

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tokodistributor merupakan sebuah *platform marketplace* dengan konsep B2B (*Business to Business*) dan O2O (*Online to Offline*) yang memudahkan semua orang untuk dapat berjualan tanpa harus mempertimbangkan tempat berjualan, modal usaha, dan dapat dilakukan oleh siapapun. Tokodistributor menjawab berbagai masalah para pengusaha baru seperti masalah produk dan modal terbatas, dengan menyediakan harga produk terbaik untuk para reseller. Menjadi solusi bagi supplier yang ingin mengembangkan bisnisnya juga menjadi tujuan tokodistributor karena reseller dan supplier adalah prioritas tokodistributor. Tokodistributor memiliki dua produk digital pada sistem operasi android sebagai *platform* perantara antara penjual dan pembeli yang memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda dengan pengguna yang sama.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan Proyek Manajer Tokodistributor yaitu Riri Astarina mengatakan dalam pengembangan produk selalu adanya perbedaan pendapat antara pengembang produk yang menyebabkan inkonsisten tampilan antarmuka dan lamanya proses pembuatan desain karena desainer harus membuat konsep desain dari awal. Selain itu dilakukan pengujian pra riset kepada desainer untuk membuat komponen antarmuka. Ada beberapa masalah yang ditemukan dalam pengujian yaitu desainer cenderung terlalu lama dalam membuat tampilan antarmuka karena terlalu mementingkan tampilan visual, lamanya membuat tampilan bisa mengurangi fokus desainer terhadap permasalahan pengguna [1] serta komponen antarmuka yang dibuat tidak konsisten sedangkan konsistensi diperlukan agar pengguna mudah memahami tampilan antarmuka [2] [3].

Berdasarkan masalah yang ada disebabkan karena tidak adanya *guidline* dan dokumentasi dalam membuat tampilan antarmuka. Dalam pengembangan sebuah produk *guidline* dan dokumentasi dapat berguna untuk meningkatkan konsistensi, mempercepat kinerja desainer serta secara tidak langsung dapat memberikan *branding* pada sebuah produk [4] [5]. *Design System* merupakan sebuah kumpulan

komponen tampilan antarmuka yang saling terhubung untuk mencapai tujuan produk yang dapat digunakan secara berulang dan dapat digunakan oleh semua orang yang terlibat dalam produk [6] [7], *design system* juga merupakan sebuah *guidline* serta dokumentasi desain.

Dari hasil wawancara dan observasi maka akan dilakukan penelitian tentang Pengembangan Design System pada Perangkat Lunak di Tokodistributor, agar memudahkan para designer dalam membuat tampilan antarmuka dan mempercepat proses membuat desain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang telah dipaparkan diatas maka akan dilakukan penelitian membangun *design system* untuk meningkatkan efisiensi *designer*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk membangun *Design System* di perusahaan Tokodistributor. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi pekerjaan designer dalam membangun *User Interface*
2. Untuk meningkatkan konsistensi komponen dalam membuat tampilan *User Interface*

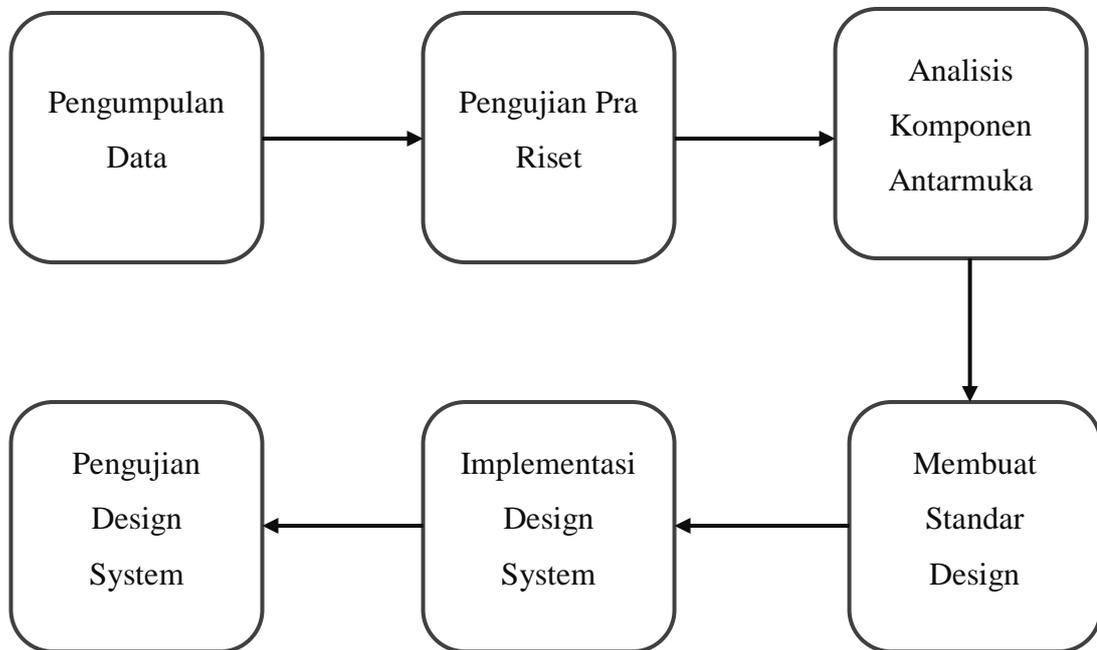
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Design System* hanya akan dibangun sampai bentuk dokumen figma tidak dengan *code library*
2. Penelitian hanya akan dilakukan di *platform mobile* dengan sistem operasi android
3. Penelitian tidak termasuk dengan *Content Management*

