

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT Lawang Sewu Teknologi merupakan perusahaan yang didirikan pada tahun 2013 yang bergerak di bidang Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK). PT Lawang Sewu Teknologi memiliki misi memberikan layanan tepat guna dan solusi yang bermanfaat untuk digunakan masyarakat, memberikan dedikasi terhadap Teknologi Informasi berdasarkan hasil riset yang telah dicapai, dan berpartisipasi dalam mendukung program pemerintah dalam bidang Teknologi Informasi. PT Lawang Sewu Teknologi dipimpin oleh Bapak Muhammad Wicaksono Mursid, S.T. sebagai CEO. PT Lawang Sewu Teknologi sudah memiliki beberapa website dan aplikasi online yang dapat digunakan oleh masyarakat umum yang memberikan solusi dan bermanfaat serta efisien, sesuai pada misi yang dimiliki PT Lawang Sewu Teknologi [1].

Adanya revolusi industri 4.0 ini memberikan dampak positif untuk berkembangnya perusahaan PT Lawang Sewu Teknologi dalam membangun layanan aplikasi. Perkembangan ini berguna untuk membangun dan mengembangkan aplikasi dan website yang bermanfaat yang dapat digunakan oleh masyarakat. Hal ini terutama karena di tengah pandemi Covid-19 saat ini, segala sesuatu mulai dari belajar, sekolah, kuliah, kerja, ibadah, dan lain-lain dilaksanakan dalam jaringan (daring) atau *online*. Hal ini membuat banyak orang sibuk menggunakan gadget mereka masing-masing. Selain itu juga kebanyakan lebih suka melakukan penjualan dan pembelian secara *online*.

Penjualan adalah sumber kehidupan suatu perusahaan, karena dari perusahaan terdapat usaha untuk menarik pelanggan[2]. Pelanggan merupakan orang yang melakukan pembelian produk atau jasa dari perusahaan dengan alasan produk dari perusahaan tersebut sangat bermanfaat. Pelanggan juga merupakan sumber pemasukan bagi sebuah perusahaan. Perusahaan dan pelanggan terlibat dalam transaksi jual beli[3].

Dalam menjalankan sebuah usaha dan melakukan transaksi jual beli dan pencatatan lainnya akan sulit tanpa adanya bantuan aplikasi kasir. Tanpa adanya

aplikasi kasir maka perusahaan harus menyediakan catatan buku besar guna mencatat nama-nama produk serta harganya, dan pencatatan transaksi yang sedang berlangsung dan sudah terjadi. Dengan cara tersebut, perusahaan akan mengalami kesulitan dalam menjalankan usahanya karena harus merekap segala transaksi dan pencatatan lainnya pada catatan tersebut. Hal ini juga memungkinkan terjadinya kesalahan pencatatan transaksi yang memakan waktu serta membuat proses ini berjalan tidak efektif dan efisien. Desa Ponggok merupakan salah satu klien dari PT Lawang Sewu Teknologi yang mengeluhkan tentang transaksi jual belinya yang selama ini dijalankan secara manual melalui pencatatan buku kas, maka dari itu Desa Ponggok meminta PT Lawang Sewu Teknologi untuk membuat aplikasi kasir *online* yang dapat dipakai toko atau warung yang terdapat di Desa Ponggok dan bisa dipakai untuk masyarakat umum.

Berdasarkan hal tersebut, maka akan dirancang sebuah aplikasi kasir untuk transaksi jual beli dan pencatatan lainnya untuk mempermudah sebuah usaha dalam mengelola produk dan harga penjualannya, transaksinya, dan pencatatan lainnya. Aplikasi kasir ini dinamakan “Warung PoS (Point of Sale)”. Aplikasi kasir Warung PoS ini diharapkan dapat difungsikan untuk melakukan transaksi jual beli penjualan dan pencatatan lainnya, dan dapat memberikan kemudahan untuk pengguna yaitu Desa Ponggok yang merupakan salah satu klien dari proyek pembuatan aplikasi kasir Warung PoS ini, aplikasi Warung PoS ini juga dapat digunakan oleh masyarakat umum.

User Interface merupakan komponen penting sebelum pembuatan aplikasi agar dapat memberikan tampilan yang baik, maka *User Interface* dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi kasir Warung PoS[4]. Aplikasi kasir Warung PoS ini belum memiliki desain *user interface*, maka diperlukan rancangan desain *user interface* aplikasi kasir Warung PoS berbasis *mobile*, di mana pembuatan desain *user interface* ini juga harus diperhatikan pada sudut pandang *user* mengenai selera *user* untuk mendapatkan pandangan sesuai yang diinginkan *user*.

Penggambaran perancangan *user interface* aplikasi kasir Warung PoS ini memiliki peran penting pada saat *user* sedang menggunakan aplikasi tersebut karena *user* akan melihat sisi desain seperti warna, gambar, *font*, dan lain-lain. Desain *user interface* juga akan menjadi sangat penting karena semakin efisien dan efektif desain *user interface*, semakin nyaman pengguna akan merasa saat menggunakan situs web [5]. Aplikasi Warung PoS ini juga memiliki target untuk dipakai warga Desa dengan

minimalnya pengetahuan tentang teknologi maka perancangan *user interface* aplikasi kasir Warung PoS juga berfokus pada kemudahan dalam menggunakan aplikasi tersebut yang memiliki desain *user interface* yang mudah.

Terdapat beragam metode perancangan desain *user interface*, antara lain *Goal Directed Design*, *Human Centered Design*, *User Centered Design*, dan lain-lain. Metode *Goal Directed Design* (GDD) didefinisikan dalam fase penelitian dan berorientasi pada pengguna dengan model pribadi. Ada enam tahap pada metode GDD yaitu *research*, *modeling*, *requirements*, *framework*, *refinement*, dan *support* [6].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan pada PT Lawang Sewu Teknologi adalah belum adanya desain *User Interface* pada pembuatan aplikasi kasir Warung PoS berbasis mobile.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan yang menunjuk pada rumusan masalah untuk menopang penelitian ini yaitu, bagaimana cara merancang desain *User Interface* aplikasi kasir Warung PoS yang sesuai dengan kebutuhan *user*?

1.4. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini dibentuk adalah menghasilkan desain *User Interface* aplikasi kasir Warung PoS yang sesuai dengan kebutuhan *user*.

1.5. Manfaat Penelitian

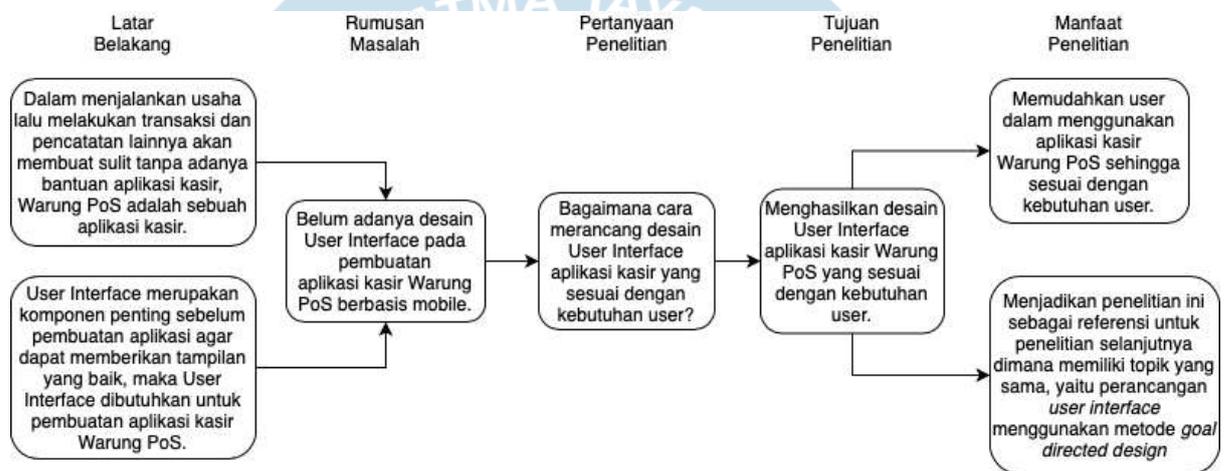
Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Memudahkan *user* dalam menggunakan aplikasi kasir Warung PoS sehingga sesuai dengan kebutuhan *user*.

2. Menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya di mana memiliki topik yang sama, yaitu perancangan *user interface* menggunakan metode *goal directed design*.

1.6. Bagan Keterkaitan

Berikut adalah gambar dari bagan keterkaitan antara latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, yang ditunjukkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan