

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada beberapa tahun terakhir *startup* menjadi tren di Indonesia. *Startup* merupakan perusahaan baru yang masih dalam proses pengembangan. Diawali dengan kemunculan dan kesuksesan Gojek Indonesia menjadi pintu pembuka bagi kemunculan *startup* lain. Indonesia dengan pengguna internet terbesar nomor 6 di dunia dengan jumlah 171 juta orang merupakan pasar yang menggiurkan bagi investor untuk mendanai pengembangan *startup* lokal [1]. Pemberian dana membuat *startup* menjadi lebih cepat berkembang. Hampir setiap bulan terdapat *startup* baru yang diluncurkan di pasaran. Menurut artikel berita pada digitalbisa.id, Indonesia pada tahun 2022 menempati posisi ke 5 setelah Kanada dengan memiliki 2.324 *startup* [2], sedangkan *startup* yang tercatat pada *Indonesia Digital Creative Industry Society* (MIKTI) sebanyak 992 *startup* dengan 55.903 tenaga kerja yang telah diserap[1].

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tanggal 02 sampai 25 juni 2020 melakukan survei kepada 7.000 sampel responden dengan tingkat toleransi kesalahan(*margin of error*) 1,27% [3]. Hasil survei APJII menunjukkan bahwa *startup* pada bidang transportasi yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah Grab dan Gojek [3]. Hasil lain

survei menunjukkan bahwa sebesar 58,1% responden belum menggunakan layanan transportasi *online*, sebesar 21,3% responden menggunakan layanan transportasi Grab, sebesar 19,4% responden menggunakan layanan transportasi Gojek, dan sebesar 1,2% responden menggunakan layanan transportasi Anterin, Bonceng, Maxim, dan FastGo [4].

Geliat industri transportasi *online* menjadi salah satu pendorong pemuda kota Baubau menciptakan aplikasi bernama Kururio. Kururio merupakan *platform* transportasi *online* yang berbasis *mobile*. Fitur-fitur yang dapat digunakan bukan hanya transportasi, melainkan terdapat fitur antar barang, belanja kebutuhan, sampai fitur pesan makanan. Salah satu tujuan aplikasi Kururio diciptakan untuk mendukung ekonomi masyarakat Baubau dan menciptakan lapangan pekerjaan bagi para penyedia jasa ojek. Salah satu manfaat dari kehadiran aplikasi Kururio adalah ketergantungan mahasiswa yang belum memiliki kendaraan dalam beraktivitas.

Kajian kebergunaan aplikasi Kururio dilakukan melalui proses wawancara kepada 10 pengguna yaitu 3 pelajar, 5 mahasiswa dan 2 ibu rumah tangga pada tanggal 28 Oktober 2021 dengan hasil terdapat *bugs* pada fungsional peta aplikasi, tidak berfungsi fungsional Kvakxin pada versi 2.1.5, tampilan aplikasi dengan tampilan aplikasi yang terlalu minimal penggunaan warna dan kurang menarik. Kvakxin masih menunjukkan menu kosong sehingga responden tidak dapat melakukan pengujian pada fitur tersebut.

Berdasarkan hasil kajian terhadap kebergunaan aplikasi Kururio, penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan rancangan antarmuka baru aplikasi Kururio dengan metode *User Centered Design* (UCD). Metode UCD diterapkan untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang berorientasi pada pengguna sebagai pusat proses perancangan sistem. Pengukuran empiris dan pengujian hasil rancangan antarmuka pada penelitian dilakukan menggunakan pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada identifikasi masalah dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat rancangan antarmuka aplikasi Kururio dengan pendekatan *User-Centered Design*?
2. Bagaimana mengukur tingkat kebergunaan hasil rancangan aplikasi Kururio dengan pendekatan *User Experience Questionnaire*

1.3. Batasan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan terdapat batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada rancangan antarmuka aplikasi Kururio pihak pengguna dengan menu KVaksin, KMotor, KPasar melalui pendekatan *User Centered Design*.
2. Penelitian ini berfokus pada proses evaluasi hasil rancangan antarmuka aplikasi Kururio melalui pendekatan *User Experience Questionnaire*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membangun rancangan antarmuka aplikasi Kururio dengan pendekatan *User Centered Design (UCD)*.
2. Menguji hasil rancangan antarmuka aplikasi Kururio dengan pendekatan *User Experience Questionnaire*.

1.5. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa manfaat yaitu berupa:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memperluas pengetahuan pada bidang ilmu perancangan antarmuka suatu sistem dan dijadikan khasanah kepustakaan sebagai pedoman dalam penelitian yang berkaitan dengan kebergunaan suatu sistem.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan informasi terkait kekurangan dari aplikasi Kururio dan masukan bagi proses pengembangan aplikasi Kururio yang didasarkan pada kebutuhan pengguna.