

# **BAB I. PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran yang sangat penting dalam perekonomian suatu negara. UMKM berperan sebagai penopang ekonomi lokal serta memberikan kontribusi signifikan baik dalam menciptakan lapangan kerja, mendorong pertumbuhan ekonomi lokal dan menggerakkan inovasi usaha bagi suatu negara. Realita yang terjadi adalah seringkali para UMKM menghadapi berbagai macam tantangan dalam meningkatkan kualitas usahanya. Faktor utama yang memengaruhi kemampuan UMKM untuk tumbuh dan berkembang adalah kurangnya akses dan informasi terhadap pelatihan-pelatihan bisnis dan pengetahuan yang relevan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sisi lain telah membawa sebuah perubahan besar dalam memahami bagaimana perilaku pengguna untuk belajar dan mengakses sebuah informasi. Media video dan pembelajaran *online* telah menjadi sebuah solusi yang menarik dan efektif untuk pengguna memahami sebuah informasi, dengan menggunakan media video pengguna dapat belajar dan memahami sebuah informasi secara efektif dan fleksibel.

Siger Innovation Hub merupakan lembaga inkubator bisnis berbasis koperasi pertama di Indonesia. Siger Innovation Hub membantu menginkubasi para pelaku UMKM serta menjadi forum pengembangan bisnis dengan mengusung konsep kolaborasi. Program kelas inkubasi pada Siger Innovation Hub menghadirkan para mentor terbaik di bidangnya untuk mendampingi para pelaku UMKM selama masa inkubasi berlangsung. Program kelas inkubasi ini diharapkan dapat meningkatkan dan memperluas wawasan tentang bisnis dari para pelaku UMKM dan dapat terhubung dengan para pelaku usaha lainnya untuk berkolaborasi serta mendapatkan akses pasar bagi bisnis yang melakukan inkubasi.

Program kelas inkubasi yang dimiliki oleh Siger Innovation Hub setiap tahunnya berkolaborasi dengan pemerintah setempat dalam menyelenggarakan program kelas inkubasi bagi para pelaku UMKM. Kelas inkubasi ini berlangsung selama beberapa

bulan dengan menghadirkan para pemateri yang terbaik di bidangnya dan dilaksanakan selama dua sampai tiga kali pertemuan dalam satu minggu dengan *zoom meeting*. Proses pelaksanaan dari pembelajaran kelas inkubasi yang berlangsung saat ini adalah banyak dari para peserta mengalami kendala di luar dugaan seperti, kendala akan jaringan *internet* maupun kendala lainnya. Permasalahan yang terjadi lainnya adalah tidak sedikit dari para peserta kelas inkubasi yang berhalangan untuk hadir pada saat pelaksanaan, karena program kelas inkubasi dilaksanakan pada hari dan jam kerja sehingga menyebabkan para peserta tidak dapat menghadiri *zoom meeting* dan jika ada peserta yang berhalangan hadir dalam kelas inkubasi maka peserta hanya akan mendapatkan rekaman video kelas inkubasi melalui *google drive*, hal ini menyebabkan peserta UMKM kelas inkubasi menjadi kurang interaktif karena diskusi antara pemateri dan peserta hanya terjadi saat *zoom meeting* berlangsung. Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini akan menghasilkan sebuah Aplikasi pembelajaran UMKM dengan media video berbasis *website* pada Siger Innovation Hub dengan berfokus kepada pengembangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX).

Pembuatan sebuah *website* atau aplikasi pada umumnya sebelum masuk ke tahap pengembangan membutuhkan sebuah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Perancangan sebuah *User interface* (UI) merupakan sebuah proses untuk memastikan pengguna dengan mudah dan efektif saat berinteraksi dengan *website* atau aplikasi yang dikembangkan dengan cara memperhatikan detail pada setiap desain seperti penempatan elemen yang tepat dan strategis, mengoptimalkan tata letak, menyediakan informasi yang yang jelas dan akurat serta menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan menyenangkan seperti pemilihan warna, tipografi, dan elemen yang sesuai (Rully Pramudita et al., 2021). Perancangan *User Experience* (UX) juga memiliki peran krusial yaitu memahami kebutuhan dan tujuan pengguna, merancang struktur informasi serta pola desain yang familier supaya menciptakan pengalaman yang memuaskan, efisien, relevan serta menjadi sebuah solusi yang bermanfaat bagi para pengguna (Candra et al., 2023). Terdapat berbagai macam aplikasi untuk membuat sebuah desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) seperti Adobe XD,

Sketch, Lunacy, Penpot dan Figma. Figma merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh para desainer saat ini untuk membuat UI dan UX tampilan *website*, *mobile*, *desktop* dan bidang serupa lainnya.

Aplikasi Figma menjadi populer karena banyak dari fitur-fitur yang disediakan oleh Figma dapat mempermudah pekerjaan menjadi lebih cepat, efektif dan efisien. Fitur yang populer pada Figma adalah aplikasi ini bersifat gratis dan dapat diakses hanya dengan melalui *browser* tanpa harus mengunduh aplikasinya terlebih dahulu serta terdapat fitur unggulan lainnya seperti kolaborasi, di mana para anggota tim memungkinkan untuk bekerja sama dan berkolaborasi dalam *file* desain yang sama, meskipun sedang berada di lokasi yang berbeda, selain itu terdapat fitur yang memungkinkan anggota tim dapat secara langsung memberikan komentar dan melihat perubahan secara langsung pada desain yang dibuat oleh anggota lainnya serta dapat mengubah desain di dalam waktu yang sama (Tazkiyah & Arifin, 2022). Pembangunan Aplikasi pembelajaran UMKM dengan media video berbasis *website* pada Siger Innovation Hub menggunakan metode *Double Diamond*. *Double Diamond* merupakan sebuah metode perancangan yang digunakan oleh desainer dalam memecahkan sebuah masalah dan menciptakan sebuah solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna (Hapsari et al., 2021). Metode *Double Diamond* terdiri dari 4 tahap yaitu *discover* (mengumpulkan permasalahan), *define* (membentuk dan memprioritaskan permasalahan pengguna), *develop* (perancangan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna) dan *deliver* (melakukan pengujian terhadap rancangan desain yang telah dikembangkan). *Double Diamond* dipilih dalam penelitian ini karena metode *Double Diamond* memiliki struktur yang jelas dalam proses perancangan, dengan berfokus kepada pemahaman pengguna serta memvalidasi solusi yang diciptakan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

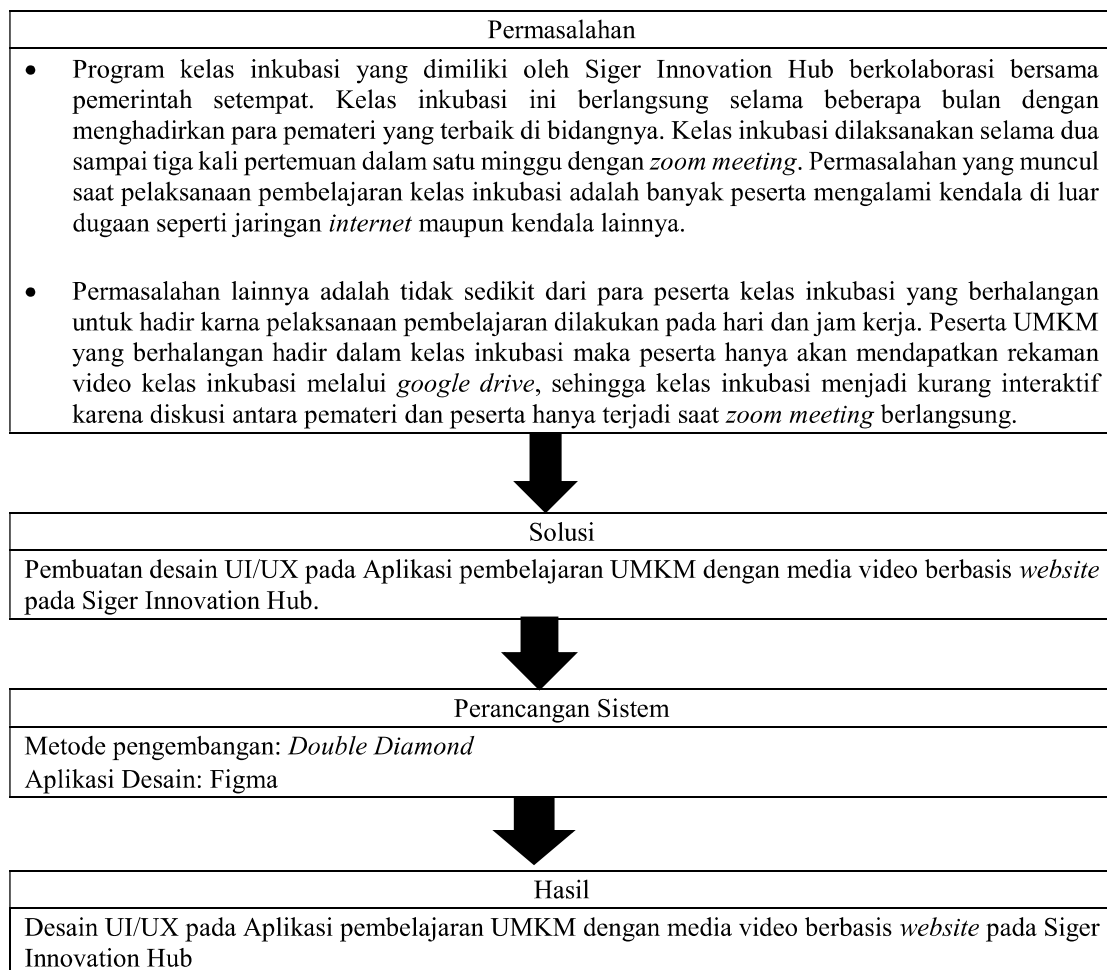
Tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan desain UI/UX pada Aplikasi pembelajaran UMKM dengan media video berbasis *website* pada Siger Innovation Hub diharapkan dapat membantu para peserta UMKM kelas inkubasi pada Siger Innovation Hub supaya dapat belajar di mana saja dan kapan saja secara fleksibel.

## 1.2 Tujuan

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan desain UI/UX pada Aplikasi pembelajaran UMKM dengan media video berbasis *website* pada Siger Innovation Hub yang diharapkan dapat membantu para peserta UMKM kelas inkubasi pada Siger Innovation Hub supaya dapat belajar di mana saja dan kapan saja secara fleksibel.

## 1.3 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ada, dapat disimpulkan sebuah kerangka pemikiran yang disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

#### 1.4 Kontribusi

Desain UI/UX pada Aplikasi pembelajaran UMKM dengan media video berbasis *website* pada Siger Innovation Hub diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada beberapa pihak, antara lain:

##### 1. Siger Innovation Hub

Kontribusi yang didapatkan Siger Innovation Hub terhadap Aplikasi pembelajaran UMKM dengan media video berbasis *website* ini yaitu:

- a. Tersedianya desain UI/UX untuk Aplikasi pembelajaran UMKM dengan media video berbasis *website* pada Siger Innovation Hub.
- b. Memberikan kemudahan para peserta UMKM kelas inkubasi pada Siger Innovation Hub supaya dapat belajar di mana saja dan kapan saja secara fleksibel.

##### 2. Peserta UMKM Kelas Inkubasi

Kontribusi yang didapatkan peserta UMKM kelas inkubasi terhadap Aplikasi pembelajaran UMKM dengan media video berbasis *website* ini yaitu:

- a. Tersedianya desain UI/UX untuk Aplikasi pembelajaran UMKM dengan media video berbasis *website* pada Siger Innovation Hub.
- b. Memberikan tampilan yang mudah digunakan, mudah dipahami dan menarik oleh pengguna.

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu perangkat lunak yang terdiri dari kumpulan-kumpulan *file* atau program yang berisi perintah untuk melakukan sebuah kegiatan atau perintah khusus dan saling memiliki keterikatan antara satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu (Syani & Werstantia, 2020).

Aplikasi saat ini terbagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan segmentasi pengguna dan pasarnya yaitu aplikasi berbasis *website*, aplikasi berbasis *mobile* dan aplikasi berbasis *desktop*. Aplikasi berbasis *website* saat ini menjadi populer karena sangat fleksibel seperti pengguna dapat mengakses aplikasi berbasis *website* di mana saja dan kapan saja tanpa harus melakukan instalasi aplikasi pada perangkat terlebih dahulu, cukup hanya dengan pengguna menuliskan alamat *website* melalui *web browser* dan terhubung melalui jaringan *internet*.

Aplikasi berbasis *mobile* juga saat ini sedang gencar untuk dikembangkan. Persentase pengguna terhadap aplikasi *mobile* mengalami peningkatan setiap tahunnya karena berbagai keunggulan yang ditawarkan dalam aplikasi *mobile*. Keunggulan-keunggulan yang ada pada aplikasi berbasis *mobile* adalah aplikasi dapat langsung berinteraksi dengan pengguna seperti penggunaan kamera, pengelolaan notifikasi, dan berbagi lokasi, hal ini tentu akan memberikan pengalaman yang *real-time* kepada para pengguna. Proses pengembangan aplikasi *mobile* pada saat ini masih mengalami kendala seperti keterbatasan aksesibilitas baik pada pengguna maupun pada perangkat serta keterbatasan sumber daya dalam mengembangkan aplikasi *mobile* yang menyebabkan saat ini belum banyak aplikasi *mobile* yang benar-benar relevan bagi pengguna.

Aplikasi berbasis *desktop* umumnya digunakan untuk kebutuhan kantor seperti perhitungan dan pendataan. Aplikasi berbasis *desktop* memerlukan proses instalasi untuk dapat dioperasikan sehingga terkadang proses ini memakan waktu, tetapi di sisi lain aplikasi *desktop* tidak memerlukan *internet* untuk mengaksesnya serta mudah

terintegrasi langsung dengan perangkat eksternal seperti *printer*, kamera dan perangkat penyimpanan eksternal. Keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi berbasis *desktop* ini tentunya akan memudahkan pengguna dalam mengelola dan berbagi data dengan perangkat-perangkat lainnya.

### **2.1.1 Website**

*Website* merupakan media sarana yang terdiri dari kumpulan halaman-halaman sebuah situs untuk menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk *visual*, teks suara dan lainnya yang terangkum dalam domain atau subdomain, tepatnya berada di *World Wide Web* (WWW) di dalam *internet* dan disimpan pada sebuah *server* sehingga *internet* dapat diakses secara *online*. *Website* saat ini telah berkembang dengan sangat pesat, sehingga *website* memiliki 3 jenis dalam proses interaksinya yaitu *website* statis, *website* dinamis dan *website* interaktif. *Website* statis merupakan sebuah *website* yang terbatas dalam proses interaksi antara pengguna dan sistem. *Website* ini memiliki halaman yang bersifat tetap (statis) dan jika ingin mengubah bentuk halamannya, maka harus diubah pada sumber kodenya secara langsung. *Website* dinamis merupakan sebuah *website* yang dapat mengubah beberapa halaman dan tampilan secara mudah dan cenderung selalu *update*. *Website* interaktif merupakan *website* yang dapat membuat para penggunanya dapat berinteraksi atau berkomunikasi dengan pengguna yang lainnya (Josi, 2017).

### **2.1.2 Internet**

Menurut pendapat (Apriyanti et al., 2022), *Internet* merupakan jaringan komunikasi global yang menghubungkan jutaan perangkat di seluruh dunia secara terbuka. *Internet* pada zaman ini telah menjadi sebuah komponen utama bagi seluruh aktivitas masyarakat modern saat ini seperti melakukan transfer data dengan cepat dan *real-time*, akses ke berbagai sumber daya dan layanan secara *online* seperti *e-commerce*, media sosial, surel, situs *web* dan lainnya. *Internet* akan memiliki dampak positif dan negatif tergantung pada individu yang menggunakannya. *Internet* dapat

disimpulkan mampu menghubungkan dunia dari berbagai letak geografis secara cepat dan luas terhadap informasi dan komunikasi.

### **2.1.3 Sistem**

Sistem merupakan hubungan dari kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerjasama. Sistem terdiri dari komponen-komponen yang berhubungan dan berinteraksi serta saling memengaruhi dalam membentuk suatu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Sidh, 2013).

## **2.2 Desain**

Menurut (Elisabeth et al., 2018), desain merupakan sebuah proses kreatif dengan menggunakan konsep-konsep untuk menciptakan atau membuat objek baru baik berupa *visual*, produk, sistem yang memiliki fungsional yang baik. Desain memiliki peran untuk mempermudah proses penyampaian sebuah pesan atau gagasan-gagasan secara efektif melalui berbagai macam media *visual* dengan hasil akhir berupa objek, proposal atau perencanaan. Desain memiliki peran sebagai penghubung antara kreativitas dan komunikasi kepada masyarakat, serta menjadi instrumen yang baik dan efektif dalam memengaruhi pandangan masyarakat secara luas dalam penyampaian sebuah pesan.

### **2.2.1 User Interface (UI)**

*User interface* merupakan suatu bidang keilmuan yang berfokus pada tata letak sebuah *website* atau aplikasi. *User interface* melakukan pengoptimalan tata letak secara mendetail pada berbagai macam elemen *visual* seperti mengatur penggunaan tombol yang akan digunakan oleh para pengguna secara tepat dan strategis, menyajikan gambar yang sesuai dengan tema *website* atau aplikasi yang dikembangkan, penggunaan tipografi yang tepat, penggunaan animasi dan interaksi, serta mengatur proses interaksi antara pengguna dan sistem. Penggunaan *User Interface* yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna yang positif, efisiensi komunikasi serta



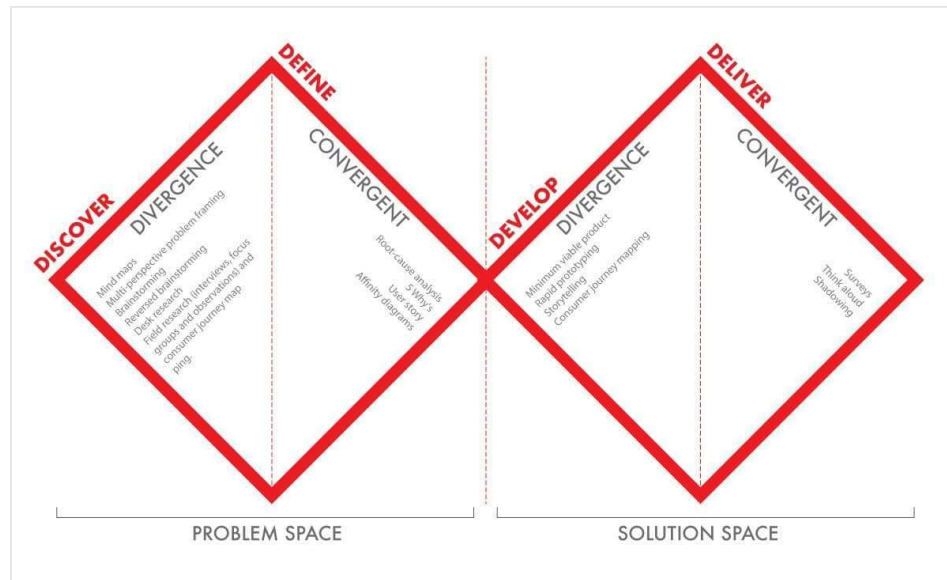
mengurangi tingkat kesalahan pengguna dalam mengakses *website* atau aplikasi yang dikembangkan (Rully Pramudita et al., 2021).

### **2.2.2 User Experience (UX)**

Menurut (Candra et al., 2023), *User Experience* merupakan sebuah bidang keilmuan yang berperan dalam mengidentifikasi, menganalisa serta memahami kebutuhan dan tujuan pengguna. *User Experience* berperan penting di dalam sebuah pembangunan *website* atau aplikasi, seperti merancang struktur informasi kedalam pola desain yang familier sesuai rentan pengguna yang telah diriset sebelumnya. Penggunaan *User Experience* yang baik akan memberikan dampak positif seperti terciptanya produk yang relevan bagi para pengguna, dapat memenuhi kebutuhan dan serta memberikan pengalaman positif, bermakna dan menyenangkan bagi para penggunanya.

### **2.2.3 Double Diamond**

*Double Diamond* merupakan metode pendekatan atau kerangka kerja dalam desain yang digunakan untuk menganalisa dan memecahkan masalah. Menurut (Hapsari et al., 2021), *Double Diamond* memprioritaskan analisis masalah yang terjadi dan kemudian menghasilkan suatu solusi yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. *Double Diamond* terdiri dari beberapa tahap yaitu:



Gambar 2. *Double Diamond*

Gambar 2 menjelaskan proses atau tahap-tahap dalam *Double Diamond* diantaranya adalah sebagai berikut:

a. ***Discover***

Tahap *discover* merupakan proses menganalisa yang berfokus kepada identifikasi masalah dengan cara melakukan pemahaman yang mendalam tentang masalah yang ingin dipecahkan. Tahap pengumpulan informasi dilakukan dengan cara melakukan wawancara pengguna, observasi secara langsung dan analisis pasar serta penelitian terkait. Langkah-langkah ini bertujuan untuk menunjang kebutuhan serta data yang diperlukan seperti kebutuhan pengguna dan solusi yang relevan dengan kebutuhan para pengguna.

b. ***Define***

Analisis masalah dan pengumpulan informasi lainnya yang telah dilakukan pada tahap *discover* sebelumnya, akan disusun untuk memperjelas kebutuhan sistem secara fokus dan terukur dengan tujuan dapat terdefinisi dengan baik. Bentuk akhir dalam tahap *define* ini berupa *user goal*, *business goal* dan *user persona*.

c. ***Develop***

Informasi berupa *user goal*, *business goal* dan *user persona* yang telah diperoleh dari tahap *define* sebelumnya, akan menjadi sebuah solusi dengan melalui berbagai

proses seperti *brainstorming* dengan beberapa pihak terkait, sehingga menghasilkan sebuah rancangan desain yang relevan dengan kebutuhan pengguna.

d. ***Deliver***

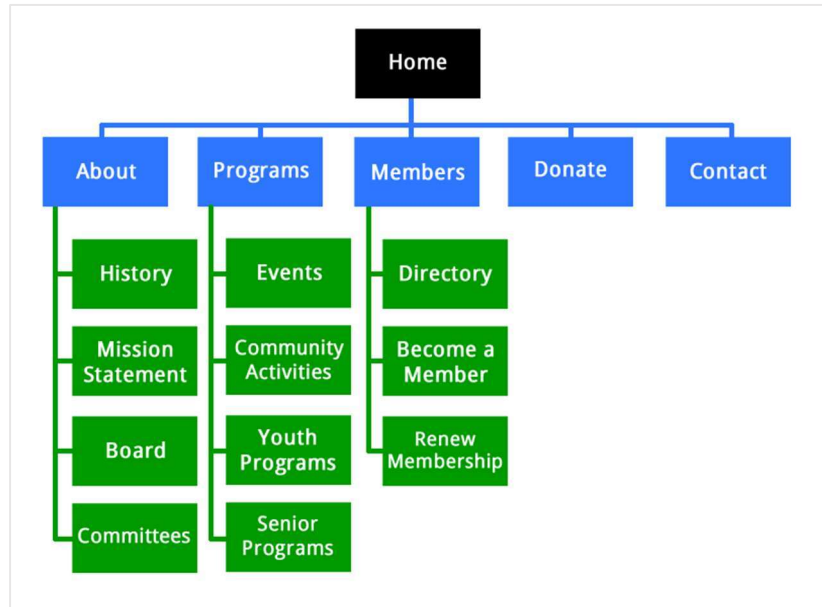
Tahap ini merupakan tahap di mana solusi yang telah menjadi rancangan desain akan melakukan sebuah pengujian. Prototipe dari rancangan desain yang telah dibuat dalam tahap *develop* akan diujikan kepada kelompok pengguna dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian rancangan yang telah dibuat dengan kebutuhan responden serta sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan.

#### **2.2.4 *Wireframe***

Menurut pendapat (Hartawan, 2022), *Wireframe* merupakan representasi *visual* pada tahap awal secara sederhana dari struktur desain *interface* dalam sebuah *website* atau aplikasi. *Wireframe* memiliki peranan penting dalam proses desain, karena akan menjadi gambaran dasar seperti pengaturan tata letak, navigasi, teks, gambar, tipografi, tombol serta elemen *visual* lainnya sebelum masuk ke proses pengerjaan desain *interface*.

#### **2.2.5 *Sitemap***

*Sitemap* merupakan representasi dari struktur navigasi menu atau hierarki menu dari suatu situs. *Sitemap* menampilkan isi dari setiap halaman dan navigasi yang terorganisasi dengan halaman-halaman yang terdapat dalam satu situs *web*. *Sitemap* memiliki peran sebagai penuntun dari pengguna supaya pengguna dengan mudah mencari halaman yang diinginkan dengan lebih efisien (Anwariningsih, 2011).



