

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam era digital saat ini, industri perdagangan berjangka (*futures trading*) mengalami pertumbuhan pesat, terutama melalui platform berbasis aplikasi *mobile*. PT Bestprofit Futures, sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan berjangka, membutuhkan solusi digital yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna sekaligus memberikan pengalaman yang optimal dalam hal antarmuka (UI) dan interaksi pengguna (UX)[1].

Aplikasi *trading* berbasis *mobile* yang ada saat ini sering menghadapi berbagai tantangan, seperti desain antarmuka yang kurang intuitif, alur navigasi yang rumit, serta kurangnya perhatian terhadap preferensi dan kebutuhan pengguna akhir. Hal ini dapat menyebabkan ketidakpuasan pengguna, menurunkan loyalitas pelanggan, serta memengaruhi kepercayaan mereka terhadap perusahaan[2].

Untuk memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan pasar, pendekatan desain berpusat pada pengguna (UCD) menempatkan pengguna sebagai prioritas utama di setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, pembuatan prototipe, hingga evaluasi[3]. Dengan UCD, pengembangan aplikasi tidak hanya bertujuan untuk menyediakan fungsi yang dibutuhkan, tetapi juga untuk memberikan pengalaman pengguna yang nyaman, efisien, dan menyenangkan[4].

Melalui analisis dan pengembangan desain UI/UX berbasis UCD, diharapkan aplikasi *Trading View* PT Bestprofit Futures dapat memberikan pengalaman yang

lebih baik, meningkatkan kepuasan pengguna, dan mendukung pertumbuhan bisnis perusahaan di era digital yang kompetitif ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengembangkan desain UI/UX aplikasi *trading view* PT Bestprofit Futures berbasis *mobile* menggunakan metode UCD. Dengan pendekatan ini, diharapkan aplikasi yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, memberikan kemudahan dalam navigasi, serta mendukung produktivitas dalam aktivitas *trading* mereka[5].

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan peneliti dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Desain Antarmuka yang Tidak Intuitif Beberapa pengguna merasa kesulitan dalam memahami tata letak dan fungsi aplikasi yang ada. Elemen visual dan struktur navigasi yang kurang terorganisir dapat mengurangi efisiensi dalam penggunaan aplikasi, terutama bagi pengguna baru.
2. Navigasi yang Kompleks Pengguna sering menghadapi kesulitan dalam menemukan fitur utama, seperti analisis grafik, informasi harga, atau eksekusi *trading*. Hal ini dapat disebabkan oleh hierarki menu yang terlalu dalam atau kurangnya pengelompokan fitur yang logis.
3. Kurangnya Fokus pada Pengalaman Pengguna (UX) Pengembangan aplikasi sebelumnya mungkin lebih menekankan pada fungsi teknis tanpa mempertimbangkan kebutuhan, preferensi, dan kebiasaan pengguna. Akibatnya, pengalaman pengguna menjadi kurang memuaskan.

1.3. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari identifikasi masalah tersebut adalah diperlukan analisa mengenai:

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan pengguna untuk pengembangan desain UI/UX aplikasi *trading view* berbasis mobile pada PT Bestprofit Futures menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD)?
2. Apa saja kelemahan dan kekurangan pada desain UI/UX aplikasi *trading view* yang saat ini digunakan, baik dari segi tampilan maupun pengalaman pengguna?
3. Bagaimana metode *User-Centered Design* (UCD) dapat diterapkan dalam proses pengembangan aplikasi untuk menghasilkan desain UI/UX yang intuitif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan pengguna aplikasi *trading view* berbasis *mobile* pada PT Bestprofit Futures dengan menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) untuk memahami preferensi, kebiasaan, dan ekspektasi pengguna.
2. Mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan pada desain UI/UX aplikasi *trading view* yang ada saat ini, baik dari aspek tampilan visual maupun pengalaman pengguna.
3. Mengembangkan desain UI/UX aplikasi *trading view* yang lebih intuitif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui penerapan metode *User-Centered Design* (UCD).

1.5. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dibatasi permasalahan tersebut agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan pembahasan yaitu:

1. Penelitian hanya mencakup fitur utama aplikasi yang berkaitan dengan Tampilan grafik, Informasi pasar dan harga, Navigasi menu utama. Fitur di luar aktivitas *trading*, seperti layanan pelanggan atau sistem pembayaran, tidak dibahas secara rinci.
2. Penelitian ini tidak mencakup aspek teknis pengembangan aplikasi seperti pengkodean, keamanan sistem, atau integrasi API pihak ketiga. Fokusnya hanya pada analisis dan desain *UI/UX*.
3. Penelitian hanya melibatkan pengguna di wilayah Indonesia sebagai populasi target untuk pengumpulan data dan evaluasi prototipe.

