

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir *startup* menjadi tren di Indonesia. *Startup* sendiri merupakan perusahaan baru yang masih dalam proses pengembangan, meskipun *startup* saat ini popularitasnya meredup dan phk para karyawan akan tetapi *startup* masih banyak dan berkembang. Berbagai perusahaan baru muncul khususnya dibidang teknologi, *startup* menjadi salah satu jenis perusahaan yang paling banyak dibicarakan orang[1]. Perkembangan *startup* di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dengan adanya *startup* yang baru terbentuk diharapkan dapat memenuhi permintaan dan kepuasan pembeli sehingga dapat meningkatkan ketertarikan pengguna pada aplikasi belanja.

Perkembangan teknologi dan internet telah membawa dampak yang besar pada industri *e-commerce*. Potensi *e-commerce* memang tidak dapat diremehkan[2]. Pada *e-commerce* kategori barang salah satu yang paling banyak dibeli adalah kategori kecantikan dan ini menjadikan industri ini cepat perkembangannya terutama produk *skincare* dari lokal *brand* Indonesia. Industri kecantikan merupakan salah satu pendorong ekonomi kreatif di Indonesia, melihat peluang yang sangat bagus ini maka dibuatlah aplikasi *evskin*

Evskin merupakan platform jual beli barang *skincare*. produk yang dijual belikan tidak hanya *brand* lokal saja tetapi *evskin* juga menjual produk buatan sendiri. Produk yang dijual tidak hanya untuk kaum wanita saja tetapi pria juga ada. Salah satu tujuan platform ini diciptakan untuk mendukung ekonomi kreatif di Indonesia khususnya dalam bidang kecantikan. kualitas *brand* lokal tidak kalah dengan *brand* luar negeri, sehingga mahasiswa/mahiswi mulai melirik produk lokal daripada membeli barang imitasi dari produk luar negeri.

User Interface dan User Experience (UI/UX) adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik serta meningkatkan kenyamanan dalam menggunakan produk atau jasa dan kemudahan pengguna tersebut. Perancangan *ui/ux* aplikasi *evskin* hingga tahap *prototype* sebagai acuan dalam merancang *ui/ux* aplikasi ini. Perancangan *ui/ux* dilakukan agar aplikasi ini nantinya terkonsep sesuai kebutuhan pengguna dan dapat di implementasikan, fungsionalitas pada setiap sistem yang ada dapat berfungsi sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh target pengguna. *ui* proses di mana menampilkan sebuah hasil dalam bentuk tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna.

Sedangkan, *ux* adalah proses di mana menampilkan sebuah hasil dalam bentuk tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna[3]. *Ui* pada *platform* ini sebagai pendukung agar tidak saling dominan dengan barang yang diperjual belikan. *Ux* sendiri evskin memilih untuk simpel dan mudah digunakan agar pengguna mendapatkan kenyamanan melakukan transaksi jual beli menggunakan aplikasi evskin.

Pada penelitian ini metode yang akan digunakan yaitu metode *design thinking*. Metode *design thinking* adalah metode perancangan *ui/ux* yang memiliki lima tahapan di dalamnya yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Metode *design thinking* dipilih karena metode tersebut berfokus pada calon pengguna, sehingga aplikasi yang dirancang dapat memberikan kepuasan yang diharapkan pengguna saat menggunakan aplikasi[4].

Dari latar belakang tersebut maka diambil judul perancangan *ui/ux* dengan metode *design thinking* pada aplikasi evskin dan diharapkan dapat menghasilkan rancangan *ui/ux* yang mudah digunakan dan memberi pengalaman baru kepada pengguna dengan metode *design thinking*. Serta dapat direalisasikan oleh pengembang aplikasi evskin sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh *user*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana merancang *user interface user experience* pada aplikasi evskin dengan metode *design*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan tugas akhir perlu ditetapkan batasan masalah agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Batasan-batasan masalah tersebut meliputi :

- a. Berfokus pada *brand* lokal.
- b. *Prototype* digunakan sebagai simulasi aplikasi yang akan dikembangkan.
- c. Rancangan tampilan yang dihasilkan terdiri dari rancangan tampilan untuk *platform Mobile*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *UI/UX* aplikasi dengan metode *design thinking* untuk aplikasi evskin.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini memberikan experience bagi para pengguna dalam menjalankan ,selain itu juga dapat menjadi pendukung penelitian selanjutnya yang memiliki kaitan dengan perancangan *UI/UX*.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 bab yaitu dengan beberapa sub bab. Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang sering berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang dasar teori-teori yang digunakan.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang alur penelitian, *system usability scale*, *UI Style Guide*, dan rancangan antarmuka pengguna.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan rancangan alur penelitian dan pengujian *prototype*.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini, bagian yang berisi tentang kesimpulan dan poin penting dari rangkuman hasil penelitian yang dilakukan.