancangan sistem sehingga *user* dapat menyampaikan ide untuk antarmuka sistem [5]. Dengan metode ini, e-commerce yang dirancang akan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna, baik dari interface, *usability*, fasilitas yang diberikan, informasi yang terkait dan sistem pembelian barang pada e-commerce tersebut [6]. Jika user tidak dapat atau belum bisa memahami antarmuka pada aplikasi marketplace tersebut maka proses pembuatannya akan diulang kembali sampai user dapat memahami atau mempermudah dalam penggunaan aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah-masalah yang didapatkan berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Apakah setelah menggunakan metode *User Centered Design* membantu meningkatkan *Usability* pengguna?
2. Bagaimana penggunaan metode *User Centered Design* dalam pembuatan antarmuka?

1.3 Batasan Masalah

Sistem yang dibuat memiliki beberapa batasan. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Studi kasus yang digunakan bertempat di Kota Tegal, Jawa Tengah.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan tercapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat antarmuka aplikasi menjadi mudah digunakan oleh pengguna.
2. Memberikan kenyamanan yang lebih ketika menggunakan aplikasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mendapatkan literatur atau sumber pustaka yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun. Literatur yang digunakan dapat berupa jurnal, artikel, dan buku nasional maupun internasional tentang User Interface / User Experience (UI / UX) dan User-Centered Design (UCD).

2. Metode Pengembangan Aplikasi User Experience

Pembangunan antarmuka dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Riset penggunanya / User Persona

Dengan melakukan riset pada user persona atau penggunanya maka akan mendapatkan solusi - solusi yang dibutuhkan untuk memecahkan permasalahan dari user.

b. Menyimpulkan kebutuhan sistem / Minimum Viable Product (MVM)

Minimum Viable Product adalah menyimpulkan kebutuhan - kebutuhan minimal yang tersedia pada sistem yang mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada user.

c. Pembuatan Low-fidelity prototype

Low-fidelity prototype adalah pembuatan screen atau layouting secara sederhana atau masih berbentuk sketsa pada pembuatan aplikasi yang telah dijabarkan pada saat Minimum Viable Product dan Wireframe User Journey.

d. Pembuatan High-fidelity prototype

High-fidelity prototype adalah pembuatan screen atau layouting pada aplikasi yang sudah dalam berbentuk desain secara keseluruhannya.

e. Usability Testing

Pengujian desain aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan Invision atau menggunakan marvel dan diuji langsung oleh user, dengan harapan desain yang kita telah buat dapat digunakan oleh user atau tidak

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang alasan dan konsep-konsep penulis dalam melakukan penelitian.

BAB II TINJUAN PUSTAKA DAN LADASAN TEORI

Bagian ini berisi tentang pembahasan skripsi dan makalah orang lain yang memiliki kesamaan dalam konsep-konsep pengerjaan yang sama dengan penelitian penulis.

BAB III METODOLOGI

Bagian ini berisi tentang metode dan konsep-konsep yang dilakukan penulis dalam penelitian

BAB IV HASIL DAN KESIMPULAN

Bagian ini berisi hasil dari penelitian yang dilakukan oleh penulis

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis

