

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta batasan penelitian.

### 1. 1. Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi menciptakan perkembangan di dunia digital terutama bisnis dan industri. Pada saat ini, *marketplace* merupakan syarat persaingan global bagi organisasi atau perusahaan dalam berbisnis. Baik perusahaan kecil, menengah, maupun besar memanfaatkan *marketplace* untuk meningkatkan bisnisnya [1]. Salah satu faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi yang pesat ini adalah Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Saat adanya krisis ekonomi karena pandemi, banyak usaha yang mengalami kendala bisnis. Sedangkan UMKM lebih tangguh dalam menghadapi krisis tersebut.

Industri mebel termasuk salah satu sektor usaha yang berkembang pesat di Indonesia. Mebel merupakan perlengkapan rumah yang menunjang aktivitas. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, pertumbuhan industri mebel tahun 2021 memiliki kenaikan sebesar 8,16% dibandingkan tahun sebelumnya. Menurut Menteri Perindustrian Agus Gumiwang Kartasasmita, pertumbuhan industri mebel disebabkan oleh adanya peralihan minat belanja rumah tangga yang saat ini menjadi kebutuhan untuk menata dan renovasi rumah [2]. Pesatnya perkembangan industri mebel membuat perusahaan saling bersaing untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Banyaknya pilihan layanan *e-commerce* serta produsen mebel membuat konsumen bingung untuk memilih mana layanan terbaik dan terpercaya. Pemilihan layanan *platform marketplace* sangat berpengaruh terhadap kepuasan konsumen dan pengelolaan proses jual beli.

Di Indonesia sendiri belum banyak *marketplace* yang dibuat khusus untuk

industri mebel agar bisa bersaing dengan berbagai *brand* dari luar negeri. Para pelaku usaha mebel kebanyakan menjual produknya di *marketplace* yang umum seperti Shopee dan Tokopedia. Hal ini membuat persaingan terlalu luas dan pembeli kesulitan untuk memfilter serta menspesifikasi produk yang diinginkan. *Marketplace* yang umum tersebut merupakan *platform* yang sporadis, dimana *platform* ini memiliki banyak kategori yang penyebaran peminatnya tidak merata. Hal ini menyebabkan toko-toko dengan kategori tertentu sulit ditemukan oleh pembeli.

Saat ini, pengguna kebanyakan menginginkan proses jual-beli yang cepat dengan mengutamakan aksesibilitas dan kemudahan dalam memilih barang yang diinginkan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membuat model perancangan *User Interface* dan *User Experience Marketplace* dengan bentuk aplikasi mobile menggunakan metode *Design Thinking*. Pemodelan yang dibuat merupakan aplikasi *marketplace* yang menjadi wadah bagi para UMKM untuk menjual produknya terutama mebel dan aksesoris rumah. Furnicraft merupakan nama dari pemodelan aplikasi *marketplace* tersebut. Metode *design thinking* bisa mempermudah penulis dalam melakukan pendekatan untuk mencari kebutuhan pengguna. Proses berulang yang terdapat dalam metode ini diharapkan dapat membantu penulis untuk benar-benar memahami pengguna dan mendefinisikan permasalahan untuk mencari solusi yang tepat.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif karena tujuan penelitian adalah untuk menggali, memahami, dan menafsirkan apa kebutuhan pengguna terhadap aplikasi *marketplace*. Penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2018) adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat untuk meneliti kondisi ilmiah dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data, dan dianalisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan kepada makna. [3]

## 1. 2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu

1. Bagaimana metode *Design Thinking* dapat menjawab permasalahan terhadap kebutuhan aplikasi *marketplace* khusus mebel?
2. Bagaimana pemodelan UI/UX aplikasi Furnicraft menjawab kebutuhan pengguna?

## 1. 3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menyelesaikan permasalahan serta kebutuhan pengguna terhadap *marketplace* yang khusus menjual mebel dengan memanfaatkan metode *design thinking*.
2. Memberikan hasil rancangan aplikasi Furnicraft dalam bentuk desain prototipe yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kemudian untuk manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah:

1. Memahami manfaat dan pengaruh metode *design thinking* dalam pembentukan desain aplikasi dan menyelesaikan masalah.
2. Memahami kebutuhan dan keinginan pengguna untuk diterapkan pada desain prototipe aplikasi.

## 1. 4. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis jelaskan, diperlukan adanya batasan agar sesuai dengan apa yang direncanakan. Batasan dari penelitian ini, yaitu:

1. Objek penelitian yang dilakukan adalah masyarakat yang sering melakukan pembelian produk mebel dan penjual produk mebel di aplikasi *Marketplace*.
2. Hasil dari penelitian ini adalah pemodelan UI/UX aplikasi *marketplace*.
3. Sistem berisi alur proses dan transaksi dari sisi konsumen dan penjual.