

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti yang dapat membantu perancangan serta penyusunan laporan penelitian berupa kajian pustaka dan dasar teori.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas bagaimana proses pelaksanaan penelitian yang dilakukan terdiri dari; langkah-langkah penelitian yang menggunakan metode Lean UX, objek penelitian, serta tools desain *interface* yang digunakan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil rancangan sebuah penelitian yang berupa *prototype user interface* aplikasi Avo Store. Pada langkah ini akan dilakukan pengujian hasil dari pembuatan *prototype* dengan penyebaran kuesioner

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari semua proses penelitian terhadap hasil penerapan metode dan saran yang harus diperhatikan selama penelitian karena adanya berbagai keterbatasan pada penelitian dan rekomendasi untuk pengembangan penelitian selanjutnya

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Avoskin, sebagai salah satu pelaku utama dalam industri skincare lokal, telah menetapkan standar tinggi dalam menyajikan produk-produk berkualitas tinggi yang memenuhi kebutuhan perawatan kulit modern. Dengan fokus pada bahan-bahan alami yang berlimpah di Indonesia, Avoskin mempersembahkan inovasi skincare yang tidak hanya efektif tetapi juga ramah lingkungan. Merek ini tidak hanya dikenal karena komitmennya terhadap keberlanjutan, tetapi juga sebagai perwakilan kuat dari keindahan alam Indonesia dalam setiap formulasi produknya. Tidak hanya dari segi kualitas produk, brand ini juga inovatif dalam marketing dan membangun komunitas yang loyal. Avoskin juga dinobatkan oleh PETA sebagai skincare cruelty free. Dengan komitmen untuk selalu mengedepankan kualitas dan keamanan di setiap produknya Avoskin sukses mendapat kepercayaan konsumen.

Sebagai bagian dari upaya terus-menerus untuk merangkul pasar global, Avoskin membuat program Avo Store sebagai wadah untuk memperluas jangkauan produknya melalui mitra bisnis resmi. Avo Store merupakan program reseller resmi Avoskin yang tersebar di seluruh Indonesia. Saat ini sudah ada lebih dari 181 Avo Store yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia. Selain itu ada banyak benefits dan rewards yang didapatkan ketika mengikuti program Avo Store. Avoskin yang memiliki komitmen untuk mendukung terciptanya enterpreneru baru di industri kecantikan ini akhirnya meluncurkan aplikasi Avo Store yang memudahkan pendaftaran reseller dan pemesanan produknya. Sudah 2 tahun Aplikasi Avo Store telah dikembangkan. Berdasarkan informasi yang di dapat dari playstore pengguna yang telah mengunduh aplikasi Avo Store telah mencapai lebih dari 5.000. Namun masih ada pengguna yang merasa terbatas dan tidak nyaman karena tampilan layar kaku dari aplikasi menjadi tantangan yang perlu diatasi.

User interface yang efektif tidak hanya dapat meningkatkan konversi

penjualan tetapi juga menciptakan identitas merek yang kuat dan menyajikan produk lokal secara menarik di pangsa pasar global. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis setiap aspek user interface Avo Store, mengidentifikasi kelemahan yang ada, dan merancang ulang tampilan yang lebih memadai, mengacu pada prinsip-prinsip metode Lean UX.

Dengan berfokus pada perancangan ulang user interface, Avo Store diharapkan dapat memperbaiki ketidakpuasan yang diungkapkan oleh pengguna dan sekaligus meningkatkan citra merek Avoskin. Aspek bisnis juga terlibat erat, dengan perancangan ulang yang efektif dapat memacu pertumbuhan penjualan, memperkuat daya saing merek lokal, dan membuka peluang ekspansi lebih lanjut di pasar internasional. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya sekadar peningkatan teknis, tetapi juga merupakan langkah strategis dalam mendukung visi dan misi Avoskin sebagai pemimpin dalam industri kecantikan lokal.

Penggunaan metode Lean UX menjadi pilihan yang tepat dalam penelitian ini. Metode ini memberikan pendekatan yang cepat, iteratif, dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Dengan menerapkan prinsip-prinsip Lean dalam desain UX, penelitian ini bertujuan untuk meminimalkan pemborosan sumber daya, meningkatkan kolaborasi antara tim, dan memastikan perubahan yang responsif terhadap kebutuhan pasar. Melalui metode ini, perancangan ulang UI dapat menjadi lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan bisnis yang terus berubah.

Dengan memadukan aspek bisnis, user interface, dan metode Lean UX, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kinerja Avo Store sebagai aplikasi reseller bagi mitra bisnis brand Avoskin

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan pada penelitian/perancangan ini :

1. Bagaimana tampilan akhir dari perancangan ulang User Interface aplikasi Avo Store dengan menggunakan metode Lean UX?

2. Bagaimana respon pengguna setelah menggunakan hasil perancangan ulang User Interface aplikasi Avo Store?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka diperlukan batasan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan metode Lean UX
2. Objek dari penelitian ini adalah aplikasi Avo Store
3. Penelitian ini hanya berfokus pada user interface yang mana hasilnya berupa prototype. Prototype tersebut dapat dijalankan pada Figma menggunakan figma present.
4. Tampilan yang dirancang adalah dari perspektif user aplikasi Avo Store.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan analisis dan rancangan User Interface aplikasi Avo Store dengan metode Lean UX...

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pengalaman kepada peneliti untuk merancang sebuah user interface aplikasi
2. Memaksimalkan User Interface pada aplikasi Avo Store agar lebih mudah digunakan

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang memuat uraian secara garis besar isi penelitian ini untuk tiap-tiap bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, beserta sistematika penulisan