Gambar 3. Sitemap

### 2.2.6 Teori Warna

Menurut (Hidayat, 2020), warna merupakan sesuatu yang dapat memengaruhi perhatian pengguna dalam berbagai macam aspek. Warna dapat memengaruhi psikologi, perilaku, perasaan serta emosi manusia karena pada dasarnya setiap warna memiliki makna yang berbeda di dalamnya. Umumnya warna dikatakan sebagai atribut *visual* dalam menciptakan sebuah variasi dan kontras pada tampilan *visual*. Berikut makna dari setiap warna-warna:

- a. Merah: Energi, kekuatan, cinta, keberanian, perhatian.
- b. Biru: Ketenangan, kepercayaan, kebijaksanaan, kebebasan.
- c. Kuning: Ceria, gembira, kreatif, cerdas.
- d. Hijau: Segar, seimbang, pertumbuhan, damai.
- e. Jingga: Gembira, aktif, hangat, semangat.
- f. Ungu: Anggun, mewah, Romantis.
- g. Putih: Sederhana, bersih, murni, tenang.
- h. Hitam: Misterius, anggun, berani, elegan, tegas.



Gambar 4. Colorhunt

Mencari referensi penggunaan komposisi warna untuk suatu desain *website* atau aplikasi memerlukan situs guna untuk mencari komposisi dan penggunaan warna yang tepat dengan tujuan dapat memudahkan desainer dalam menentukan komposisi warna dalam suatu desain website atau aplikasi, salah satu situs tersebut adalah Colorhunt. Colorhunt memiliki fitur skema warna yang memungkinkan para desainer memilih kumpulan warna yang sudah terorganisasi berdasarkan kategori tertentu. Hal ini tentunya akan memudahkan para desainer dalam memilih warna untuk desain *website* atau aplikasi yang sesuai dengan tema yang diterapkan.

### **2.2.7 A/B Testing**

Menurut (Sudiharto et al., 2022), *A/B Testing* merupakan metode untuk membandingkan dua versi dari suatu produk dengan tujuan untuk menentukan mana produk yang memiliki kinerja yang lebih baik serta dapat meningkatkan *awareness* dari pengguna terhadap suatu produk atau layanan yang disajikan.

### **2.2.8 Usability Testing**

*Usability testing* merupakan metode untuk mengevaluasi suatu produk atau sistem dalam mengukur faktor efektivitas, kemudahan saat digunakan, dan kepuasan pengguna ketika menggunakan produk atau sistem yang telah dikembangkan. Metode ini dilakukan dengan cara mengujinya secara langsung kepada sekelompok pengguna. *Usability testing* bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan kesulitan yang dihadapi oleh pengguna ketika menggunakan produk atau sistem yang telah dibuat, serta memberikan wawasan untuk melakukan iterasi dalam suatu produk atau sistem (Wirdiani & Purnawan, 2019).

### **2.3 Usaha Mikro Kecil dan Menengah**

Menurut (Zaelani, 2019), UMKM atau Usaha Mikro, Kecil dan Menengah merupakan sebuah kategori usaha dengan skala kecil yang memiliki karyawan, omzet, dan total aset yang cenderung terbatas. UMKM memiliki peran yang penting dalam membangun perekonomian dari sebuah negara baik dari sektor ekonomi, inovasi, pembangunan secara sosial serta terciptanya lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat sekitar.

### **2.4 Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan sebuah proses untuk membantu seorang individu agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran berisi serangkaian pengetahuan dan pemahaman yang disusun serta dirancang sedemikian rupa untuk mendukung kemudahan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran tidak hanya berada pada lingkungan pendidikan, namun pembelajaran bisa diperoleh dengan cara mengakses informasi melalui media *internet*. Pembelajaran dapat juga diperoleh dengan mengalami sebuah peristiwa secara langsung dan menjadikannya sebagai sebuah pengalaman yang dapat dijadikan pembelajaran (Djamaluddin et al., 2019).

### **2.5 Video**

Video merupakan sebuah media *visual* yang terdiri dari sekumpulan gambar yang bergerak dan ditampilkan menjadi satu kesatuan dengan menggunakan teknologi. Video dalam kamus bahasa indonesia memiliki definisi rekaman gambar yang hidup dan bergerak secara *visual* dan ditayangkan melalui pesawat televisi. Video pada umumnya terdiri dari gambar serta audio yang berupa suara atau musik sebagai latar belakang dari video dengan tujuan untuk memberikan pengalaman secara nyata kepada para penonton. Penggunaan kombinasi gambar, gerak, suara dan narasi yang baik akan menghasilkan video yang dapat menjadi media penyampaian pesan yang efektif dan menarik, serta mampu memengaruhi emosi para penonton (Busyaeri et al., 2016).