

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebutuhan masyarakat akan belanja *online* membuat toko-toko berusaha memasarkan produk mereka melalui *website*. Tujuannya adalah memperoleh pangsa pasar yang lebih besar, tidak terbatas di kota toko tersebut, melainkan bisa di seluruh Indonesia, bahkan beberapa bisa sampai penjuru dunia.

Apalagi di era pandemik seperti sekarang, di mana masyarakat terbatas untuk melakukan aktivitas di luar ruangan, maka pemenuhan kebutuhan sehari-hari bisa lebih mudah melalui internet. Salah satu hal yang memudahkan masyarakat adalah melakukan belanja lewat internet, atau lebih dikenal dengan *online shopping*.

Belanja *online* tidak semudah yang banyak orang pikirkan, tidak semua *website* toko *online* mempunyai desain *UI (User Interface)* dan *UX (User Experience)* yang memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi, hal ini menyebabkan turunnya gairah pengguna untuk melanjutkan transaksi di *website* tersebut. Tentu hal ini sangat disayangkan.

UX (User Experience) sendiri merupakan sebuah pengalaman pengguna saat menggunakan sebuah produk, dalam hal ini adalah *website*. Aspek ini meliputi struktur desain, navigasi produk, aspek visual desain, ataupun interaksi yang terjadi dalam sebuah *website*.

UI (User Interface) adalah bagian dari *UX*, di mana *UI* adalah visual desain dari sebuah produk. Tampilan ini memungkinkan pengguna untuk terhubung dan berinteraksi dengan sebuah *website*.

Desain *UI/UX* yang baik akan membawa manfaat yang banyak, seperti halnya memudahkan interaksi pengguna dengan produk, meningkatkan *branding* sebuah perusahaan, dan yang paling penting bisa meyakinkan pengguna untuk bertransaksi di *website* tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang bisa didefinisikan adalah:

1. Bagaimana membangun desain *website* sesuai dengan kaidah *UI/UX* yang baik, sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan interaksi dengan *website* tersebut, dalam studi kasus ini adalah desain web toko komputer *online*.
2. Bagaimana membangun desain *website* yang bisa membawa dampak positif bagi perusahaan, seperti meningkatkan kepercayaan pengguna untuk bertransaksi, bisa merepresentasikan identitas visual (*branding*) dari sebuah perusahaan, ataupun yang lain, melalui sebuah desain *website*.
3. Bagaimana membangun desain *website* yang mudah diaplikasikan oleh tim *web developer*, khususnya tim *front-end developer*.

1.3. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian di atas, maka ruang lingkup yang akan dikerjakan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *website* hanya dilakukan hanya sampai tahap desain saja, tidak meliputi *coding*, baik *front-end* maupun *back-end*.
2. Desain *website* ini adalah untuk *e-commerce*, yang berarti hanya akan ada satu toko dalam sebuah *website*.
3. Pengembangan desain hanya akan mencakup untuk layar *desktop full HD* (1920 *pixel* * 1080 *pixel*).

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun kerangka desain untuk *website e-commerce* toko komputer *online*. Akan ada dua tampilan, yakni tampilan sebagai pengguna umum yang nantinya akan bertransaksi di *website* tersebut, dan tampilan sebagai pengelola (admin) yang mempunyai toko.

Selanjutnya, dari hasil desain tersebut akan dilanjutkan oleh tim *web developer*, baik *front-end* maupun *back-end* untuk menjadikannya sebagai *website* nyata yang bisa diakses oleh pengguna.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membuat desain toko komputer *online* dengan *UI* dan *UX* sesuai dengan metodologi yang jelas dan terukur.
2. Desain yang telah dibuat dapat digunakan untuk pengembangan *website* nyata oleh tim *web developer*, ataupun bisa menjadi acuan desainer yang lain.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

BAB I menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

BAB II mencakup tinjauan pustaka dan dasar teori yang digunakan untuk membangun aplikasi dalam penelitian ini. Tinjauan pustaka berupa literatur yang digunakan sebagai acuan penyelesaian masalah. Sedangkan dasar teori berisi teori singkat mengenai *User Experience (UX)*, *User Interface (UI)*, dan *Design Thinking*.

BAB III : METODE PENELITIAN

BAB III menjelaskan data yang dibutuhkan untuk penelitian, sistem yang akan digunakan untuk menjalankan penelitian, dan metode yang digunakan untuk membangun aplikasi dalam penelitian, yakni dengan menggunakan metode *design thinking*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

BAB IV menjelaskan proses pembuatan penelitian dengan menggunakan metode *design thinking*. Bab ini membahas dengan detail tiap tahap yang ada di metode *design thinking*, mulai dari *empathize* (berempati), *define* (mendefinisikan masalah), *ideate* (membentuk ide), *prototype* (merealisasikan ide), *test* (pengujian). Hasil akhir penelitian ini berupa *high-fidelity* desain dan *interactive prototype* yang

kemudian dilakukan *test* ke pengguna dengan menggunakan metode usability testing.

BAB V : PENUTUP

BAB V berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dibuat. Kesimpulan dan saran berguna untuk menyempurnakan aplikasi yang telah dibangun, dan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.