

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan teknologi dan informasi sudah sangatlah pesat. Keberadaan internet telah menyediakan akses secara mudah untuk menemukan informasi. Kemajuan teknologi sangat erat kaitannya dengan aktivitas sehari-hari sehingga saat ini hampir semua orang, baik anak-anak, remaja maupun dewasa menggunakan teknologi.

Mendefinisikan UX sebagai "keseluruhan pengalaman manusia" saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan. Dia juga memisahkan antara UX dan UI, dengan UI (User Interface) merujuk pada aspek visual dan interaksi langsung dengan pengguna [6]. Singkatan dari User Interface and Experience (Antarmuka Pengguna dan Pengalaman), adalah konsep yang menekankan pentingnya menyatukan desain antarmuka pengguna (UI) dan desain pengalaman pengguna (UX) dalam pengembangan produk atau aplikasi. UI/X adalah tentang memahami bahwa desain antarmuka pengguna yang baik hanya akan efektif jika itu juga menghasilkan pengalaman pengguna yang baik [7].

Landing page adalah elemen penting dalam strategi pemasaran digital yang berfokus untuk mengonversi pengunjung menjadi pelanggan atau prospek. Meskipun memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa permasalahan yang bisa timbul terhadap landing page. Salah satunya adalah kurangnya relevansi antara konten landing page dengan iklan atau sumber pengunjung, yang dapat membuat pengunjung merasa tertipu atau kecewa karena informasi yang dijanjikan tidak sesuai dengan yang mereka temukan. Selain itu, desain yang kompleks dan tidak user-friendly dapat menyulitkan pengunjung dalam navigasi dan menemukan informasi yang dibutuhkan, sehingga berpotensi mengurangi tingkat konversi.

Berdasarkan uraian studi diatas maka penerapan metode Design Thinking diaplikasikan untuk membuat desain UI/UX Landing page untuk tujuan pemasaran. Harapannya Melalui desain yang menarik dan fungsionalitas yang baik,

landing page adalah dapat menciptakan pengalaman yang menarik dan memikat bagi pengunjung. Dalam penelitian ini penulis memberikan batasan agar tidak menyimpang dari tujuan guna mendapatkan hasil yang optimal. Batasan tersebut antara lain:

1. Perancangan UI/UX Landing Page ini menggunakan metode Design Thinking.
2. Data yang disajikan dalam analisis dan perancangan UI/UX Landing Page ini meliputi Fase Design Thinking.
3. Pembuatan rancangan UI/UX Landing Page ini menggunakan Prototyping.
4. Desain antarmuka tampilan front-end pada Aplikasi Landing Page ini diimplementasikan dengan CSS Tailwind.

Tujuan dari perancangan UI/UX Landing Page Aplikasi E-Commerce berbasis website bagian pada tugas akhir masa MSIB pada perusahaan PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) adalah sebagai langkah awal dalam pembuatan sistem oleh developer yang nantinya Landing Page diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi penulis dalam langkah awal untuk membuat website. Selain itu perancangan UI/UX Landing Page Aplikasi E-Commerce berfungsi juga untuk meningkatkan penjualan, meningkatkan efektivitas kampanye pemasaran.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan Tingkat Konversi: UI dan UX yang baik pada landing page membantu meningkatkan tingkat konversi, yaitu jumlah pengunjung yang berinteraksi dengan landing page dan melakukan tindakan yang diharapkan, misalnya mengisi formulir, melakukan pembelian, atau mendaftar.
2. Navigasi yang mudah: UI dan UX yang baik akan memastikan pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari.
3. Mengurangi Bounce Rates: Landing Page yang dirancang dengan baik dengan pengalaman pengguna yang baik dapat membantu menurunkan Bounce Rate.

## 1.2 Profil

Binar Academy merupakan pelopor startup edtech yang fokus pada pengembangan skill dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar. Binar sendiri memiliki visi untuk saling menginspirasi dan menyemangati. Ketika talenta potensial bersatu membentuk cahaya pembaruan dalam bidang digital, hasil dan kolaborasi mereka harus bisa menghidupkan serta menginspirasi banyak orang. Selain itu Binar memiliki misi untuk saling menemukan, untuk saling berproses, dan untuk saling terkoneksi.

Dalam proses belajar di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) mengelompokkan menjadi 2 divisi yaitu UI/UX Designer & Front End. Penulis tergabung dalam divisi UI/UX Designer yang memiliki sebuah tanggung jawab pada project akhir MSIB yaitu membantu dalam riset dan melakukan perancangan *User Interface* (UI) pada Landing Page Aplikasi E-Commerce di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy).

The Breeze (Batik 3 - L.30, Jl. BSD Grand Boulevard, BSD City, Kec. Cisauk, Kabupaten Tangerang, Banten 15345. Sistem belajar yang diterapkan selama di PT. Lentera Bangsa Benderang adalah daring. Dimulai dari tanggal 14 Februari 2022 – 22 Juli 2022 jam belajarnya mulai dari jam 19:00 – 22:00 WIB dengan sistem 5 hari belajar. Untuk rincian kegiatan selama belajar yaitu pada awal masih belajar mengenai *Fundamental UI/UX Designer*. Kemudian setiap akhir bulan maka akan diberikan challenge mini project. kemudian bulan Juli 2022 digunakan untuk mengerjakan project akhir yang di kaloborasikan dengan Front End sesuai dengan brief yang diberikan.

## 1.3 Landasan Teori

### 1.3.1 Design Thinking

Design thinking adalah fakta bahwa proses kerja desainer dapat membantu kita secara sistematis mengekstrak, mengajar, mempelajari, dan menerapkan teknik yang berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah dengan cara yang kreatif dan inovatif di dalam desain kita, di dalam bisnis kita, bahkan di dalam kehidupan kita. Dari buku Design Thinking e-

book [1]. *Design Thinking* melakukan pendekatan kreatif dan holistik untuk memecahkan masalah dan mengembangkan solusi inovatif. Ini melibatkan memahami dengan baik kebutuhan pengguna atau konsumen, mempertimbangkan aspek empati, berpikir divergen dan konvergen, serta berkolaborasi secara efektif dalam tim. Desain berpikir menekankan pada pemahaman yang mendalam tentang pengalaman pengguna, mempertanyakan asumsi yang ada, dan mencari solusi yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Pendekatan ini biasanya terdiri dari serangkaian langkah yang dapat dilakukan secara berulang-ulang, dan seringkali melibatkan pengguna dalam proses iteratif. Berikut adalah beberapa tahapan umum dalam desain berpikir:

a. Empathize

Empathize (berempati) adalah mekanisme untuk memahami pengguna produk yang kita desain untuk menumbuhkan pemahaman pengguna yang mendalam dan dapat mengungkap insight dan kebutuhan pengguna.

b. Define

Tahap define didahului oleh fase empati, di mana kita akan belajar sebanyak mungkin tentang pengguna kita, melakukan wawancara dan menggunakan berbagai teknik empathize dan observasi. Setelah kita memiliki insight yang cukup terkait siapa pengguna kita, apa keinginan, kebutuhan, dan pain point mereka, kita siap untuk mengubah empati yang kita lakukan di tahap sebelumnya menjadi rumusan masalah yang dapat ditindaklanjuti.

c. Ideate

Ideation adalah kesempatan untuk menggabungkan pemahaman yang kita miliki tentang rumusan masalah dengan imajinasi kita untuk menghasilkan konsep solusi.

#### d. Prototype

Prototyping adalah memindahkan ide dan eksplorasi dari kepala seorang desainer ke bentuk fisik. Prototype dapat berupa apa saja yang berbentuk fisik – baik itu dinding, aktivitas bermain peran, ruang, objek, antarmuka, atau bahkan storyboard.

#### e. Test

Mengumpulkan umpan balik dari pengguna terkait prototipe yang dibuat. Menganalisis tanggapan mereka, mengevaluasi keefektifan solusi yang diusulkan, dan melakukan perubahan dan perbaikan jika diperlukan.

### 1.3.2 User Interface

User interface (antarmuka pengguna) merujuk pada segala yang menghubungkan pengguna dengan sistem atau perangkat, termasuk perangkat lunak, perangkat keras, dan interaksi di antara keduanya. Shneiderman menekankan pentingnya desain antarmuka yang efisien, efektif, dan memuaskan untuk memastikan pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara intuitif dan produktif [2].

### 1.3.3 User Experience

User Experience adalah studi tentang perilaku, motivasi, dan kebutuhan masyarakat (pengguna) dalam konteks tertentu, yang memengaruhi cara orang memahami dan menggunakan sesuatu dalam kehidupan sehari-hari[3].

### 1.3.4 Pemrograman HTML

HTML (Hyper Text Markup Language) adalah sebuah bahasa formatting yang digunakan untuk membuat sebuah halaman website. Di dalam dunia pemrograman berbasis website(Web Programming), HTML menjadi pondasi dasar pada halaman website. sebuah file HTML di simpan dengan ekstensi .html (dot html) [4]. HTML dapat di eksekusi atau diakses menggunakan web browser(Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Safari dan lain-lain). HTML bekerja dengan menggunakan elemen-elemen

markup (penanda) yang ditempatkan dalam teks untuk memberi tahu browser bagaimana cara menampilkan konten. Setiap elemen HTML dikelilingi oleh tanda kurung sudut (< >) dan memiliki tag yang mendefinisikan jenis elemen tersebut. Misalnya, tag <p> digunakan untuk paragraf teks, tag <img> untuk gambar, dan tag <a> untuk tautan (link).

### 1.3.5 Figma

Figma adalah sebuah platform desain kolaboratif yang digunakan oleh desainer grafis dan pengembang produk untuk membuat prototipe, desain antarmuka pengguna (UI), dan desain pengalaman pengguna (UX). Salah satu fitur paling menonjol dari Figma adalah kemampuannya untuk memungkinkan kolaborasi secara real-time di antara anggota tim yang berbeda, bahkan jika mereka berada di lokasi yang berjauhan. Ini berarti desainer, pengembang, dan pemangku kepentingan lainnya dapat bekerja bersama dalam satu platform untuk merancang, memodifikasi, dan memberikan umpan balik tentang desain produk, menghemat waktu dan mempermudah proses pengembangan.

Figma juga memiliki sejumlah fitur yang memudahkan proses desain, seperti kemampuan untuk membuat komponen yang dapat digunakan kembali, mengatur prototipe interaktif, dan berbagi tautan untuk pengujian dan umpan balik.

### 1.3.6 SUS (System Usability Scale)

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah dengan kuesioner System Usability Scale(SUS) yaitu kuesioner yang digunakan untuk mengukur nilai kepuasan pengguna terhadap sistem. Kuesioner SUS terdiri dari sepuluh pernyataan dengan lima pilihan respon untuk responden yang direpresentasikan menggunakan skala Likert.

Selanjutnya hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden direkapitulasi dan dilakukan perhitungan pada setiap jawaban dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
- b. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
- c. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

