

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi saat ini semua kegiatan dilakukan melalui internet. Pada saat ini transaksi jual beli dapat dilakukan pada aplikasi *e-commerce*. *Electronic commerce* atau yang sering disebut *e-commerce* adalah proses jual beli atau pertukaran produk jasa atau informasi melalui jaringan komputer yang terhubung dengan internet. Dengan mengambil bentuk-bentuk tradisional dari proses bisnis dan memanfaatkan jejaring sosial melalui internet, strategi bisnis dapat berhasil jika dilakukan dengan benar, yang akhirnya akan menghasilkan peningkatan pelanggan, kesadaran merek dan pendapatan (Pradana, 2016). Pada saat ini, banyak konsumen dan prosedur dari berbagai kalangan gemar melakukan transaksi jual-beli menggunakan *e-commerce* karena dianggap lebih efisien. Dengan memanfaatkan penjualan melalui internet dapat berdampak pada peningkatan pendapatan.

Terdapat sebuah toko Komet Adventure di Jalan Raya Randugowang Nomor 34 Tegal Weru, Sariharjo, Kecamatan Nganglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581. Toko tersebut menjual berbagai kebutuhan *outdoor* seperti *carrier*, tas, sepatu, dll. Toko tersebut hanya melayani transaksi penjualan di tempat. Permasalahan dari toko komet adventure, ingin mengembangkan tokonya karena pelanggan hanya dari masyarakat sekitar saja.

*Tools* yang tersedia cukup banyak di internet baik itu yang gratis maupun yang berbayar. Salah satunya aplikasi berbasis web adalah figma. Figma memiliki

keunggulan dibanding aplikasi lainnya, karena memudahkan para *designer* untuk berkolaborasi dan bekerja secara tim dalam sebuah dokumen yang sama serta dapat memberikan komentar, saran, bahkan dapat mengubah rancangan *design* yang ada dalam waktu bersamaan. Selain itu, figma bersifat *real time* dimana setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis (Suryani et al., 2020).

Metode yang dapat digunakan untuk merancang UI/UX, seperti *Human Centered Design*, *Lean User Experience*, *Task Centered System Design*, *Design Thinking*, dan lain-lain. *Human Centered Design* (HCD) adalah sebuah pendekatan untuk pengembangan sistem yang memiliki tujuan untuk membuat sistem lebih interaktif dan bermanfaat (Firantoko et al., 2019). *Lean User Experience* (Lean UX) adalah sebuah model yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk agar memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi namun berfokus pada peningkatan pemahaman dari *product experience* yang sedang dirancang (I Yolanda, 2019). *Task Centered System Design* merupakan metode desain user interface berdasarkan task spesifik yang akan dikerjakan dengan menggunakan sistem yang ada (Rahman et al., 2016). Sedangkan *Design Thinking* adalah metode penelitian yang berfokus pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru (E. C. Shiravandi, n.d.).

Dengan adanya latar permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dengan cara perancangan UI/UX aplikasi *e-commerce* Komet Advanture berbasis *website*. Untuk meningkatkan pelayanan dan memberikan kenyamanan lebih pada saat pengguna menggunakan *e-commerce* tentunya dibutuhkan UI/UX untuk

memberikan pengalaman terbaik. Sebagai langkah awal untuk pembuatan aplikasi *e-commerce*, maka dibuat desain UI/UX menggunakan metode *design thinking*. Dalam metode desain thinking terdapat 5 tahapan yang harus dilakukan yaitu *empathy, define, ideate, prototype* dan *testing*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dibuat rumusan masalah sebagai fokus utama penelitian yaitu bagaimana cara merancang UI/UX untuk *e-commerce* komet adventure berbasis *website*.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari tugas akhir ini analisis dan perancangan UI/UX.
2. Sistem ini meliputi proses bisnis pada usaha jual beli
3. Perancangan ini digunakan sebagai simulasi *website* yang akan dikembangkan
4. Dibutuhkan responden dari karyawan dan pembeli diperlukan untuk pengujian perancangan sistem

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan perancangan UI/UX *e-commerce* berbasis *website* pada toko Komet Adventure menggunakan metode *design thinking*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai referensi untuk Komet Adventure dalam membangun aplikasi penjualan alat *outdoor* berbasis *website*.
2. Menghasilkan rekomendasi UI/UX Komet Adventure yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.
3. Memaksimalkan interaksi pengguna terhadap *website* Komet Adventure.
4. Mengetahui tingkat *usability* dari *website* Komet Adventure.

### **1.6 Sistematika Penelitian**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN** berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI** berisi perbandingan dari penelitian sebelumnya dan menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan UI/UX.

**BAB III METODE PENELITIAN** berisikan mengenai metode penelitian dan perancangan.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN** berisi tentang implementasi (hasil analisis) sesuai dengan Bab III, gambar dari hasil penelitian yang dibuat, praktik implementasi hasil penelitian sesuai data yang ada.

**BAB V PENUTUP** berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian.