

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan Izanagi Digital Printing merupakan sebuah nama dari gerai toko printing yang menyediakan serta menjual berbagai produk seperti pakaian custom. Akan tetapi perusahaan baru seperti Izanagi digital printing belum memiliki rancangan e-commerce untuk memperluas jaringan customer, untuk merancang sebuah prototype situs web online shop maka harus memiliki user interface (UI) dan user experience (UX) sehingga pengguna tidak kesulitan dalam mengoperasikan produk yang telah dirancang [1].

UI/UX design merupakan rancangan yang berkaitan dengan pembuatan user interface/User Experience suatu objek baik aplikasi maupun berbentuk Web. Ada beberapa metode dalam mengerjakan rancangan UI/UX Seperti Design Thinking, Agile, Maupun Five Planes. Namun metode yang paling cocok untuk pembuatan prototype website Izanagi Digital Printing adalah Design thinking, dengan metode tersebut pengguna yang memakai produk diharapkan merasakan pengalaman yang menyenangkan dan dapat memengaruhi suatu kepuasan dari penggunaan [2].

Metode Design thinking sendiri adalah sebuah pendekatan inovasi yang berpusat pada manusia. Hal tersebut didasari pada bagaimana memahami kebutuhan pelanggan, pembuatan prototype yang cepat, dan menghasilkan ide kreatif. Kemudian akan mengubah cara berfikir mengenai bagaimana cara yang tepat untuk mengembangkan suatu produk, layanan maupun proses, namun metode ini juga memiliki kekurangan seperti terlalu mengedepankan keinginan customer dan juga penggunaan metode ini dianggap kurang mempertimbangkan aspek jangka panjang, namun disamping itu metode ini juga memiliki kelebihan seperti Pada proses ini juga akan membantu perusahaan jika ingin menciptakan sesuatu yang baru untuk dipasarkan. Sesuatu tersebut bisa dalam bentuk produk maupun jasa. Selain itu, juga bisa memperbaiki sesuatu yang sudah ada dengan

menambahkan kualitas dari produk maupun jasa tersebut sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pelanggan [3].

Berdasarkan hasil observasi ada beberapa kendala yang dialami oleh perusahaan Izanagi digital printing, seperti customer yang belum tau bagaimana memesan secara online dan jika sudah terdapat web e-commerce pun pengguna meminta supaya web tersebut mudah dipahami, dengan penelitian ini diharapkan dapat mengatasi masalah masalah yang dihadapi oleh Perusahaan. Maka dari itu tujuan penelitian ini bermaksud untuk membuat model perancangan User Interface dan User Experience dengan melakukan inovasi dalam bentuk website e-commerce dengan menggunakan metode Design Thinking. Dengan adanya metode Design Thinking dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis dapat menuliskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan pengalaman pengguna (User Experience) terhadap tampilan website Izanagi digital printing menjadi lebih baik dan mudah dipahami menggunakan metode design thinking?

1.3 Batasan Masalah

1. Tampilan website yang dibuat berupa tampilan UI dalam bentuk prototype design yang belum dibuat dalam bentuk program.
2. Penelitian dilakukan di daerah Jln. Brojowangsan, Kecamatan Pedan, Kabupaten Klaten dimana Perusahaan tersebut berada.
3. Pengembangan Design Website menggunakan software figma
4. Data yang digunakan pada tampilan event adalah data produk

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang ada, berikut tujuan dari penelitian proyek ini, yaitu:

1. Merancang desain UI/UX yang menarik dan mudah dipahami seperti pemilihan gambar, font dan warna, serta tata letak dan beberapa button yang simple pada web Izanagi Digital Printing.
2. Meningkatkan User Experience menjadi lebih baik dengan menggunakan metode Design Thinking.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penulis dapat memberikan saran dan masukan kepada pihak Izanagi digital printing untuk mengetahui pengalaman pengguna dalam menggunakan website Izanagi digital printing.
2. Memberikan solusi kepada pihak Izanagi digital printing dengan membuat tampilan User Interface berdasarkan hasil analisis User Experience.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman lebih mengenai perancangan *prototype* menggunakan metode *design thinking* bagi peneliti selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran singkat mengenai isi tulisan secara keseluruhan, maka akan diuraikan beberapa tahapan dari penulisan secara sistematis, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN: Bab ini menguraikan secara umum mengenai hal yang menyangkut latar belakang, perumusan masalah dan batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA: Bab ini berisi teori-teori tentang hal-hal yang berhubungan dengan perancangan user interface dan user experience dan metode yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN: Bab ini berisi metode yang akan digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian. Pada bab ini dijelaskan proses-proses pelaksanaan penelitian, Sampel, Penjelasan tentang prosedur, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, alat penelitian, prosedur penelitian, dan juga objek penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN: Bab ini berisi tentang hasil percobaan serta pembahasan yang disertai tabel hasil penelitian.

BAB V PENUTUP: Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut