

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri tekstil dan konveksi, khususnya dalam pembuatan kaos, jaket, hoodie, semakin berkembang seiring dengan meningkatnya permintaan konsumen terhadap produk-produk yang unik dan berkualitas. Salah satu perusahaan yang aktif beroperasi di bidang ini adalah Inkhhouse Industries yang berlokasi di Yogyakarta. Sejak berdiri pada tahun 2019, Inkhhouse industri telah berhasil membangun reputasi yang solid dalam menyediakan produk-produk berkualitas tinggi dan desain yang menarik. Mendapati bahwa pelanggan mereka sering mengalami kesulitan dalam memahami berbagai opsi produk yang ditawarkan. Selain itu, menyebabkan pengguna merasa kurang nyaman saat melakukan pemesanan.

Dalam era digital seperti saat ini, keberadaan website menjadi sangat penting bagi perusahaan untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan visibilitas di mata konsumen. Melihat potensi pertumbuhan bisnis dan perkembangan teknologi, pengembangan sebuah website yang menarik dan fungsional dapat menjadi langkah strategis bagi Inkhhouse sendiri. Melalui penelitian dan wawancara, diketahui beberapa permasalahan yang akan menjadi kebutuhan dalam perancangan UI/UX *front-end* website Inkhhouse, yang pertama dari sisi pemilik Inkhhouse yaitu sablon Inkhhouse belum memiliki sebuah website yang digunakan dalam mengelola dan juga menjual produk. Kedua dari sisi customer yaitu sering kali customer kesusahan dalam mencari informasi, melihat portofolio, atau melakukan pembelian baju. Selain itu, juga kesusahan dalam melakukan pembayaran saat melakukan pembelian baju, dimana customer harus mengantri untuk melakukan pembayaran, yang membuat bosan dan kelelahan. Dari permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pengguna menginginkan pengalaman berbelanja online yang efisien, cepat, dan menarik visual. Mereka juga mencari kemudahan dalam menyesuaikan dan berbagai opsi produk sebelum melakukan pembelian.

Tujuan utama perancangan ini adalah meningkatkan pengalaman pengguna dengan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) situs web Inkhouse. Dengan memperhatikan prinsip *desain thinking* yang melibatkan lima tahap utama: *empathize* (mengerti kebutuhan pengguna), *define* (menyusun permasalahan), *ideate* (menciptakan solusi kreatif), dan *prototype & test* (membangun dan menguji desain) yang bertujuan untuk menciptakan solusi yang memenuhi kebutuhan pelanggan, memastikan navigasi yang mudah, menampilkan produk-produk Inkhouse dengan cara yang menarik.

Dalam proyek skripsi ini, penelitian akan difokuskan pada perancangan UI/UX *front-end* website Inkhouse Industri. Pembahasan akan melibatkan aspek-aspek penting seperti tampilan produk, informasi kontak, halaman about, dan cara pemesanan, meskipun hanya mencakup tampilan, hal ini memiliki dampak signifikan terutama dalam meningkatkan daya tarik website dan kemudahan navigasi bagi pengunjung.

Dengan pendapatan sekitar 10 juta perbulan dan penjualan kaos sekitar 150 kaos, Inkhouse Industri telah membuktikan keberhasilannya di pasaran. Oleh karena itu, perancangan website ini bukan hanya sebagai alat pemasaran tambahan tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat citra merek dan memudahkan proses pemesanan bagi konsumen.

Dengan menggunakan kombinasi teknologi web seperti HTML dan CSS, penelitian ini memiliki keleluasaan untuk menciptakan pengalaman online yang menarik. Dengan demikian, penelitian skripsi ini tidak hanya akan memberikan kontribusi pada pengembangan bisnis Inkhouse Industri, tetapi juga dapat memberikan wawasan dan kontribusi pada pengembangan desain UI/UX secara umum di industri konveksi dan e-commerce pada pengembangan umumnya. Dengan latar belakang ini, perancangan website UI/UX untuk sablon Inkhouse diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dan memuaskan bagi pengguna, serta meningkatkan kinerja bisnis secara keseluruhan.

1.2 Rumusan Masalah

Penulis mendapati rumusan masalah yang mengacu pada latar belakang. Adapun rumusan masalah dari latar belakang tersebut adalah bagaimana merancang UI/UX *front-end* website pada industri sablon inkhouse yogyakarta

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian yang dilakukan:

1. Penelitian dilakukan di Industri Inkhouse yang beralamat Di Kemloko Caturharjo Sleman Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan perancangan menggunakan prototype website statis berupa HTML, CSS.
3. Fokus pada penerapan prinsip-prinsip *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX *front-end*.
4. Website ini dirancang untuk kompatibilitas dengan desktop/laptop komputer, tablet, dan smartphone, dengan fokus pada pengalaman pengguna yang optimal untuk setiap jenis perangkat.
5. Website ini diuji dan dioptimalkan agar dapat beroperasi lancar pada beberapa browser yang umum digunakan, termasuk Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Safari, dan Opera. Desain UI/UX dipastikan konsisten dalam tata letak, fungsionalitas, dan kecepatan di semua browser yang disebutkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan UI/UX *front-end* website pada industri sablon Inkhouse Yogyakarta menggunakan *design thinking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari penulisan skripsi ini, yaitu:

1. Manfaat Bagi INKHOUSE Yogyakarta:
 - a. Peningkatan pengetahuan peneliti dalam menerapkan konsep *design thinking* dalam konteks industri sablon.

- b. Pengembangan keterampilan penelitian dalam merancang antarmuka pengguna (UI/UX) yang responsif dan inovatif.
2. Manfaat Bagi Peneliti:
- a. Penambahan kontribusi berharga pada literatur UI/UX dengan memperkaya pemahaman tentang desain thinking dalam konteks industri spesifik.
 - b. Memperluas pengetahuan penelitian di bidang UI/UX dengan pengalaman terapan pada industri sablon.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan penjelasan tentang studi literatur beserta tabel keaslian penelitian dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan penjelasan tentang objek penelitian, alur penelitian, dan juga alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan hasil perancangan pada Industri Sablon Inkhouse Yogyakarta menggunakan *design thinking*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang didapat pada penelitian yang telah dilakukan.