

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi di era komputerisasi khususnya pada bidang informasi dan komunikasi terasa begitu pesat dan memiliki peran yang sangat penting pada seluruh sektor kehidupan. Aplikasi dan website misalnya yang merupakan sarana untuk mengakses informasi dan melakukan komunikasi yang efektif sehingga sangat membantu kinerja baik pemerintah maupun swasta. Dengan adanya aplikasi dan website serta didukung dengan fasilitas internet, segala kemudahan terutama dalam mengakses aplikasi dan website sangat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan yang dulunya masih serba manual kini menjadi lebih mudah. Website juga mudah diakses oleh siapapun untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Sisi lain aplikasi dan website juga menjadi sarana bisnis e-commerce[1].

Berdasarkan data dari Criteo, perusahaan teknologi pemasaran dari Perancis, perkembangan bisnis e-commerce sedang dalam tren pemulihan, dan Indonesia diperkirakan akan menjadi pengguna e-commerce terbesar di kawasan Asia-Pasifik (APAC). Survei terhadap perusahaan menunjukkan bahwa 95,8% konsumen Indonesia banyak menggunakan website dan aplikasi e-commerce untuk berbelanja [2]. Melihat data ini, jelas bahwa pasar e-commerce Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk kedepannya. Ini juga memicu banyak penjual online di Indonesia untuk saling bersaing. Tetapi, tidak semua penjual online di Indonesia adalah produsen. Di Indonesia sendiri masih banyak penjual online yang menjual barang dari hasil pembelian dari penjual lain atau biasa disebut dengan reseller dikarenakan banyaknya peluang di bidang tersebut.

Perkembangan bisnis e-commerce yang semakin meningkat juga membuat hampir semua orang baik secara individu, kelompok, organisasi hingga perusahaan-perusahaan sudah merasakan banyak dampak positif dari penggunaan website. Dalam upaya memberikan kesan awal yang baik kepada calon pengguna dan

mampu bersaing dengan kompetitor lainnya, maka pembuatan front end website pada Dyefa Computer memerlukan desain User Interface yang simpel dan menarik. User Interface (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data[3]. Tampilan User Interface pada sebuah website di era ini juga sangat berpengaruh, karena pertama kali kita membuka website hal yang pertama untuk menarik perhatian ialah tampilan depan seperti tata letak, warna dari website tersebut, dan juga seberapa bagus website tersebut dalam menyampaikan informasi secara simpel kepada penggunanya. Oleh sebab itu di era sekarang sangatlah perlu bagi suatu perusahaan untuk dapat meningkatkan usahanya di bidang pemasaran dengan menggunakan website sebagai media promosi yang baik. Dengan adanya website dapat memudahkan pihak - pihak untuk dapat memperoleh informasi dari toko terkait kebutuhan yang sedang dicari.

Bertolak dari kondisi sebagaimana penulis uraikan tersebut diatas, maka pada penulisan skripsi ini, saya akan merancang dan membuat user interface dan front end website pada sebuah toko yang berada di Yogyakarta, tepatnya di sleman. Toko Dyefa Computer adalah sebuah perusahaan yang memfokuskan diri pada bidang penjualan monitor khususnya di daerah Yogyakarta sebagai pusatnya. Toko ini menjual berbagai monitor dari berbagai brand yang sedang naik daun atau yang sedang hype. Dyefa Computer mulai berdiri dari tahun 2017 hingga sekarang, karena pandemic toko ini memilih untuk berjualan dari rumah saja yang berada di daerah Sleman, Yogyakarta.

Agar terciptanya situs web dengan tampilan antarmuka yang menarik dan memenuhi kebutuhan pengguna, disini saya menggunakan metode User Centered Design (UCD) yang dimana customer menjadi pusat dalam pengembangan website ini. Dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan desain yang menarik dengan user interface yang lebih simple dan mudah untuk dipahami oleh customer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang UI dan membuat front end website pada Dyefa Computer untuk mempermudah pelayanan yang dilakukan terhadap pelanggan dengan menggunakan metode User Centered Design?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan UI front end pada website Dyefa Computer.
2. Proses yang digunakan pada perancangan UI berdasarkan metode User Centered Design.
3. Pada penelitian ini, prototype dirancang untuk website yang menggunakan monitor 24 inch dengan resolusi layar 1920x1080.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain UI dan front end pada website Dyefa Computer untuk mempermudah customer pada saat mengakses website dan mendapatkan informasi sesuai dengan yang customer butuhkan dan nantinya hasil dari pembuatan website ini akan diserahkan berupa link replit yang dapat diakses secara online oleh pihak Dyefa Computer untuk melihat hasilnya dengan menggunakan metode User Centered Design sebagai acuan analisis.

1.5 Manfaat Penelitian

Adanya penelitian perancangan user interface dan front end website pada toko dyefa computer menggunakan metode User Centered Design ini diharapkan.

1. Memudahkan masyarakat dalam mencari informasi seputar monitor yang sesuai kebutuhan.
2. Memaksimalkan interaksi pengguna terhadap website Dyefa Computer agar dapat dipahami dengan mudah.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami permasalahan dan pembahasannya, maka penulisan sistematika dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I di jelaskan bagaimana latar belakang dibuatnya skripsi ini. Disini juga membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan juga sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB II ini memuat bagaimana teori – teori yang mendukung penelitian skripsi ini. Teori yang bahas dimulai dari pengertian tentang User Interface, Website, Front End Website, User Centered Design.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada BAB III ini berisi tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan, serta penjelasan tentang metode user centered design yang digunakan pada penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV memuat hasil penelitian seperti perancangan wireframe, implementasi desain interface, dan juga pengujian desain interface dengan metode Usability Testing.

BAB V PENUTUP

Pada BAB V berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan .