

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada suatu bisnis memiliki sebuah sistem manajemen persediaan atau biasa disebut inventory yang bertujuan untuk membantu Perusahaan memantau, mengendalikan dan mengoptimalkan persediaan barang agar sesuai dengan permintaan pelanggan dan kebutuhan operasional [1]. Proses manajemen inventory yang efektif membantu meningkatkan efisiensi operasi dan mengoptimalkan keuntungan bisnis.

Perusahaan – Perusahaan yang ingin berkembang mengikuti perkembangan teknologi harus memahami penggunaan sistem agar informasi yang mereka hasilkan semakin akurat, serta memahami preferensi dari sisi pengguna agar dapat lebih mudah beradaptasi terhadap perubahan tersebut. karena pencatatan *inventory* menjadi lebih mudah dengan adanya sistem yang membantu mengontrol stok barang masuk dan keluar. Pada Supermarket Alam Makmur data *inventory* disimpan di *Microsoft office* dan buku besar.

Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan UI/UX *Front end website inventory* barang yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna [2]. Untuk merancang UI/UX *Front end website* supaya memenuhi usability tersebut penulis menggunakan metode *Human – Centered Design* yang memiliki fokus utama pada kebutuhan dan perspektif manusia sehingga menciptakan solusi yang efektif dan bermanfaat, serta meningkatkan kepuasan pengguna, metode ini memiliki beberapa tahapan yaitu *inspiration*, *ideation* dan *implementation* [3].

Peneliti memilih metode *Human - Centered Design* karena pada pada objek supermarket alam Makmur belum menggunakan sistem dalam proses manajemen barang. Proses manajemen barang dilakukan dengan cara manual menggunakan buku besar, kartu stok dan *file excel*. Dan dengan metode *Human Centered Design* tidak hanya mempertimbangkan kebutuhan dan

preferensi pengguna, tetapi mempertimbangkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengguna sebagai individu, bukan hanya sebagai pengguna sistem.

Pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah rancangan UI/UX *Front end website inventory* barang yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Serta dapat memperkenalkan dan memberikan pengalaman baru dengan rancangan *design* sebuah *website* yang sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapatkan sesuai dengan penjabaran latar belakang masalah yaitu, bagaimana merancang UI/UX *Front end website inventory* barang menggunakan metode *Human – Centered Design* (HCD).

1.3 Batasan Masalah

Terdapat Batasan masalah pada penelitian, antara lain adalah:

1. Perancangan difokuskan pada rancangan UI/UX *Front end*.
2. Rancangan tampilan berbasis *website*.
3. Fungsi *website* untuk mengelola data barang PT Frap Sanitary Ware Indonesia di supermarket Alam Makmur.
4. Pengguna dari *website* tersebut yaitu karyawan supermarket alam Makmur yang bertanggung jawab mengelola barang PT Frap Sanitary Ware Indonesia.
5. Metode pengembangan menggunakan *Human – Centered Design* (HCD).
6. Metode pengujian menggunakan *System Usability Scale*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancangan UI/UX *Front end* dengan metode *Human – Centered Design* untuk *website inventory* barang PT Frap Sanitary Ware Indonesia di supermarket Alam Makmur.

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini baik secara praktis maupun

teoritis, seperti berikut:

1. Manfaat Praktis
 - a. Meningkatkan efisiensi operasional dengan proses pengelolaan inventaris yang lebih baik sehingga mempersingkat proses pengerjaan dan meminimalisir terjadinya kesalahan.
 - b. Pemahaman pengguna tentang penggunaan sebuah *website*.
 - c. Meningkatkan pengalaman pengguna menggunakan *website inventory* barang.
2. Manfaat Teoritis
 - a. Pemahaman tentang metode *Human – Centered Design* (HCD).
 - b. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya *design UI/UX* dalam konteks *e-commerce*.
 - c. Dapat menjadi referensi yang digunakan untuk perbandingan dan acuan Ketika terdapat masalah yang serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika pada penelitian ini memiliki V bab, yang diuraikan sebagai berikut:

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, terdiri dari studi literatur dan dasar teori seperti, metode *human – centered design*, *UI/UX*, *system usability scale*, *front end* dan keterangan objek.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat objek penelitian, alur penelitian yaitu *inspiration*, *ideation* dan *implementation*, serta alat dan bahan berupa data penelitian dan alat atau instrument.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, mulai dari *inspiration* yang berisi studi literatur, observasi, wawancara, survey dan identifikasi masalah, lalu *ideation* yang terdiri dari *userpersona*, *journey mapping*, *UI Structure*, *Userflow*, *sketch*

dan *wireframe*, tahapan terakhir implementation yaitu *prototype*, pengujian *system usability scale* dan *front end*.

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

