# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kahta Grafika merupakan usaha percetakan yang berfokus pada produk kemasan berbahan kertas. Kemasan merupakan salah satu produk yang dapat dibuat berdasarkan permintaan, mulai dari ukuran kemasan, bahan kemasan maupun jasa *design* kemasan. Dikarenakan pembuatan produk yang berdasarkan permintaan maka harga setiap produk berbeda-beda disetiap pesanan. Penentuan harga produk berdasarkan Bahan, Ukuran, dan kuantitas di setiap pesanan. Selama ini, proses perhitungan harga produk kemasan dilakukan secara manual yaitu dengan menggunakan kalkulator yang mengakibatkan proses pelayanan konsumen yang cukup lambat dikarenakan proses perhitungan yang kompleks yang mengakibatkan konsumen menunggu respon yang terlalu lama dan terjadinya kesalahan perhitungan.

Seiring berjalannya waktu, produk kahta grafika mulai dikenal masyarakat lebih luas melalui salah satu platform media sosial yang berdampak pada jumlah konsumen yang ingin mengetahui harga produk kemasan tersebut untuk perbandingan mereka dan pemilik usaha tidak dapat menangani konsumen seorang diri maka dari itu dibutuhkan suatu sistem yang dapat menangani konsumen baik yang ingin memesan ataupun yang hanya ingin mengetahui harga dengan cepat dan akurat.

Berdasarkan masalah yang dijabarkan diatas, mendorong penulis untuk membuat aplikasi pemesanan produk berbasis web yang dapat membantu pemilik usaha menghitung harga produk kemasan serta mempermudah calon konsumen melakukan pesanan.

Pada penelitian yang dilakukan (Putri, Henim, & sari, 2018) dengan judul "Analisis *Usability Existing Product dan Development Product* Menggunakan Pendekatan *User Centered Design* pada *E-Commerce*" menyimpulkan bahwa website *e-commerce* yang dirancang menggunakan metode *User Centered Design* menghasilkan nilai keberhasilan yang cukup tinggi dilihat dari *usability* testing yang dilakukan pada penelitian tersebut.

Maka dari itu, Penulis menggunakan pendekatan *User Centered Design* dengan tujuan dapat merancang aplikasi yang mudah dipahami oleh pengguna dan proses perancangan yang melibatkan pengguna disetiap fase agar aplikasi dapat sesuai dengan yang dibutuhkan.

Penulis berharap dengan adanya aplikasi pemesanan produk kemasan menggunakan Metode *User Centered Design* ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada, sehingga aplikasi yang dirancang mempermudah calon pengguna dalam mengetahui harga produk kemasan dan melakukan pemesanan serta mengurangi *human error* .

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang, maka rumusan masalah tersebut adalah :

“ Bagaimana merancang aplikasi pemesanan produk kemasan pada percetakan kahta grafika menggunakan Metode *User Centered Design* dengan baik? ”

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam merancang aplikasi pemesanan produk custom pada kahta grafika dengan metode *User Centered Design* yaitu:

1. Menggunakan data yang didapat dari pihak kahta grafika
2. Aplikasi ini dirancang hanya untuk mempermudah pihak percetakan dalam menangani konsumen yang ingin mengetahui harga produk kemasan.
3. Metode yang digunakan adalah metode *User Centered Design*
4. Aplikasi yang dikembangkan berbasis website

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu merancang aplikasi pemesanan kemasan pada percetakan kahta grafika menggunakan metode *user centered design*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

a. Menambah wawasan pengetahuan mengenai metode *User Centered Design*

b. Membantu dan mempermudah dalam menangani konsumen pada percetakan kahta grafika.

c. Membantu pemilik usaha dalam mengelola pencatatan penjualan.

d. Mempercepat proses perhitungan narga produk custom.

e. Mempercepat konsumen mendapatkan informasi harga produk

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA