

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini revolusi industri sedang berada di puncaknya dengan adanya teknologi digital yang mempengaruhi kehidupan manusia di seluruh dunia (Rezky et al., 2019). Dengan penggunaan internet yang semakin luas untuk konektivitas bagi jutaan orang secara global dan juga menjadi basis bisnis dalam transaksi perdagangan dan transportasi online (Rezky et al., 2019). Era dimana peran teknologi menjadi salah satu pendukung utama dari sebuah bisnis (Bhandari, 2013). Transformasi digital berpotensi untuk meningkatkan profitabilitas finansial dengan memperluas jangkauan pasar, meningkatkan penjualan online dan menawarkan peluang penghematan biaya kepada konsumen (Syahputra et al., 2023).

Tetapi selain memberikan keuntungan, transformasi digital juga memberikan dampak kepada seorang pengusaha yang tidak mampu atau tidak mau mengarahkan bisnisnya ke dunia digital yang menyebabkan bisnisnya tidak dapat bertahan melawan arus perkembangan teknologi dan persaingan bisnis yang ada. Dampak yang terjadi adalah kehilangannya peluang untuk mencapai pasar yang lebih luas, kehilangan daya saing, kendala operasional dan tidak bisa memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan.

Salah satu tipe usaha yang paling membutuhkan perubahan ke arah dunia digital adalah UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah). UMKM menyumbang 60,51% PDB (*Product Domestic Bruto*) dan memiliki kemampuan untuk menyerap 97% atau sekitar 119,6 juta tenaga kerja di Indonesia (Sitaniapessy et al., 2022). Tetapi masih terdapat banyak UMKM di Indonesia yang belum mampu mendigitalisasi usahanya (Ayu Kusumawati, 2022). Baru terdapat 17,5 juta UMKM yang masuk ke dunia digital dan memanfaatkan *e-commerce* (Sitaniapessy et al., 2022). UMKM harus bisa menguasai perangkat digital dan internet untuk bisa bertahan di pasar yang kompetitif (Purwana et al., 2017).

Salah satu cara untuk membantu meningkatkan perubahan usaha UMKM ke dunia digital adalah dengan mendorong para pelaku UMKM untuk mengikuti pelatihan bisnis atau kelas edukasi bisnis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Winda Ardiani dan Rizky Putra menemukan bahwa UKM dapat memperoleh pemahaman dan sikap tentang pemasaran digital melalui pelatihan *online* yang dilakukan (Ardiani & Putra, 2020). Kemudian pada penelitian yang dilakukan Fetty Poerwitasari, dkk juga menyatakan pelatihan online berdampak pada kesiapan teknologi dan motivasi berwirausaha (Poerwita Sary et al., 2022). Jadi dengan mengikuti pelatihan bisnis atau kelas edukasi bisnis para pelaku UMKM akan mendapatkan pengetahuan baru untuk mengembangkan dan mempertahankan bisnisnya yang langsung didampingi oleh para mentor ahli di bidangnya.

Pada penelitian terdahulu dari Ardianto, dkk dan Dwi Taufik Hidayat telah merancang sebuah aplikasi pembelajaran *digital marketing* dan penelitian dari Umardani, dkk juga merancang sebuah aplikasi pembelajaran *marketplace* (Ardianto et al., 2022) (Hidayat, 2023) (Umardani et al., 2022). Namun, ketiga aplikasi tersebut memiliki keterbatasan hanya berfokus untuk mempelajari satu materi saja sedangkan saat ini untuk mengembangkan bisnis seorang pengusaha harus bisa mempelajari dan memahami beberapa materi.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, pada penelitian ini dirancangnya sebuah antarmuka aplikasi edukasi bisnis untuk memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan lebih baik. Aplikasi ini akan menyediakan beragam materi mengenai cara mengembangkan bisnis dengan mentor ahli di bidangnya. Tujuan dibuatnya aplikasi edukasi bisnis ini adalah untuk menyediakan sebuah aplikasi atau platform pelatihan dan juga pengembangan bisnis yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang dapat dipakai dengan mudah dan praktis oleh pengguna. Pengguna diharapkan dapat dengan mudah memahami materi-materi yang telah diberikan dan mampu mengimplementasikannya ke dalam bisnis yang mereka miliki.

## 1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

### 1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian, dapat didefinisikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kebutuhan dan keinginan pengguna aplikasi edukasi bisnis?
2. Bagaimana cara merancang antarmuka aplikasi edukasi bisnis yang nyaman digunakan dan dapat diterima pengguna?
3. Bagaimana hasil dari pengujian pengalaman pengguna dalam menggunakan prototipe aplikasi edukasi bisnis?

### 1.2.2 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah maka perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi edukasi bisnis menggunakan metode design thinking.
2. Rancangan aplikasi edukasi bisnis berupa *prototype*.
3. Pengujian *usability testing* dibatasi hanya menggunakan kuesioner *Single Ease Question (SEQ)*.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian berdasarkan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna aplikasi edukasi bisnis.
2. Membuat rancangan antarmuka aplikasi edukasi bisnis yang nyaman digunakan dan dapat diterima pengguna.
3. Mengetahui hasil dari pengujian pengalaman pengguna dalam menggunakan prototipe aplikasi edukasi bisnis

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Diharapkan pada penelitian ini dapat membantu memperkaya pemahaman mengenai penerapan metode design thinking dalam proses perancangan UI/UX, serta efektivitas metode ini dalam meningkatkan kepuasan pengguna. Kemudian diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi peneliti dan praktisi di bidang desain interaksi dan pengalaman pengguna karena penelitian ini mengembangkan model desain yang berbasis pada kebutuhan, keinginan dan pengalaman pengguna.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Diharapkan dapat dijadikan panduan bagi pengembang aplikasi dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih baik, sehingga dapat mengurangi hambatan pengguna. Dengan merancang UI/UX yang baik menggunakan metode design thinking, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dalam proses belajar mengajar cara menjalankan bisnis.