

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi informasi dan internet menjadi semakin luas. Perkembangan tersebut dapat kita lihat dari banyaknya pelaku bisnis yang menerpakan sistem penjualan berbasis internet.

Vizen Craft adalah suatu usaha yang didirikan oleh Harsono pada tahun 2012 di Yogyakarta. Vizen Craft merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan barang khususnya suvenir. Vizen Craft menjual berbagai macam suvenir seperti undangan, gelas, asbak, kipas, tas, dan sebagainya. Meski sudah berdiri dari tahun 2012 Vizen Craft masih belum memanfaatkan teknologi internet dalam menjalankan bisnisnya.

Keputusan untuk tidak memanfaatkan teknologi internet menyebabkan Vizen Craft menghadapi masalah yang signifikan. Pertama, jangkauan pasar yang terbatas karena mengandalkan penjualan *offline*. Kedua, keterbatasan informasi mengenai produk suvenir yang mengharuskan pelanggan untuk bertanya terlebih dahulu mengenai produk yang akan dibeli. Ketiga, kurangnya efisiensi waktu hal ini menyebabkan pelanggan yang tidak memiliki waktu luang akan kesulitan dalam mengunjungi toko *offline*.

Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan untuk melakukan transformasi bisnis dengan merancang platform penjualan *online*. Oleh karena itu perlu dilakukan perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk

*website* toko *online* souvenir Vizen Craft. Dalam perancangan ini membutuhkan metode *Design Thinking* supaya hasil yang didapat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

*Design Thinking* merupakan metode penyelesaian masalah dengan pendekatan terhadap pengguna. *Design thinking* merupakan metode pendekatan yang berpusat pada manusia (*Human Centered Design*) sehingga memastikan bahwa setiap langkah atau keputusan yang diambil didasarkan pada pemahaman pengguna. *Design Thinking* terdiri dari beberapa langkah antara lain *Empathize* (empati), *Define* (memahami), *Ideate* (ide), *Prototype* (prototipe), dan *Test* (pengujian). Dengan menerapkan *Design Thinking* maka kebutuhan pengguna dapat mudah dipahami.

Melalui pendekatan ini, Vizen Craft diharapkan dapat memperluas jangkauan pasar, mudahnya akses informasi, dan meningkatkan pengalaman berbelanja.

Berdasarkan uraian dimaksud, pada tugas akhir ini maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Antarmuka UI/UX Pada Vizen Craft Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Design Thinking*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah yang didefinisikan adalah:

1. Bagaimana merancang desain UI/UX *website* toko *online* Vizen Craft yang informatif dan efektif agar memudahkan pengguna dalam mencari, dan memilih produk souvenir?

2. Bagaimana memahami kebutuhan dan keinginan pengguna dalam mencari, dan memilih produk souvenir pada Vizen Craft?

### 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang dikerjakan dalam penelitian ini adalah:

1. Desain *website* yang dibuat berfokus pada katalog produk souvenir.
2. Menggunakan Figma untuk membuat desain dan prototipe.
3. Penelitian yang dilakukan hanya sampai tahap desain, dan tidak meliputi coding.
4. Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian adalah *Design Thinking*.
5. Tahapan penelitian yang dilakukan hanya satu kali alur metode *Design Thinking* sehingga tidak ada proses beberapa kali.
6. Pada penelitian ini mencakup dua sudut pandang utama yaitu pemilik toko souvenir Vizen Craft dan 12 pelanggan toko souvenir Vizen Craft.
7. Desain yang di buat dalam bentuk *mobile web app*.
8. Pengujian dilakukan menggunakan *Usability Testing*.
9. Pengujian dilakukan terhadap 12 pelanggan Vizen Craft yang sama.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah merancang desain antarmuka UI/UX *website* toko *online* Vizen Craft yang informatif dan efektif agar memudahkan pengguna dalam mencari, dan memilih produk suvenir yang diinginkan , serta menghasilkan desain *website* yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana merancang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) dengan baik sesuai dengan tahapan metode *design thinking*.
2. Membuat desain perancangan yang membantu memudahkan pelanggan dalam mengakses informasi produk suvenir dan memungkinkan pelanggan dapat memilih suvenir yang diinginkan.
3. Dokumen yang dihasilkan dapat menjadi acuan dalam proses pengembangan bisnis bagi Vizen Craft.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulis menyusun penelitian ini dengan sistematika penulisan yang akan melakukan pembahasan menjadi 5 bab, yaitu:

BAB I            PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori sebagai pedoman pustaka dan pembandingan dalam penelitian, dan membahas mengenai uraian-uraian landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metode penelitian yang digunakan dalam melakukan perancangan UI/UX pada Vizen Craft berbasis *web* menggunakan metode *design thinking*.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi *prototype design* UI/UX pada Vizen Craft dan pengujian yang dilakukan menggunakan metode *usability testing*.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan selama penelitian dan juga saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.