

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Transaksi elektronik atau yang diistilahkan dengan e-commerce berkembang sangat pesat hingga hari ini. Suyanto (2003:12) memaparkan:

“aplikasi e-commerce meliputi bidang saham, pekerjaan, pelayanan keuangan, asuransi, mall, pemasaran dan periklanan online, pelayanan pelanggan, lelang, travel, hardware dan software PC, hiburan, buku dan musik, pakaian, ritel dan publikasi online”.

Toko Pernik Digital Yogyakarta membuat konsep suatu website yang menyediakan fitur bagi pelanggannya agar dapat melakukan edit gambar berbasis web. Hal ini akan meningkatkan efisiensi kinerja desainer. Hal ini juga dapat mengurangi tingkat kekurangpuasan pelanggan (*customer satisfaction*) pada desain yang dibuatkan desainer. Masalah inilah yang akan diselesaikan dengan mengimplementasikan teknik *image vamp up* pada website e-commerce Toko Pernik Digital Yogyakarta sebagai salah satu fitur bagi pelanggannya agar dapat mengkreasikan desainnya secara mandiri dan online.

Zhao, et al. (2007) dalam penelitiannya mengemukakan:

*“The usability of UIs of e-commerce applications is crucial for the survival of a business and its success. The key to attract customers is e-commerce applications with high quality content, ease of use, quick response and frequent updates”*

Dengan demikian, aplikasi e-commerce yang baik memiliki daya guna (*usability*) suatu antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) yang berkualitas, dari sisi konten,

kemudahan penggunaannya, kecepatan respon, dan selalu *update* informasi. Hal tersebut merupakan suatu isu krusial terhadap keberlangsungan bisnis dan kesuksesannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini penulis akan melakukan analisis aspek *usability* implementasi teknik *image vamp up* pada website e-commerce Toko Pernik Digital Yogyakarta. Hal yang dikaji adalah analisis *usability* tampilan antarmuka aplikasi *image vampup* dan pengaruhnya terhadap pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Untuk menentukan kualitas usabilitas implementasi teknik *image vampup* pada website Toko Pernik Digital Yogyakarta, maka dilakukan analisis terhadap permasalahan utama, yaitu:

1. Seberapa efektifkah aplikasi *image vampup* pada website e-commerce Toko Pernik Digital Yogyakarta?
2. Seberapa efisienkah waktu yang dibutuhkan menggunakan aplikasi *image vampup* pada website e-commerce Toko Pernik Digital Yogyakarta?
3. Apakah aplikasi *image vampup* pada website e-commerce Toko Pernik Digital Yogyakarta sudah memenuhi kebutuhan pemilik?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar fokus pada tujuan yang hendak dicapai dan waktu yang terbatas, maka penulis akan memberikan batasan masalah dalam penelitian ini dengan beberapa hal, yaitu:

1. Penelitian difokuskan pada pembuatan aplikasi berbasis web yakni fitur *image vamp up*, bukan keseluruhan website e-commerce.
2. Dikembangkan dengan metode *prototyping*.
3. Menggunakan JavaScript library Fabric.js dan HTML5, dan php sebagai *server side scripting*.
4. Menggunakan browser yang mendukung HTML5, dalam penelitian ini Chrome versi 39.0.2171.95 m dan Firefox versi 35.0.1.
5. *image* yang diproses berupa *file image* bertipe gif, jpg, atau png.
6. Sistem ini tidak dionlinekan.
7. Ujicoba dilakukan pada perangkat berbasis desktop, seperti laptop atau PC.
8. Aspek yang ditekankan adalah *usability* tampilan antarmuka aplikasi *image vampup*.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengembangkan aplikasi *image vamp up* berbasis web.

2. Aplikasi berbasis web ini difungsikan untuk pengolahan citra seperti penggabungan gambar, *resize*, *rotate*, dan pewarnaan *background*, serta penambahan teks pada gambar.
3. Untuk mengetahui kualitas tampilan antarmuka pada fitur yang dirancang dengan teknik *image vamp up* pada website e-commerce Toko Pernik Digital Yogyakarta dengan kerangka usabilitas.
4. Untuk menentukan keputusan apakah pemilik toko memerlukan pengembangan website e-commerce secara menyeluruh pada Toko Pernik Digital Yogyakarta dengan menambahkan fitur *image vamp up*.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yakni wawancara untuk mengestimasi kebutuhan pengembangan sistem, serta dilakukan studi pustaka dan literatur untuk menemukan berbagai referensi yang tepat.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Dari hasil wawancara, penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada dari segi prosedur maupun kebutuhan sistem lainnya. Identifikasi yang dilakukan meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional dari sistem yang akan dibuat. Karena penelitian ini akan menguji faktor *usability*, maka analisis selanjutnya adalah analisis hasil kuesioner *usability* pada pengujian sistem.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Merupakan tahapan perancangan sistem serta kegiatan-kegiatan yang terjadi dalam sistem dan alur kerja yang terjadi selama sistem berjalan. Perancangan web ini berdasarkan model *object oriented* menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang berfokus pada hubungan antar objek-objek untuk mencapai tujuannya digambarkan dengan *use case diagram* dan *sequence diagram*.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Pengembangan teknik *image vamp up* berbasis web ini menggunakan pengembangan evolusioner. Pengembangan sistem berupa prototipe yang dapat dibuang (*throw-away*). Prototipe berkonsentrasi pada eksperimen. Berikut tahapan pengembangan teknik *image vamp up* ini:

1. Melakukan analisis kebutuhan perangkat lunak
2. Mencari sumber data dan referensi yang sesuai untuk *image vamp up*
3. Merancang layout interface sistem dan desain UML
4. Penerapan UML ke bahasa program
5. Testing: alpha dan beta testing, usability

### 1.5.5 Metode Pengujian (*Testing*)

Setelah sistem selesai dibangun maka tahapan selanjutnya dilakukan pengujian. Beberapa tahapan testing: *whitebox* dan *blackbox testing*, dan uji interface dan kemanfaatan dengan *usability testing*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Secara singkat, penulisan skripsi ini memuat isi penelitian mulai Bab I hingga Bab V dan Daftar Pustaka disertai beberapa lampiran.

Bab I Pendahuluan, berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, dan Metode Penelitian.

Bab II Landasan Teori, berisi Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori.

Bab III Metode Penelitian, berisi Langkah-Langkah Penelitian dan Metode Perancangan Sistem.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan, berisi Implementasi, Pengujian Sistem, dan Pengujian *Usability*.

Bab V Penutup, berisi Kesimpulan dan Saran

Daftar Pustaka

Lampiran-Lampiran