

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penjualan merupakan suatu hasil dari pemasaran yang sangat penting dan menentukan bagi sebuah perusahaan untuk mencapai tujuan dari suatu perusahaan yaitu memperoleh laba demi keberlangsungan dan kelancaran bisnis dari perusahaan tersebut. Penggunaan internet saat ini bukan hanya sebagai sarana komunikasi dan mencari informasi, akan tetapi dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan ekonomi. Transaksi jual beli yang dilakukan secara langsung oleh penjual dan pembeli, kini mulai berganti dengan transaksi digital berbasis jaringan elektronik, hal ini disebut sebagai *E-Commerce*. Menurut Hasil survei Badan Pusat Statistik pada tahun 2021 mengkonfirmasi bahwa lebih dari separuh (54,66 persen) usaha *E-Commerce* berjualan *online* melalui media sosial, seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan sebagainya. Selanjutnya, hanya 21,64 persen usaha yang memiliki akun penjualan di marketplace/ platform digital. Dengan meningkatnya perkembangan ekonomi berbasis jaringan elektronik ini memberikan peluang bisnis baru [1].

Toko kaos polos jagra adalah usaha di bidang fashion khususnya pada kaos polos. Toko ini berdiri sejak 17 September 2019 dengan memulai berjualan kaos polos. Bisnis ini menggunakan model bisnis *business to customer* (B2C) yang dimana penjualan produk kepada konsumen perorangan atau grup secara langsung. Dalam proses bisnisnya Jagra.id masih cukup sederhana dengan memanfaatkan media sosial seperti Instagram, Whatsapp, Facebook dan Shopee yang mempunyai kelebihan dan kekurangan pada media pemasaran Jagra.id.

Fokus pengembangan saat ini yang dikemukakan oleh owner Jagra.id adalah ingin membangun branding dengan cara membuat tampilan *website* yang dapat digunakan sebagai media informasi untuk customer, meningkatkan kepuasan pengguna dengan memberikan fitur yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan customer dan memperluas pasar penjualan yang lebih baik agar lebih banyak dikenal banyak orang melalui sebuah *platform website* yang didalamnya terdapat *profile*, display produk, dan testimoni penjualan untuk membangun

kepercayaan calon customer. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan membuat desain UI/UX dan tampilan *Frontend* berbasis *website* pada toko *Jagra.id* sebagai langkah awal untuk memecahkan permasalahan yang ada .

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dalam pengumpulan data yang dibutuhkan untuk merancang desain dan *Frontend website* *Jagra.id*. Penggunaan metode pendekatan *User Centered Design* (UCD) sangat tepat untuk penelitian ini karena merupakan konsep yang berfokus pada objek, komunikasi, ruang, antarmuka, dan layanan untuk memastikan kebutuhan pengguna, hal ini dilakukan untuk pendekatan peningkatan sistem secara saling berhubungan yang memiliki *special* dan berfokus untuk mendirikan suatu sistem yang bermanfaat bagi pengguna [2]. Harapan untuk penelitian ini adalah dapat menghasilkan tampilan UI yang menarik dan intuitif, agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi menjadi rumusan masalah yaitu:

- 1) Bagaimana membuat desain perancangan UI/UX dan *Frontend* toko online *Jagra.id* agar sesuai dengan metode *User Centered Design*?
- 2) Seberapa besar hasil *usability testing* pada perancangan UI/UX dan *Frontend* toko online *Jagra.id*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas maka dalam pembahasannya, dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang lebih baik, analisis kebutuhan pengguna, serta implementasi *Frontend* toko online *Jagra.id*
- 2) Penelitian ini akan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD)
- 3) Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat *usability* pada UI/UX yang dihasilkan
- 4) Sistem ini ditujukan untuk digunakan oleh 2 pengguna, yaitu customer yang akan membeli produk *Jagra.id* dan admin yang akan mengoperasikan dan mengelola produk yang ada pada toko online *Jagra.id*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah:

- 1) Membuat tampilan antarmuka yang menarik dan estetik pada antarmuka pengguna toko *online* Jagra.id.
- 2) Meningkatkan aksesibilitas pengguna yang bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengakses toko *online* Jagra.id
- 3) Memperbaiki responsivitas, dalam hal ini akan memastikan bahwa pengguna dapat mengakses toko *online* Jagra.id dengan nyaman dan tanpa kesulitan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu secara Teoritis dan Praktis antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam perancangan awal tampilan toko *online* pada toko kaos polos Jagra.id, selain itu juga menjadi pendukung untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan toko *online* pada toko Jagra.id.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Customer, hasil penelitian berguna untuk memberikan kemudahan dalam menggunakan toko *online* dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan dengan mempertimbangkan aspek-aspek pengalaman pengguna UX serta dengan antarmuka pengguna yang intuitif, navigasi yang mudah, dan tampilan yang menarik.
- 2) Bagi Perusahaan/Instansi, memperluas pasar penjualan agar dapat bersaing pada pasar kompetitif dan meningkatkan kepercayaan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Contoh :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, hasil penelitian sejenis yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, teori yang mendukung, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan skripsi/tesis, Analisa dan pengembangan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum mengenai metode penelitian yang digunakan, hasil observasi atau pengumpulan data, masalah yang terdapat pada objek penelitian, dan gambaran umum obyek penelitian hingga rencana alur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, *testing* hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian,.

