

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Roti Kenes, salah satu toko roti ternama di Yogyakarta, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kehadirannya di dunia digital. Dengan website resmi kenesfood.com sebagai media promosi dan penjualan produk. Namun, analisis awal terhadap situs web yang ada menunjukkan adanya sejumlah kendala dalam penyajian informasi dan fungsionalitas. Banyak informasi penting yang sulit diakses atau tidak tersedia seperti harga produk, informasi promo dan beberapa produk belum memiliki foto produk yang tersedia, serta fitur-fitur yang dapat meningkatkan interaksi pengguna belum diimplementasikan secara maksimal misalnya fitur checkout yang tersedia pada website kenesfood.com belum bisa berjalan dengan baik dan fitur pencarian yang masih belum bisa digunakan. Hal ini menjadi kendala bagi toko dalam menarik dan mempertahankan pelanggan secara online.

Dalam konteks persaingan digital yang semakin ketat, keberadaan website yang informatif dan fungsional sangat penting bagi toko roti seperti Kenes. Sebuah website yang dirancang dengan baik tidak hanya akan memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi produk, tetapi juga dapat meningkatkan pengalaman berbelanja mereka. Kurangnya optimalisasi pada website Toko Roti Kenes menyebabkan hilangnya kesempatan untuk membangun keterlibatan yang lebih erat dengan pelanggan, terutama di era di mana kebanyakan konsumen lebih memilih untuk mencari informasi dan bertransaksi secara online. Dikutip dari buku *Perilaku Konsumen di Era Digital* karya Aditya Wardhana, beberapa faktor utama yang mendukung perubahan ini antara lain [1] akses informasi, kemudahan transaksi, pengaruh media sosial, dan personalisasi. Konsumen kini memiliki akses yang lebih mudah dan cepat ke informasi tentang produk dan layanan melalui internet, memungkinkan mereka untuk membaca ulasan, membandingkan harga, dan mencari rekomendasi sebelum membuat keputusan pembelian..

Metode *Design Thinking* adalah metode iteratif yang tidak linier untuk memahami pengguna, membuat asumsi, mendefinisikan ulang masalah, serta mengembangkan solusi inovatif untuk diuji melalui prototipe menurut Hasso Plattner [2]. Melalui tahapan empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian, metode ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi berbagai solusi potensial yang dapat diterapkan pada website Toko Roti Kenes. Pendekatan iteratif ini memungkinkan untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan yang berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna, memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan mereka.

Terdapat beberapa penelitian telah dilakukan perancangan UI dan UX menggunakan metode design thinking yang berfokus pada kebutuhan dan pemahaman pengguna. Pada penelitian sofalina (2024) membahas membahas perancangan UI/UX untuk website Toko Mister Shop ID menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking dapat membantu menciptakan aplikasi yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna dan pada penelitian Widodo (2023) membahas membahas perancangan UI/UX untuk website pengelolaan manajemen Toko Muthia yang menghasilkan desain yang intuitif dan mudah digunakan oleh karyawan berdasarkan hasil usability testing menunjukkan skor SUS 69,68, yang menandakan penerimaan yang cukup baik dari pengguna.

Dengan mengadopsi metode *Design Thinking* dalam perancangan ulang *UI/UX* dan *front-end* website, diharapkan Toko Roti Kenes dapat menghadirkan sebuah platform digital yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan memuaskan. Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan kepuasan pelanggan dan penjualan, serta memperkuat posisi Toko Roti Kenes di pasar yang semakin kompetitif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar masalah yang dideskripsikan pada latar belakang maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana merancang ulang *UI/UX* dan *Front-end* situs web Toko Roti Kenes dengan metode *Design Thinking* untuk meningkatkan ketersediaan informasi produk, mempermudah proses pencarian, dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari perancangan ulang *UI/UX* dan *front-end* ini adalah

- a. Penelitian ini hanya akan berfokus pada perancangan ulang *UI/UX* situs web Toko Roti Kenes menggunakan metode *Design Thinking*. Tidak termasuk perancangan ulang sistem backend atau pengembangan fitur teknis lain di luar yang berkaitan langsung dengan *UI/UX*.
- b. Evaluasi kinerja akan berfokus pada pengujian yang terbatas dengan pengguna internal perusahaan Toko Roti Kenes dan konsumen Roti Kenes
- c. Pengujian usability menggunakan metode *system usability scale* terhadap rancangan website, dengan penyebaran kuisioner pada pengguna
- d. Penelitian akan memprioritaskan peningkatan ketersediaan informasi produk, kemudahan proses pencarian, dan pengalaman pengguna. Aspek lain seperti sistem pembayaran online, integrasi dengan platform pihak ketiga, atau manajemen inventori tidak termasuk dalam penelitian ini.
- e. Pengujian prototipe akan dilakukan menggunakan platform *Maze* untuk mengukur interaksi pengguna dengan desain yang diusulkan, mengidentifikasi potensi masalah usability, dan mengumpulkan data kuantitatif tentang performa *UI/UX*.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk merancang ulang antarmuka pengguna situs web Toko Roti Kenes agar lebih intuitif dan efisien, dengan fokus pada peningkatan navigasi, kecepatan akses informasi, dan *visual branding*, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan pada akhirnya meningkatkan penjualan. Penelitian ini akan menggabungkan metode *design thinking*, pengujian prototipe, dan analisis data untuk mencapai tujuan tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

- a. Bagi Peneliti
 - i. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dalam bidang sistem informasi untuk perancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan pelanggan.
 - ii. Menyelesaikan syarat kelulusan Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
 - iii. Membuka wawasan baru dan menjelajahi dunia dari perspektif yang berbeda melalui penelitian ini.
- b. Bagi Perusahaan
 - i. Dapat mengembangkan model bisnis yang lebih efisien dan berkelanjutan dengan meningkatkan daya saing di pasar
 - ii. Situs web yang modern dan *user-friendly* akan meningkatkan persepsi pelanggan terhadap merek Toko Roti Kenes.
 - iii. Desain situs web yang lebih baik diharapkan dapat meningkatkan konversi dan penjualan online.
- c. Bagi Pengguna
 - i. Pengguna akan dapat menemukan produk toko roti kenes yang mereka inginkan dengan lebih mudah dan cepat.

- ii. Pengguna akan mendapatkan informasi yang cukup sebelum memutuskan untuk membeli.
- iii. Pengguna akan merasa lebih nyaman dan senang saat berbelanja di situs web Toko Roti Kenes.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi mencakup beberapa tingkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud atau tujuan, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi beberapa teori yang mendukung penulisan skripsi, salah satunya adalah metode atau teknik yang digunakan. Teks ini juga mencakup teori permasalahan yang dihadapi serta uraian singkat mengenai perangkat implementasi yang digunakan dalam penyelesaian masalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada BAB III ini berisi tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan, serta penjelasan tentang metode *Design Thinking* yang digunakan pada penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV memuat hasil penelitian seperti perancangan *wireframe*, implementasi desain interface, dan juga pengujian desain interface dengan metode *system usability scale*.

BAB V PENUTUP

Pada BAB V berisi kesimpulan dari penelitian dan juga saran ataupun masukan terkait berbagai hal dari penelitian yang dilakukan,

implementasi metode *Design Thinking* sampai dengan hasil pengujian yang berguna untuk menambah referensi pembaca

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi – referensi yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi

