

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital, transformasi digital menjadi kunci keberhasilan bisnis, termasuk usaha kecil seperti Toko Ega Slem pang yang berfokus pada pembuatan slem pang wisuda. Toko ini, yang merupakan unit baru dari Toko Ega Collection yang berdiri sejak 1996, memiliki basis pelanggan mapan namun masih menggunakan sistem penjualan konvensional. Proses transaksi memakan waktu 30–60 menit, sementara media promosi utama, seperti WhatsApp dan Facebook, belum efektif memperluas pasar.

Toko Ega Collection, sebuah toko konveksi yang berdiri sejak tahun 1996, telah membuka unit baru bernama Toko Ega Slem pang yang berfokus pada pembuatan slem pang wisuda. Sistem penjualan di toko ini masih dilakukan secara konvensional, dengan proses transaksi yang memakan waktu 30–60 menit. Media promosi yang digunakan, seperti WhatsApp dan Facebook, juga kurang efektif dalam memperluas pasar.[1]

Transformasi digital melalui penerapan metode *User-Centered Design (UCD)* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pengguna. UCD adalah pendekatan yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian untuk menciptakan layanan yang responsif, efektif, dan memenuhi kebutuhan mereka.[2]. Dalam konteks e-commerce, UCD dapat membantu meningkatkan keterlibatan pelanggan dan mengurangi *bounce rate*. [3]

Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna website untuk Toko Ega Slem pang dengan pendekatan UCD. Proses penelitian mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka, dan evaluasi desain.[4] Diharapkan, penerapan sistem berbasis e-commerce ini dapat mempercepat pengolahan data, meningkatkan efisiensi transaksi, dan memudahkan pelanggan dalam memesan barang, sekaligus menjadi pedoman bagi e-commerce lokal lainnya [5]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan pada bagian 1.1, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses penjualan dan pendataan produk di Toko Ega Slempong masih dilakukan secara konvensional, sehingga kurang efisien dalam mendukung operasional bisnis.
2. Desain sistem antarmuka website yang intuitif, menarik, dan sesuai kebutuhan pengguna belum dirancang untuk meningkatkan kemudahan dalam berbelanja online.

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan menganalisis kebutuhan pengguna yang berbelanja *online* di *website* Toko Ega Slempong.
2. Pembuatan perancangan baru antarmuka pengguna akan difokuskan pada peningkatan pengalaman pengguna, termasuk kemudahan pencarian produk, dan penyelesaian transaksi.
3. Studi ini menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)* sebagai pendekatan utama dalam perancangan *website* penjualan Toko Ega Slempong.
4. Analisis kebutuhan pengguna akan dibatasi pada metode observasi, survei, dan wawancara dengan pengguna yang sudah ada dan calon pelanggan.
5. Tersedia beberapa fitur pada website seperti fitur kategori, detail produk, menu galeri, keranjang, pengisian alamat dan status pesanan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis secara menyeluruh kebutuhan dan preferensi pelanggan saat berbelanja *online* di situs web Toko Ega

Slempang. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna untuk situs web penjualan tersebut dengan fokus utama pada meningkatkan pengalaman pengguna, seperti membuat pencarian produk lebih mudah dan menyelesaikan transaksi dengan lebih mudah dan efisien. Akibatnya, diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan untuk membangun situs web penjualan yang tidak hanya fungsional tetapi juga ramah pengguna. Ini akan membantu meningkatkan kepuasan pelanggan dan mendorong pertumbuhan perusahaan Toko Ega Slempang secara keseluruhan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terkait metode *User-Centered Design (UCD)* dalam melakukan analisis kebutuhan pengguna dan perancangan antarmuka yang efektif, sehingga dapat berkontribusi pada pengembangan teori dan praktik di bidang desain antarmuka pengguna

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam analisis kebutuhan pengguna dan perancangan antarmuka pengguna (*UI/UX*) dengan menggunakan metode *user-centered design (UCD)*.

2. Bagi Akademis

penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa dan guru dalam mata kuliah yang terkait dengan desain antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, dan *e-commerce*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditujukan kepada pembaca agar lebih mudah mengetahui garis besar isi skripsi. Berikut sistematika penulisan skripsi ini:

BAB I PENDAHULUAN, berisi penjelasan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan dan membahas beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat penjelasan tentang sistematika metode yang akan digunakan seperti objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini akan membahas hasil eksperimen yang dilakukan dan penjelasan tentang program yang sudah dibuat berdasarkan topik penelitian

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.