

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era digital yang semakin berkembang pesat, kebutuhan akan kehadiran online bagi bisnis menjadi semakin penting. Seperti Toko Kue Rizka Family Home Produk, sebagai salah satu Toko Kue yang berkembang di daerahnya, merasakan perlunya platform digital.

Rizka Family Home Produk adalah sebuah usaha rumahan yang menjual bolu dengan membuat sendiri dirumah, kebetulan usaha ini usaha teman saya sendiri dan usaha ini dimulai sejak tahun 2001 di tangerang kemudian pindah ke rumah teman saya yang di klaten sekitar tahun 2014, usaha ini terus meningkat sehingga banyak peminat, usaha Rizka Family Home Produk ini yang di buat seperti, bolu (buat hantaran pernikahan). Dengan buaatannya sendiri harga bolu ini juga terjangkau dari harga 21.000-50.000 tergantung rasa dan besar/kecilnya, bolu ini di buat menggunakan dengan bahan-bahan roti yang berkualitas tentunya, dan cita rasa bolunya yang enak dengan jenis dan berbagai rasa, dari macam rasanya yakni ada rasa original, pandan, coklat, keju, dan red velvet. Salah satu caranya adalah dengan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal serta desain front-end yang menarik untuk website penjualannya.

Penggunaan metode Design Thinking dalam merancang UI/UX dan front-end desain berbasis website pada penjualan produk Toko Kue merupakan pendekatan yang tepat untuk memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang efektif. Metode ini mengutamakan pemahaman mendalam terhadap pengguna, iterasi, dan solusi kreatif yang dapat memecahkan masalah secara efektif [1]. Metode Design Thinking melibatkan lima tahap utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test[2]. Tahap Empathize dilakukan dengan wawancara dan kuesioner untuk memahami kebutuhan dan harapan pengguna Rizka Family Home Produk. Masalah yang teridentifikasi dianalisis lebih lanjut pada tahap Define. Ide-ide solusi dikembangkan pada tahap Ideate, dan prototipe front-end website dibuat

dan diuji pada tahap Prototype dan Test menggunakan System Usability Scale (SUS). Pendekatan ini memastikan desain front-end yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pelanggan.

Tahap Empathize dilakukan dengan wawancara dan kuesioner untuk memahami kebutuhan dan harapan pengguna Rizka Family Home Produk. Masalah yang teridentifikasi dianalisis lebih lanjut pada tahap Define. Ide-ide solusi dikembangkan pada tahap Ideate, dan prototipe front-end website dibuat dan diuji pada tahap Prototype dan Test menggunakan System Usability Scale (SUS). Pendekatan ini memastikan desain front-end yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pelanggan.

Penelitian ini fokus pada pengembangan front-end karena dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, yang diharapkan akan meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan. Pengembangan front-end memerlukan sumber daya yang lebih sedikit dibandingkan pengembangan back-end. Dengan fokus pada front-end, Peneliti dapat menyelesaikan perancangan dengan lebih efisien dalam hal waktu dan biaya, sambil tetap memberikan dampak positif yang signifikan. Mengembangkan dan menguji front-end terlebih dahulu memungkinkan peneliti untuk memperoleh umpan balik awal dari pengguna. Umpan balik ini penting untuk memvalidasi asumsi desain dan membuat perbaikan sebelum menginvestasikan lebih banyak sumber daya dalam pengembangan back-end [3].

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna Toko Kue Rizka Family Home Produk melalui perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal, serta desain front-end yang menarik untuk website penjualan produk Rizka Family Home Produk dan menjadi media informasi bagi pengguna. Implementasi metode Design Thinking dan testing menggunakan System Usability Scale (SUS) dalam proses perancangan ini akan memastikan bahwa semua keputusan desain berpusat pada kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga hasil akhirnya adalah Tampilan Front-end website yang fungsional, intuitif, dan menarik sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana cara menentukan tingkat usability desain *User Interface* website penjualan produk kue Rizka Family Home Produk menggunakan metode pengujian *System Usability Scale*?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan agar tetap fokus pada permasalahan yang ada dan tidak menyimpang dari topik utama, yaitu:

1. Objek Penelitian ini adalah Rizka Family Home Produk
2. Metode yang di gunakan adalah Design Thinking
3. Tahap pengujian desain aplikasi menggunakan metode pengujian System Usability Scale
4. Hasil Akhir dari penelitian ini berupa Front-end website Rizka Family HomeProduk

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah mampu menerapkan perhitungan System Usability Scale pada tahap pengujian dengan metode Design Thinking untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari perancangan desain Antarmuka Pengguna pada Toko Kue Rizka Family Home Produk dengan menggunakan metode Design Thinking adalah sebagai berikut:

5. Secara akademik, penelitian ini dapat digunakan sebagai pemanfaatan metode Design Thinking untuk menyusun skripsi untuk mahasiswa yang menggunakan metode yang sama dengan penelitian ini.
6. Secara pemilik toko, hasil dari penelitian ini sebagai bahan referensi pemilikToko Rizka Family Home Produk dalam merancang tampilan websitenya.

7. Secara pengguna, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu Pelanggan untuk lebih mengetahui informasi dari Toko Rizka Family HomeProduk.

#### 1.6 Sistematka Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, Berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan sebagai dasar teori dalam perancangan pada skripsi

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan system, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Pembuatan Database, pembuatan script pada program, testing menggunakan pengujian black box dan white box, menampilkan halaman interface pengguna.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan pada sistem yang dirancang dan diterapkandan saran untuk pengembangan sistem.