

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman semakin pesat juga kemajuan teknologi terutama pada bidang informasi. Internet merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi pada saat ini. Gaya hidup seseorang sangat berpengaruh pada perkembangan teknologi. Bahkan suatu bisnis juga saat ini sangat bergantung dengan teknologi, salah satu menggunakan website. Website adalah suatu platform atau media yang di dalamnya terdapat sekumpulan informasi dan juga sarana untuk berkomunikasi. Tampilan pada suatu website sangat berpengaruh untuk user yang menggunakannya. Website yang menarik dan efisien biasanya akan lebih sering digunakan dari pada website yang mempunyai tampilan yang membosankan. Sehingga dibutuhkan suatu desain antarmuka yang berfokus pada keindahan. Sebuah tampilan dengan warna yang baik. *User Interface* (UI) merupakan salah satu perkembangan teknologi yang di lakukan untuk merancang tampilan. Metode *goal directed design* merupakan salah satu metode yang merancangan pembuatan desain *User Interface* (UI).

Pada saat ini pelayanan jasa kecantikan sudah banyak yang menggunakan kampanye promosi konvensional, akan tetapi masih kurang efektif. Sebuah inovasi baru sangat dibutuhkan untuk mempermudah proses pencarian pelayanan jasa kecantikan sesuai kebutuhan user. Penggunaan sebuah website dengan *User Interface* yang baik dan menarik merupakan salah satu solusi untuk memudahkan proses pencarian dan pemesanan jasa salon kecantikan. Analisis dan perancangan website tersebut akan dilakukan dengan menggunakan metode *Goal Directed Design*.

Duwi's salon adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa pelayanan kecantikan yang ada di kota Pati Jawa Tengah tepatnya di Desa Giling RT 01 RW 01, Kecamatan Gunungwungkal, Kabupaten Pati. Salon tersebut memiliki cukup banyak pelanggan dan cukup banyak fasilitas tetapi dalam promosi masih kurang efektif karena masih menggunakan kampanye promosi konvensional dan memudahkan pelanggan melihat informasi yang ditawarkan pada salon tersebut.

Maka dari itu membuat desain UI website sebagai media promosi salon menjadi solusi untuk mengembangkan salon tersebut supaya lebih banyak dikenal dan memudahkan pelanggan melihat informasi yang ditawarkan pada salon tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Setelah melakukan pengkajian pada latar belakang permasalahan yang dihadapi maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut "Bagaimana pembuatan desain UI sebagai media promosi untuk salon kecantikan Duwi's salon.?"

## 1.3 Batasan Penelitian

Penelitian memberi batasan masalah dalam penelitian ini agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka dari itu dapat dirumuskan masalah promosi pada pembuatan desain UI website salon kecantikan Duwi's salon, yaitu:

- a. Peneliti akan mempersiapkan aplikasi seperti figma yang akan digunakan untuk melakukan pengerjaan pembuatan desain UI website salon kecantikan Duwi's salon.
- b. Peneliti akan melakukan riset untuk menentukan masalah pada desain UI website di salon kecantikan Duwi's salon.
- c. Peneliti akan menganalisis hasil permasalahan yang muncul berdasarkan hasil riset di salon kecantikan Duwi's salon.
- d. Hasil akhir ini hanya berupa tampilan halaman website dan tidak bisa dioperasikan.

## 1.4 Tujuan Penelitian

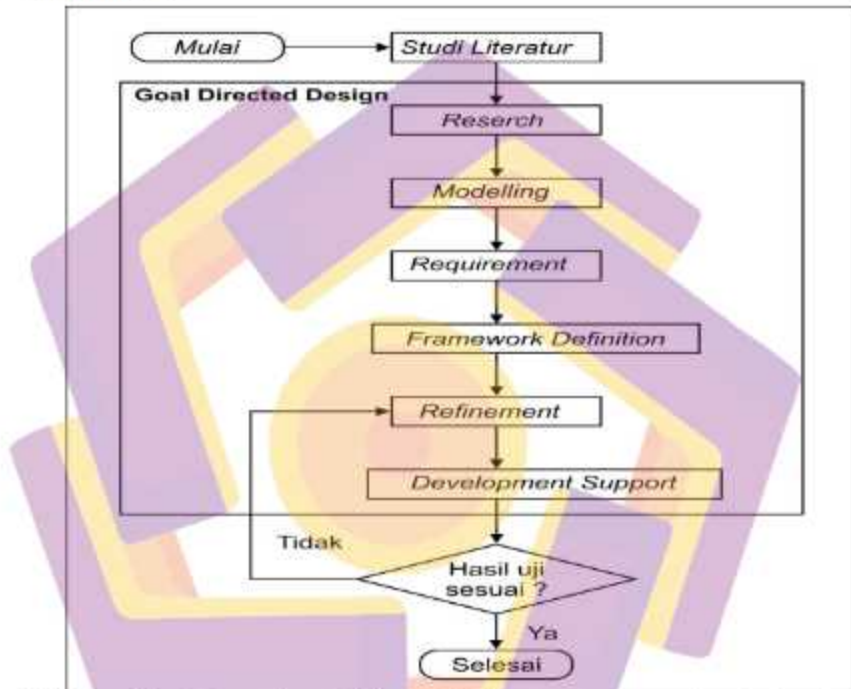
Berdasarkan latar rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah menghasilkan desain UI website dan sebagai media promosi di salon kecantikan Duwi's salon.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode dalam melakukan penelitian pembuatan desain UI website ini menggunakan *Goal-Directed Design* (GDD). Berikut ini merupakan langkah-langkah penelitian yang harus dilakukan sesuai dengan metode *Goal-Directed Design* (GDD).

Gambar 1. 1 Metode Goal-Directed Design (GDD).

### 1.5.1 Studi Literatur



Pada penelitian ini penulis melakukan studi literatur yang merupakan bagian dari pengumpulan data dari pengumpulan data dengan melihat jurnal dan buku untuk mengetahui impletasi metode *Goal Directed Design* (GDD) pada pembuatan *user interface*.

### 1.5.2 Research

Tahapan reserch merupakan tahapan dalam mencari kebutuhan pendukung yang dibutuhkan untuk melengkapi hasil studi literatur yang terdiri dari tiga langkah kerja seperti menentukan *scope*, melakukan obeservasi, dan wawancara.

### 1.5.3 Modelling

Hasil *research* yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan proses *modelling* yaitu memodelkan hasil *research* kedalam bentuk model persona atau *user persona* yang memuat informasi pendukung penelitian. *Persona* memiliki beberapa *variable* seperti usia, pekerjaan, perangkat yang digunakan, aktivitas, permasalahan yang dihadapi, motivasi, dan kebutuhan.

### 1.5.4 Requirement

Fase *requirement* adalah fase penyesuaian antara *user persona* dengan tujuan dan kebutuhan spesifik pengguna sehingga membuat keseimbangan kebutuhan dan tujuan dengan desain *user interface* yang diharapkan dengan menentukan desain struktur informasi dan konteks *scenario*.

### 1.5.5 Framework Definition

Fase *framework definition* merupakan pengolahan hasil dari *research*, *modelling*, dan *requirement* yang kemudian didefinisikan menjadi sketsa racangan *user interface* yang mempunyai tahapan dan memiliki interaksi. Hasil dari fase ini adalah *wireframe* yang memiliki layout, informasi yang di gunakan, dan langkah-langkah kerja yang dapat memberikan interaksi awal.

### 1.5.6 Refinement

Setelah *wireframe* dibuat kemudian pada fase *refinement* di lakukan penyempurnaan *user interface* menjadi *mockup* yang memiliki tingkat kemiripan tertinggi dengan sistem yang dirancang atau *high-fidelity*. Penyempurnaan terhadap *User Interface* yang dilakukan seperti memberikan perwarnaan dan penambahan informasi sehingga sistem tersebut dapat memberikan interaksi yang lebih detail dan sesuai dengan sistem yang dibuat atau disebut sebagai *prototype*, kemudian *prototype* yang sudah jadi dievaluasi oleh *stakeholder* pada fase selanjutnya.

### 1.5.7 Development Support

Fase ini merupakan tahap pengembangan *user interface* yang dirancang dengan melakukan evaluasi terhadap *user interface* dengan beberapa langkah seperti pengujian *prototype*.



## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini, maka penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Di dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Di dalam bab ini berisi Referensi dan Landasan Teori

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Di dalam pendefinisian Permasalahan, Analisis Kebutuhan, Perancangan

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Di dalam bab ini menguraikan tentang proses pembuatan desain UI website salon kecantikan duwi's salon Menggunakan aplikasi figma

### **BAB V PENUTUPAN**

Di dalam bab ini bagian akhir dari penulisan hasil penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dibuat.