

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki kekayaan budaya dan tradisi yang beragam. Setiap daerah dan suku di Indonesia mempunyai pakaian adat yang beraneka ragam sehingga tidak semua penduduk di Indonesia memiliki pakaian adat, Pakaian adat ini lebih sering dijumpai pada acara-acara besar yang diselenggarakan oleh adat istiadat setempat. Bukan hanya itu, pakaian adat ini juga lebih sering digunakan pada acara perlombaan, pesta, pameran dan lain-lain [1].

Walaupun pakaian adat mempunyai makna yang mendalam bagi identitas budaya di Indonesia ternyata masih banyak generasi muda yang kurang mengenal dan menghargainya. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya akses terhadap pakaian adat dan minimnya pengetahuan tentang makna serta cara penggunaannya. Seperti yang diterangkan dalam penelitian sebelumnya, Aplikasi ini juga dapat menghemat waktu pelanggan untuk berinteraksi dengan penyedia jasa penyewaan dan juga menghemat tenaga mereka untuk datang ke tempat penyedia jasa tersebut [2]. Dalam konteks ini, layanan penyewaan pakaian adat dapat menjadi solusi yang efektif untuk memperkenalkan dan meningkatkan minat generasi muda terhadap kekayaan budaya lokal. Dengan adanya website penyewaan pakaian adat ini sangat diharapkan masyarakat dapat lebih mudah mengakses dan menggunakan pakaian adat dalam berbagai acara, sehingga pelestarian budaya dapat terjaga.

Proses penyewaan pakaian adat ini sering kali mendapatkan berbagai masalah dan tantangan. Banyak pelanggan mengeluh mengenai antrian panjang dalam butik dan ini menghambat waktu mereka, Selain itu, pelanggan juga sering merasa bingung ketika akan mendapatkan ukuran yang cocok. Solusi mengatasi hal tersebut ialah dengan membuat website untuk menghadapi segala keluhan dan tantangan yang didapatkan dari pelanggan penting untuk merancang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang mudah dipahami. Kepuasan pengguna merupakan faktor kunci dalam kesuksesan sebuah produk

digital. Oleh karena itu, usability testing adalah salah satu langkah penting dalam memecahkan masalah ini [3].

Design sprint adalah kerangka kerja desain produk fleksibel yang berfungsi untuk memaksimalkan peluang membuat orang menginginkannya. Ini adalah upaya keras yang dilakukan oleh sebuah tim kecil yang hasilnya akan menentukan arah suatu produk atau layanan [4]. Pada konteks website penyewaan pakaian adat ini, metode design sprint memungkinkan saya untuk mendapatkan solusi desain dalam waktu yang singkat, menguji berbagai ide, serta mendapatkan umpan balik dari calon pengguna website tersebut. Dengan metode ini berbagai tantangan dapat diketahui dan divalidasi berdasarkan kebutuhan nyata calon pengguna. Setelah menyelesaikan desain antarmuka menggunakan metode design sprint selanjutnya akan dilakukan proses testing kepada calon pengguna dengan metode usability testing. Usability testing adalah jenis testing yang dilakukan ketika menguji seberapa mudah digunakan sebuah website atau aplikasi ketika diujikan kepada calon pengguna [3].

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas didapatkan berbagai masalah yang harus diselesaikan, masalah yang didapatkan sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang bisa memenuhi kebutuhan beragam pengguna?
2. Bagaimana hasil usability testing dalam perancangan desain antarmuka website penyewaan pakaian adat menggunakan metode design sprint?
3. Untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dalam website penyewaan pakaian adat, fitur apa saja yang perlu disertakan dalam website ini?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah untuk menjaga fokus pada pemecahan masalah sudah diidentifikasi. Oleh karena itu, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini lebih berfokus pada desain antarmuka, pengalaman pengguna dan tampilan website tanpa melibatkan pengembangan back-end.

2. Dalam proses desain website hingga prototipe menggunakan Figma kemudian proses usability testing menggunakan maze.co
3. Dalam penelitian ini hanya menggunakan metode design sprint dan usability testing tanpa melibatkan metode lainnya.
4. Pengguna yang difokuskan pada penelitian ini berusia dari 13 - 45 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapatkan penulis menetapkan tujuan penelitian agar jelas dan terarah. Tujuan penelitian ini meliputi perancangan desain antarmuka dan penciptaan pengalaman pengguna yang intuitif.

1. Memahami kebutuhan pengguna dalam menggunakan website penyewaan pakaian adat.
2. Merancang desain antarmuka website penyewaan pakaian adat yang sesuai kebutuhan pengguna dari semua kalangan seperti remaja hingga dewasa.
3. Menerapkan metode usability testing untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan mendapatkan tanggapan dari pengguna, sehingga melakukan iterasi desain antarmuka dan meningkatkan pengalaman pengguna.
4. Meningkatkan kepuasan pengguna dengan menyusun fitur personal assistant dalam memilih dan menyewa pakaian adat tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan semua uraian di atas, diharapkan penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti, pemilik usaha dan pelanggan. Berikut adalah manfaat yang didapatkan.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk penelitian selanjutnya yang juga membahas tentang desain antarmuka dan pengalaman pengguna, ini bisa menjadi referensi khususnya yang dengan konteks yang sama yaitu penyewaan pakaian adat.

2. Bagi Pemilik Usaha

Manfaat yang didapatkan oleh pemilik usaha adalah mendapatkan pemahaman yang baik terhadap kesulitan pelanggan dalam menyewa pakaian adat. Bukan hanya itu, manfaat yang didapatkan oleh pemilik usaha adalah mendapatkan fitur yang sangat mudah digunakan oleh pengguna.

3. Bagi Pelanggan

Pelanggan juga mendapatkan manfaat dari penelitian ini yaitu pelanggan tidak perlu mengantri dalam memilih pakaian dan pelanggan juga bisa merasakan pengalaman

dalam menyewa pakaian adat menggunakan website dengan fitur yang sangat membantu dalam proses penyewaan pakaian adat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat untuk membahas garis besar dari setiap bab yang ada, berikut sistematika penulisan dalam penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan Sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mencakup penelitian sebelumnya tentang desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Selain itu akan diuraikan juga tentang teori-teori yang relevan dengan penelitian ini guna menjadi dasar dalam merancang dan mengevaluasi website penyewaan pakaian adat.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pembahasan metode penelitian, objek penelitian, alur penelitian, kemudian metode yang digunakan dalam pengumpulan data serta analisis data yang diperoleh.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan tahapan penjelasan hasil rancangan desain antarmuka website penyewaan pakaian adat dan hasil usability testing.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari penelitian yang mencakup pencapaian hasil perancangan website dan menemukan jawaban dari rumusan masalah, selain itu bab ini juga akan membahas tentang temuan utama seperti perancangan pengalaman pengguna, keterbatasan penelitian serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.