

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital yang semakin berkembang pesat, bisnis penjualan pakaian bekas mengalami pertumbuhan yang signifikan. 'Sembarang Second' adalah sebuah toko yang berfokus pada penjualan pakaian bekas seperti hoodie dan crewneck. Berbasis di Cawas, Tirtomarto, Klaten, toko ini menggunakan platform online untuk menjangkau pelanggan, dengan penjualan yang difokuskan melalui media sosial seperti WhatsApp dan Instagram.

Namun, seiring dengan persaingan yang semakin ketat di pasar e-commerce, 'Sembarang Second' menghadapi tantangan untuk menarik dan mempertahankan pelanggan. Meskipun telah menggunakan media sosial sebagai alat pemasaran utama, efektivitas komunikasi promosi dan pengalaman pengguna (user experience) yang baik di situs web dan aplikasi mobile masih menjadi kendala. Pelanggan sering kali merasa kesulitan dalam menemukan informasi produk atau promosi terbaru, yang berdampak pada loyalitas pelanggan dan tingkat konversi penjualan.

Dalam konteks ini, peran UI/UX yang efektif menjadi krusial. UI/UX yang baik tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan penjualan dan daya saing toko di pasar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan strategis untuk mengoptimalkan UI/UX melalui metode yang terstruktur.

Bagaimana cara membuat UI/UX web penjualan 'Sembarang Second' yang efektif menggunakan metode Design Thinking untuk meningkatkan pengalaman

pengguna, mempermudah penyampaian informasi promosi, dan pada akhirnya meningkatkan penjualan serta loyalitas pelanggan?

Metode Design Thinking dipilih karena pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Dengan mengadopsi metode ini, 'Sembarang Second' dapat merancang UI/UX yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan relevan dengan kebutuhan serta preferensi pelanggan. Implementasi Design Thinking melibatkan lima tahap: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Setiap tahap ini memberikan wawasan penting yang dapat digunakan untuk merancang solusi UI/UX yang optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat UI/UX web penjualan sembarang second dengan metode design thinking?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini akan fokus pada website, dengan menggunakan metode Design Thinking dalam merancang UI/UX dan front end untuk platform "Sembarang Second"
2. Produk yang tersedia di website berupa pakaian
3. Sembarang second sebagai objek penelitian yang berlokasi di Klaten, Cawas, Tirtomarto, rt/rw 01/01
4. Kuesioner ditujukan kepada target pasar yang dimana hasil wawancara terhadap owner menyebutkan target pasar rata-rata usia 20-30 tahun

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah mengembangkan UI/UX yang selaras dengan kebutuhan pelanggan dan memberikan tampilan yang menarik saat digunakan sehingga website sembarang second ini dapat meningkatkan penjualan toko.

1.5 Manfaat Penelitian

Adanya penelitian perancangan user interface dan front end berbasis website pada penjualan toko sembarang second menggunakan metode design thinking ini diharapkan:

1. Memaksimalkan interaksi pengguna terhadap website agar dipahami dengan mudah
2. Melalui proses penelitian, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan berpikir kritis
3. Penelitian yang berhasil dan relevan dapat meningkatkan reputasi akademik kampus, menunjukkan bahwa kampus mampu menghasilkan penelitian yang berdampak nyata pada industri.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dibagi menjadi 5 bab dan sub pokok pembahasan sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

Pada bab 2 berisi tinjauan pustaka beserta tabel keaslian dari jurnal yang diambil dan dasar dasar teori yang digunakan untuk Menyusun skripsi

BAB III METODE PENELITIAN

Di Dalam bab ini terdapat objek penelitian, serta berisi alat dan bahan yang digunakan pada penelitian skripsi ini

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai perancangan system UI/UX untuk website penjualan produk seperti jaket dan baju menggunakan metode *Design Thinking*

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan juga saran ataupun masukan terkait berbagai hal dari penelitian yang dilakukan.