

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seven Inc adalah salah satu perusahaan produksi dan penjualan *apparel* pria (Brand Crowsdenim, Alphawear, Grenade Clothing, IndonesiaBanget) di Banguntapan, Bantul, Yogyakarta yang menjual berbagai macam jenis pakaian pria mulai dari jaz, blazer, hoodie, dan juga jaket.

Dalam era digital yang semakin maju, *e-commerce* atau perdagangan elektronik telah menjadi trend bisnis dari suatu perusahaan. Salah satu bentuk bisnis *e-commerce* adalah penjualan produk melalui toko online atau *website*. (Prayoga, dkk, 2023). Sistem informasi penjualan berbasis *online* merupakan media untuk penjualan, pembelian, dan transaksinya bisa dilakukan dengan secara *online* melalui menghubungkan penjual dan konsumen secara digital. (Aldi dkk 2022). Memanfaatkan *e-commerce* akan mendapatkan beberapa keuntungan bagi penjual dan pembeli yaitu, keuntungan bagi penjual tidak harus mengeluarkan biaya mahal untuk menyewa tempat dan untuk promosi produk-produknya, dan keuntungan bagi pembeli atau pelanggan yaitu untuk melakukan transaksi atau hanya sekedar melihat katalog produk tanpa harus langsung datang ke toko karena semua itu dapat dilakukan dengan cara *online* sehingga mampu menghemat waktu dan biaya (Ardiansyah dan Wahyudin 2022).

Dalam membuat *website* yang dapat menarik perhatian para konsumen, tentunya diperlukan desain yang menarik. Alasan utama pentingnya desain antar muka adalah untuk mempertimbangkan hal-hal yang dibutuhkan pengguna serta memastikan bahwa pengguna mampu memiliki pengalaman yang baik saat menggunakan sebuah aplikasi. Perancangan desain antar muka yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna maka dapat menimbulkan masalah yaitu beralihnya pengguna ke *website* lain yang lebih menarik (Angelina, dkk, 2022).

Membuat desain antar muka suatu aplikasi terdapat beberapa metode salah satunya adalah metode *User Centered Design* atau *UCD*. Metode *UCD* adalah suatu metode dalam membuat desain anatarmuka yang berfokus pada kebutuhan

pengguna dalam pembuatan desain.

Dari uraian di atas maka dibuat suatu karya ilmiah pembuatan desain antar muka dari sistem informasi penjualan di Seven Inc dengan menggunakan metode *UCD* yang berfokus pada kebutuhan pengguna.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana desain antar muka sistem informasi penjualan di Seven Inc yang dibuat dengan menggunakan metode *UCD* dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Agar mencapai tujuan yang diharapkan diperlukan ruang lingkup yang jelas untuk menghindari kerancuan dan ketidakjelasan dalam pembahasan. adapun ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sasaran atau objek dari penelitian tersebut adalah desain antar muka *website* penjualan.
2. Data yang diperlukan adalah data produk.
3. Sistem yang dibangun berupa *dashboard* sistem informasi penjualan di Seven Inc.
4. Metode yang digunakan untuk mendesain *Front End* adalah metode *UCD*.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengimplementasikan metode *UCD* untuk membuat desain antar muka sistem informasi penjualan di Seven Inc untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi perusahaan dapat menjadi dasar dalam membuat *dashboard* antarmuka sistem yang akan di bangun.
2. Bagi penulis dapat memberikan pengalaman dalam mendesain antarmuka sistem informasi di perusahaan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini berisi perbandingan dari penelitian sebelumnya dan menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan desain *Front End* Sistem Informasi.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai tahapan pembuatan desain sistem meliputi identifikasi pengguna, kebutuhan fungsional dan non fungsional, serta rancangan wireframe antarmuka sistem.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai pembuatan design antarmuka yang diusulkan dengan menggunakan *wireframe* dari desain antar muka sistem yang diimplementasikan, pembahasan desain antar muka secara detail seperti yang ada di bab sebelumnya dijabarkan secara satu persatu, dan evaluasi.

### BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan penelitian skripsi.