BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi sangat mempengaruhi perkembangan ekonomi dunia yang sangat cepat dan dinamis. Digitalisasi teknologi yang telah diterapkan di berbagai bidang telah mengubah beragam bentuk kegiatan dalam kehidupan sehari-hari lebih banyak di lingkungan bisnis. Agar dapat menyampaikan informasi secara detail mengenai produk dan harga yang diberikan kepada konsumen, mengurangi biaya yang dikeluarkan, dan memudahkan proses transaksi secara daring sehingga dapat bersaing dan mendapatkan hasil yang lebih maksimal[1].

Brankas.ku merupakan sebuah nama dari perusahaan yang menjual, mereparasi brankas dan memberikan jasa pemindahan brankas dari satu daerah ke daerah lain. Perusahaan ini memiliki beberapa permasalahan yang terjadi. Diantaranya, pemasaran produk yang kurang maksimal yaitu hanya berupa mulut ke mulut dan dengan media sosial seperti facebook. Selain itu, belum terdapat *website* dalam proses penjualan masih harus ke toko langsung.

Dengan latar belakang permasalahaan diatas, penulis merancang sebuah *prototype* situs web online shop yang modern dan relevan sebagai solusi permasalahan pada Brankas.ku, yaitu menjadikan proses penjualan dilakukan secara lebih mudah, efisien, dan interaktif antara customer dan perusahaan dan sebagai salah satu media promosi. Selain itu, dengan perkembangan zaman, penting untuk memastikan bahwa desain *user interface* dan *user experience* dapat mengikuti tren terkini. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat model perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan melakukan inovasi dalam bentuk website dengan menggunakan metode *Design Thinking* untuk memudahkan dalam proses penjualan dan alat promosi antara customer dan perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah yang dideskripsikan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Untuk membuat model perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan melakukan inovasi dalam bentuk website dengan menggunakan metode *Design Thinking*?"

1. Merancang *User Interface* dan *front end* pada website Brankasku
2. Mengimplementasikan metode *Design Thinking* pada proses perancangan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan apa yang peneliti jelaskan pada latar belakang masalah , maka batasan masalah yang dilakukan pada penelitian ini dapat ditentukan sebagai berikut :

1. Merancang *user Interface* dan *front end* pada website Brankasku
2. Mengimplementasikan metode *Design Thinking* pada proses perancangan
3. Melakukan pengujian *prototype* menggunakan tools maze
4. Menggunakan bahasa pemrograman HTML dan *tailwind* CSS yang dirancang menggunakan Visual Studio Code
5. Lokasi penelitian ini dilakukan di Rumah bapak kholik, Kaligintung, RT.03/RW.0014, Kalinegoro, Mertoyudan, Magelang Regency, Central Java 56172

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membuat model perancangan *User Interface* dan *User Experience* berbasis website pada website Brankas.Ku.
2. Mengimplementasikan metode *Design Thinking* pada proses perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada website Brakas.Ku untuk memudahkan dalam proses penjualan dan alat promosi antara customer dan perusahaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari dibuatnya *Front-End* website menggunakan metode *Design Thinking* adalah :

1. Dari segi teoritis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain di bidang desain *UI/UX* untuk merancang *front-end* website yang lebih optimal dan fokus metode *Design Thinking* untuk membuat antarmuka yang mudah dipahami agar pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan mudah
2. Dari segi praktis, penelitian ini dapat membantu perusahaan Brankasku meningkatkan operasinya dengan meningkatkan efisiensi dan efektivitas produk brankas yang dijual melalui platform online, sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

Contoh :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan

BAB III METODE PENELITIAN

Didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan rancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan

aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.