1.5 Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode atomic design dengan disesuaikan dengan tahapan yang dibutuhkan. Gambaran Tahapan Penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Tahapan Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam metode Pengumpulan Data akan menggunakan beberapa metode. Beberapa metode tersebut sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan salah satu cara untuk memperkuat sebuah penelitian dengan cara membaca jurnal, buku, web dan lainnya untuk diambil intisari dan dijadikan sebagai landasan teori.

b. Wawancara

Wawancara adalah pembicaraan yang dilakukan 2 orang atau lebih antara pewawancara dengan narasumber dengan tujuan agar bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk kepentingan penelitian

c. Kuesioner

Kuesioner adalah salah satu cara untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian dengan cara membuat pertanyaan dalam sebuah form dan di sebarakan ke target narasumber.

2. Pengujian Pra Riset

Pengujian pra riset dilakukan melalui testing dengan memberikan tugas kepada designer dan dihitung menghitung waktu yang dibutuhkan dalam membuat tampilan antarmuka perangkat lunak Tokodistributor

3. Analisis Komponen Antarmuka

Analisis komponen antarmuka dilakukan untuk mengetahui keadaan tampilan antarmuka dari produk-produk yang dimiliki Tokodistributor dengan cara observasi pada perangkat lunak secara langsung. Tokodistributor memiliki beberapa produk perangkat lunak yang tersedia di beberapa platform seperti website, dan android.

4. Membuat Standar Design

Dalam tahap ini sebelum membangun sebuah *design system* akan dilakukan terlebih dahulu analisis untuk membuat standar design tokodistributor yang dibutuhkan.

5. Implementasi *Design System*

Dalam tahap ini setelah semua rangkaian proses dilakukan yaitu tahapan functional pattern dan perceptual pattern maka mulai di implementasikan ke dalam pembuatan setiap komponen antarmuka dengan menggunakan figma.

6. Pengujian *Design System*

Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah *design system* yang dibangun sudah bisa menyelesaikan masalah dan untuk mengetahui apakah sudah bisa diterapkan dalam produk dengan membandingkan waktu antara pra riset dan pasca riset.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 akan membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 akan membahas profil tentang perusahaan, logo, dan landasan-landasan teori yang berkaitan dengan tema penelitian untuk menunjang dalam penelitian ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN PENELITIAN

Bab 3 akan membahas analisis masalah yang ada didalam perusahaan terutama permasalahan yang berkaitan dengan produk perangkat lunak dan melakukan serangkaian proses untuk memecahkan masalah. Serangkaian proses tersebut berupa analisis dalam membangun *design system*.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PENELITIAN

Bab 4 akan membahas tentang implementasi dan pengujian *design system*. Implementasi yang dilakukan berupa menerapkan tahapan *perceptual pattern* dan *functional pattern* yang telah dibuat menjadi sebuah fondasi awal dan pengujian akan dilakukan menggunakan *usability testing*

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 akan membahas tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan akan berisi tentang inti dari penelitian yang dilakukan dan Saran berisi tentang memberikan usulan untuk kedepannya.