

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, *website* keuangan telah menjadi alat penting dalam pengelolaan keuangan individu dan perusahaan. Dengan melakukan pengelolaan keuangan pribadi, tiap individu dapat memanfaatkan sumber daya keuangan secara optimal untuk mencapai tujuannya (Ratna, 2021). Namun, pengguna sering kali menghadapi tantangan dalam mengakses, memahami, dan menggunakan informasi keuangan yang kompleks. Hal ini mencakup data seperti grafik, tabel, dan laporan yang membutuhkan tata letak yang baik dan visualisasi data yang tepat untuk memastikan informasi dapat disajikan dengan jelas dan mudah dipahami. *User interface* dan *user experience* merupakan faktor penting dalam sebuah aplikasi. Semakin baik desain (*UI/UX*), semakin positif pula respon pengguna, yang dapat meningkatkan kenyamanan dan membuat pengguna betah berlama-lama menggunakan aplikasi tersebut (Refachriati,dkk, 2023). Dalam konteks ini, desain *UI* yang bagus menjadi sangat penting. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan yang cermat untuk merancang *UI* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, mengoptimalkan presentasi data, dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Mengelola keuangan perusahaan dengan teratur dan transparan menjadi faktor utama kesuksesan. Aplikasi pencatatan keuangan berbasis web muncul sebagai solusi modern yang menawarkan kemudahan serta efisiensi dalam pengelolaan keuangan (Apisca,dkk, 2024). Pencatatan keuangan yang efektif dan akurat merupakan aspek penting dalam mengelola usaha salah satunya dibidang truk swasta di Muara Teweh yang berfokus pada pertambangan batu bara. Namun, seringkali pemilik usaha truk menghadapi kesulitan dalam mengelola pencatatan keuangan. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi masalah ini adalah *User Interface* (UI) dari sistem pencatatan keuangan yang akan dibangun. Tampilan

desain (*UI/UX*) sangat penting karena memengaruhi keberhasilan penggunaan oleh pengguna (Purwitasari, dkk, 2021).

*UI* yang baik harus mempertimbangkan kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan konteks penggunaan dan juga tampilan yang mudah di pahami. Untuk memastikan bahwa rancangan *UI* yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah digunakan, dilakukan pengujian *usability* menggunakan platform Maze.co. Pengujian ini memberikan *usability score* yang mengukur seberapa baik pengguna dapat mencapai tujuan dengan meminimalkan waktu dan usaha, serta seberapa baik sistem mendukung pengguna dalam mencapai hasil yang diinginkan. Hasil dari pengujian ini akan memberikan umpan balik yang krusial dalam menyempurnakan desain *UI* dan memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Dalam hal ini, pendekatan *Design Thinking* merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan *UI*.

Dalam penelitian ini, penelitian juga akan melibatkan pemilik usaha truk swasta sebagai pengguna utama dalam proses pengembangan *UI*. Data akan di kumpulkan dengan wawancara, observasi, dan sesi kolaboratif untuk memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Data yang dikumpulkan akan digunakan untuk merancang *UI* yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, serta tujuan bisnis.

Diharapkan bahwa dengan hasil penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih baik tentang penggunaan pendekatan *Design Thinking* dalam pembuatan *UI* untuk pencatatan keuangan usaha truk swasta. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi desain *UI* yang baik, mengoptimalkan kepuasan pengguna dalam melakukan pencatatan keuangan, dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengelola keuangan usaha truk swasta.

Untuk menyelesaikan perancangan *User Interface Website* pengelolaan keuangan pribadi penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah metode yang menggabungkan kreativitas, analisis, dan kolaborasi untuk memecahkan masalah dan menemukan solusi yang inovatif dan sesuai.

Perancangan ini dikembangkan untuk membantu agar sistem yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan pengguna, (IDEO, 2023).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar permasalahan diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun sebuah *User Interface* yang dapat menengoptimalkan kepuasan serta pengalaman pengguna dalam proses pencatatan serta menganalisis kebutuhan dari pengguna, Bagaimana merancang *User Interface* yang mudah dipahami, mudah digunakan, dan optimal untuk sistem pencatatan keuangan usaha truk swasta berdasarkan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis dengan menggunakan *Design Thinking*.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pengembangan dan penelitian ini perlu adanya pengertian pada pembahasan yang terfokus sehingga permasalahan tidak melebar. Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada perancangan antarmuka menggunakan metode *design thinking*.
2. Penelitian ini akan difokuskan kepada pemilik usaha truk sebagai pengguna utama atau admin di sistem pencatatan keuangan.
3. Penelitian ini akan berfokus pada pembuatan *User Interface* untuk sistem pencatatan keuangan usaha truk batu bara. Sistem pencatatan keuangan dapat mencakup aspek-aspek seperti pencatatan pendapatan, pengeluaran, laporan keuangan, analisis keuangan, hutang dan daftar harga. Namun, aspek lain seperti manajemen armada atau logistik tidak akan dibahas secara mendalam.
4. Desain *website* yang dibangun hanya difokuskan kepada pengguna dengan perangkat keras dekstop.
5. Pengujian usability pada penelitian ini akan dilakukan menggunakan *Maze* untuk mendapatkan *Maze Report*.
6. Tahapan test akan dilakukan oleh 10 pengguna.
7. Keakurasian data *Website* tidak dibahas dalam penelitian ini.

Penelitian ini akan berfokus pada konteks pencatatan keuangan usaha truk swasta. Konteks ini mencakup tantangan dan kebutuhan yang unik yang dihadapi oleh pemilik usaha truk swasta dalam mengelola pencatatan keuangan mereka. Namun, tidak akan dibahas secara mendalam tentang aspek regulasi keuangan yang spesifik yang berlaku dalam industri truk swasta.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana metode *design thinking* mampu memberikan rancangan antarmuka untuk website pencatatan keuangan angkutan truk.
2. Mengetahui hasil dari usability score dari website pencatatan keuangan angkutan truk yang telah dirancang.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan *design website* pada penelitian ini adalah mampu membantu dalam penyelesaian permasalahan yang dialami pada objek penelitian yaitu para pengusaha angkutan truk. Mampu memahami tentang pengumpulan kebutuhan pengguna dengan metode *design thinking*. Dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya dalam merancang sistem yang memperhatikan pada aspek UI maupun UX.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

##### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

##### **2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini penulis membahas mengenai tinjauan pustaka beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan aplikasi pembelajaran, teori-teori yang

berkaitan dengan media interaktif dan tahap-tahap pengembangan website yang akan dibuat.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum objek penelitian, alur penelitian serta alat dan bahan yang dibutuhkan pada penelitian ini.

### 4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang desain akan ditentukan dan perancangan design secara umum maupun secara rinci beserta hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Hasil implementasi perancangan menggunakan Figma dan maze design sebagai alat pengujian desain yang telah dibuat dan penerapan website pada objek penelitian.

### 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang dapat saya rangkum selama proses penelitian.