

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri mebel merupakan bisnis yang terus berkembang di Indonesia seiring dengan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan[1]. Kebutuhan akan ketersediaan rumah produksi dan penyedia mebel menjadi salah satu penyebab banyak usaha-usaha rumah produksi mebel. Dibutuhkan *platform* untuk pengusaha dalam menguatkan dan mengenalkan *brand* usaha kepada konsumen, salah satunya adalah melalui web. Web dapat ditampilkan dalam bentuk desktop ataupun *mobile* untuk menampilkan informasi yang dibutuhkan. Pada penelitian ini, antarmuka *mobile* dipilih sebagai tampilan yang cocok dikarenakan pengguna *mobile* meningkat setiap tahun nya di Indonesia[2]. Antarmuka *mobile* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses web tanpa perlu memiliki komputer dalam mengakses web.

Usaha Mebel Kayuku.png merupakan usaha yang bergerak dibidang produksi mebel dan *interior design* yang berdomisili di kota Ponorogo. Saat ini, perusahaan menggunakan platform sosial media untuk mengenalkan produk serta kualitas produksi. Tetapi dalam segi *marketing* yang dilakukan, hanya menguatkan nilai jual terhadap produk dan jasa yang diberikan, bukan menguatkan nilai *brand* dari Kayuku.png. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada *owner* Mebel Kayuku.png menginginkan pembuatan *website* yang berbasis *mobile website* untuk membantu calon konsumen dalam mencari informasi terkait produksi mebel serta referensi desain interior, sekaligus untuk mengenalkan merek Kayuku.png melalui tampilan web aplikasi.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan maka penulis melakukan penelitian yang bertujuan merancang dan menganalisis *website* pada platform *mobile* pada usaha Kayuku.png dengan menggunakan metode *User Centered Design* dengan pengujian menggunakan sistem *Usability Testing* karena sesuai dengan kebutuhan pengguna, yaitu untuk meningkatkan nilai *brand* dari Mebel Kayuku.png

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Mebel Kayuku.png belum memiliki sebuah *website* untuk mengenalkan produk, jasa dan *brand* dengan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan

pengguna serta bagaimana membangun sebuah rancangan antarmuka *mobile website* dengan menggunakan metode *User Centered Design*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan topik yang telah dibahas sebelumnya, diperlukan batasan-batasan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penulisan penelitian ini. Adapun batasan-batasan tersebut sebagai berikut :

1. Perancangan hanya berfokus pada tampilan desain *website* berperangkat *mobile*
2. Metode yang digunakan dalam perancangan antarmuka *website* Mebel Kayuku.png adalah metode *User Centered Design*, dengan pengujian menggunakan metode *Usability Testing*.
3. Hasil penelitian ini berupa prototipe tampilan desain *mobile website* dalam perancangan *website* Mebel Kayuku.png

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan menghasilkan rekomendasi desain antarmuka *web mobile* Kayuku.png dengan harapan dapat diimplementasikan di masa mendatang dan sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana komputer serta menyelesaikan Pendidikan Program Studi strata I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Akademis
Diharapkan penelitian ini dapat memberikan acuan penerapan metode *User Centered Design* pada perancangan antarmuka *mobile website* Kayuku.png sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif referensi bagi peneliti berikutnya
2. Pemilik Mebel Kayuku.png
 - a. Mendapatkan rekomendasi rancangan prototipe beserta analisa *website*
 - b. Dapat memahami kebutuhan pengguna apabila rancangan *website* akan diimplementasikan ke tahap pengembangan sistem
 - c. Menguatkan brand Kayuku.png melalui tampilan *website* yang informatif

3. Masyarakat
 - a. Memberikan informasi mengenai mebel Kayuku.png
 - b. Mendapatkan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan pengguna pada saat mengakses *website* Kayuku.png

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini terdapat beberapa metode yang digunakan untuk mendapatkan data informasi yang diperlukan oleh peneliti. Metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan
Pengumpulan data dan referensi melalui media buku, jurnal penelitian, artikel serta informasi dari media elektronik yang berkaitan dengan tema penelitian.
2. Metode Wawancara
Peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi yang diperlukan dengan cara mewawancarai secara langsung kepada pemilik Mebel Kayuku.png.
3. Metode Observasi
Peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi yang diperlukan dengan cara mengamati *platform online* dan *offline* yang dimiliki oleh Mebel Kayuku.png.

1.6.2 Metode Perancangan Website

Metode yang digunakan dalam perancangan website ini adalah *user centered design* yang melalui standar ISO 13407, metode *Usability Testing* sebagai pengujian rancangan antarmuka desain Mebel Kayuku.png. Alur dari metode *User Centered Design* adalah sebagai berikut.

- a. *Plan the human centred process*

Pada proses awal yang perlu dilakukan diantaranya mengumpulkan data, persyaratan, pengujian dan memperhatikan aspek lainnya yang harus melibatkan pengguna

- b. *Specify the context of use*

Pada tahap ini akan menjadi keputusan awal dan menjadi dasar dalam mengevaluasi kegunaan antarmuka dengan memperhatikan beberapa aspek.

terkait

c. *Specify user and organizational requirements*

Membuat pernyataan yang spesifik kebutuhan pengguna dan organisasi yang terkait konteks dengan memperhatikan beberapa hal seperti kualitas antarmuka, kinerja sistem, dan kinerja tugas

d. *Product design solutions*

Membuat desain solusi dengan memperhatikan pengetahuan dan pengalaman pengguna

e. *Evaluate design against user requirement*

Tahap mengevaluasi desain dengan pengujian yang berpusat pada kebutuhan pengguna

1.6.3 Metode Pengujian

Tahap pengujian *prototype* dilakukan dengan menggunakan metode *Usability Testing* dengan alat *Maze.Design* berbasis online yang menghasilkan *Usability Score* untuk menentukan apakah tampilan *mobile website* mudah digunakan oleh pengguna.

Pada metodologi pengujian *Usability Testing*, pengujian akan menggunakan metodologi *Moderated Testing* sehingga dapat melakukan pengawasan terhadap tiap partisipan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam mengikuti proses penulisan laporan penelitian. Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini meliputi gambaran umum dari sebuah penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai uraian teori yang mendukung perancangan

desain antarmuka serta tinjauan pustaka dari beberapa penelitian terdahulu dan teori yang relevan dengan topik penelitian

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas uraian identifikasi masalah, analisis kebutuhan aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, data yang dibutuhkan, kebutuhan hardware dan software, serta perancangan desain antarmuka yang dilakukan untuk kebutuhan penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil analisis, pemaparan data yang diuraikan secara rinci, serta pengujian desain

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang membangun untuk memperbaiki kekurangan yang berkaitan dengan *website* ini, sehingga dapat digunakan untuk pengembangan penelitian berikutnya dengan tema yang serupa

