

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital saat ini semakin berkembang merupakan salah satu faktor dalam revolusi industri 4.0 di Indonesia baik di bidang media sosial, maupun ekonomi bisnis. Hal tersebut didukung adanya internet yang berpengaruh dalam membawa dampak di kegiatan sehari-hari. Salah satu yang terasa saat ini adalah di sektor ekonomi. Pemanfaatan teknologi digital dan internet dalam kegiatan ekonomi yaitu bisnis online menggunakan website atau biasa disebut *E-commerce*. Pada tahun 2019 Indonesia masuk dalam 10 negara terbesar pertumbuhan *e-commerce* mencapai 78 persen[1]. Ditengah pandemic penjualan Berbasis website ini diproyeksikan tumbuh 33,2 persen di tahun 2020 yang mencapai Rp253 triliun menjadi Rp 337 triliun di tahun 2021[2].

Toko Hana O Bento adalah salah satu pelaku usaha di bidang kuliner yang berdiri pada tahun 2020 bersamaan dengan adanya pandemic Covid-19. Sebelumnya Toko Hana O Bento sudah menggunakan Website sebagai media berbelanja dan menjual berbagai macam jenis makanan bertema jepang seperti bento, sushi dan lain-lain. Website Toko Hana O Bento berpengaruh dalam proses penjualan produk dan transaksi yang dilakukan. Akan tetapi berdasarkan keterangan pak Miftahul Huda selaku Pemilik toko Hana O Bento, website Toko miliknya sudah lama tidak digunakan sehingga website tersebut sudah mati.

Perancangan ulang dapat dilakukan, karena pada website sebelumnya sudah lama tidak digunakan sehingga tidak dapat diakses, website yang lama juga masih menggunakan tampilan lama yang kurang mendapatkan update informasi dari admin sehingga perhatian Pelanggan untuk membuka website tersebut menjadi kurang. Pada penelitian ini sebagai tools Perancangan *User Interface* peneliti menggunakan Figma. Dengan menggunakan Figma peneliti dapat melakukan perancangan mulai dari membuat desain *wireframing*, *low fidelity*, *high fidelity*, sampai dengan *prototyping*. Dengan menggunakan Figma pula peneliti dapat

mempresentasikan hasil dari desain yang dibuat kepada user atau responden hanya dengan membagikan link prototype.

Metode yang digunakan pada Perancangan kali ini adalah metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan metode yang perancangan UX yang berfokus pada manusia (human-centered) dan tahapan yang dilakukan pada *Design Thinking* tidak harus dilakukan secara berurutan. Selain itu, metode *Design Thinking* juga dapat dilakukan secara iteratif karena pada prosesnya, tahapan yang dilakukan dapat diulang sampai masalah yang mendasari pelaksanaan *Design Thinking* terselesaikan. Terdapat lima tahap yang ada pada *Design Thinking* diantaranya *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*[3]. *System Usability Scale* merupakan suatu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang bersifat "quick and dirty" yang dapat diandalkan. Metode ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986, yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai jenis produk termasuk didalamnya perangkat website dan aplikasi[4].

Dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan *System Usability Scale* (SUS) dapat memberikan solusi dan rekomendasi alternatif desain *User Interface* Toko Hana O Bento.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang desain *User Interface* website untuk Toko Hana O Bento yang sesuai dengan kebutuhan Pelanggan?
2. Bagaimana cara menentukan tingkat *usability* desain *User Interface* website Toko Hana O Bento menggunakan metode pengujian *System Usability Scale*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dibuat agar tidak menyimpang dari dari permasalahan yang ada, yaitu:

1. Objek penelitian ini adalah Toko Hana O Bento.
2. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*.
3. Tahap uji coba rancangan aplikasi menggunakan metode pengujian *System Usability Scale*.
4. *User Interface* yang dibuat merupakan rancangan tampilan mobile pada website responsif.
5. Output akhir penelitian berupa Front-end website Toko Hana O Bento.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Dapat menghasilkan rancangan *User Interface* sebuah website Toko Hana O Bento yang sesuai dengan kebutuhan Pelanggan.
2. Dapat menerapkan perhitungan *System Usability Scale* dalam tahap pengujian dengan metode *Design Thinking* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dengan merancang desain *User Interface* pada Toko Hana O Bento menggunakan metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut :

1. Secara akademik, penelitian ini dapat digunakan sebagai pemanfaatan metode *Design Thinking* untuk penyusunan skripsi untuk mahasiswa yang menggunakan metode yang sama dengan penelitian ini.
2. Secara pemilik toko, hasil dari penelitian ini sebagai bahan referensi pemilik Toko Hana O Bento dalam merancang tampilan websitenya.
3. Secara pengguna, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu Pelanggan untuk lebih mengetahui informasi dari Toko Hana O Bento.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam Menyusun karya tulis ilmiah ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan karya ilmiah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur dan Dasar teori yang akan digunakan dalam penulisan karya ilmiah yang diambil dari jurnal-jurnal nasional, internasional, dan internet.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi Objek penelitian, Alur penelitian yang digunakan pada penulisan karya ilmiah, serta alat atau instrumen penelitian..

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi hasil dari tahapan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti termasuk implementasi dan juga pembahasannya.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan yang berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut dan tercapai hasil yang lebih baik.

