

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Tshirt Pejalan merupakan salah satu usaha di kalangan masyarakat yang melayani penjualan kaos oblong atau yang lebih dikenal dengan tshirt dan berlokasi di Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Usaha tersebut menyediakan berbagai macam desain gambar dan warna pada kaos yang dipasarkan. Saat ini penjualan Tshirt Pejalan berfokus pada offline store, dan media promosi yang digunakan saat ini adalah whatsapp dan instagram. Masalah yang dihadapi oleh Tshirt Pejalan adalah kurangnya penyampaian promosi yang efektif dan dan informatif untuk pelanggan dalam memasarkan produknya, karena bagi pelanggan selain menginginkan kemudahan dan kenyamanan dalam bertransaksi, tampilan yang informatif pada media promosi juga menjadi poin penting. Salah satu alternatif yang bisa diberikan adalah merancang UI/UX website Tshirt Pejalan yang informatif dengan tujuan meningkatkan penjualan melalui tampilan website yang dibuat.

User Interface (UI) merupakan suatu komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan website dan bertugas menghubungkan antara website dengan pengguna agar dapat berinteraksi dengan mudah. User interface dapat mempengaruhi suatu kenyamanan dan minat dari penggunaan website terhadap pengguna dan dapat memberikan sebuah pengalaman interaksi yang mudah untuk dioperasikan oleh user (pengguna). User Experience (UX) merupakan tahapan mengoperasikan produk atau layanan sehingga terciptanya pengalaman untuk menemukan, menyerap dan memahami informasi yang tersedia [1]. Dalam perancangan front end website tshirt pejalan, bahasa pemrograman yang digunakan adalah javascript, dengan perancangan UI UX dan front end yang kokoh, sebuah website dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih memuaskan.

Dalam perancangan tampilan website tshirt pejalan pendekatan yang digunakan adalah User Centered Design (UCD). UCD mengutamakan pengguna sebagai fokus utama dalam seluruh proses perancangan. Tujuannya adalah untuk menciptakan produk atau layanan yang memenuhi kebutuhan, dan kenyamanan

pengguna. Kelebihan menggunakan pendekatan UCD adalah membantu memastikan bahwa website memiliki nilai yang bermanfaat bagi pengguna [2].

Perancangan UI/UX dengan menggunakan pendekatan UCD memiliki peran penting dalam mengatasi permasalahan promosi pada toko baju Tshirt Pejalan, karena peneliti mampu menciptakan interface yang informatif bagi pelanggan. tidak hanya pada tampilan visual, tetapi juga penggunaan navigasi yang sederhana, pengalaman berbelanja yang menyenangkan, dan penekanan yang tepat pada promosi produk.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Interface dan front end website Informatif pada T-shirt Pejalan menggunakan metode user centered design (UCD)?
2. Apakah interface website T-Shirt Pejalan yang telah dirancang dapat diterima oleh pengguna?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan maka perlu adanya batasan masalah sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan dalam perancangan desain UI/UX ini adalah User Centered Design
2. Marketplace dibuat berbasis website
3. Produk yang tersedia di website berupa kaos
4. Tshirt Pejalan sebagai objek penelitian berlokasi di Bantul, Yogyakarta

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti adalah merancang UI/UX yang selaras dengan kebutuhan pengguna dan memberikan tampilan yang informatif ketika digunakan sehingga website T-Shirt pejalan ini dapat diterima oleh pengguna.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pelanggan agar lebih nyaman dalam berinteraksi dan melakukan transaksi pada website, membantu T-Shirt Pejalan untuk memiliki tampilan website yang informatif dan nyaman untuk digunakan dalam penjualan usahanya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi objek penelitian, alur penelitian beserta penjelasan tiap langkahnya, alat dan bahan yang digunakan seperti hardware dan software, penjelasan tentang metode User Centered Design yang digunakan pada penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi hasil penelitian seperti perancangan wireframe, implementasi hasil interface, dan pengujian desain interface dengan metode system usability scale.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, berisi kesimpulan dari penelitian dan saran ataupun masukan terkait berbagai hal dari penelitian yang dilakukan yang berguna untuk menambah referensi pembaca.