

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Naacollections adalah sebuah usaha kecil yang bermula dari hasrat dan kecintaan terhadap fashion oleh pendirinya. Nalcollection berdiri pada tahun 2019 di pusat kota kecil di sumatra yaitu kota Bengkulu, toko ini telah menjadi salah satu tujuan bagi pecinta fashion terutama dress di kalangan remaja dan dewasa. Dengan berkembangnya zaman atau juga dikenal sebagai era digital, menunjukkan pergeseran signifikan dalam cara manusia berinteraksi, bekerja, dan hidup. Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat saat ini telah membuat intraksi antar manusia menjadi mudah dan telah memberi akibat langsung pada segala kehidupan baik sosial, politik, budaya, maupun ekonomi.

Dalam era digital yang terus berkembang, pengalaman pengguna (*User Experience* atau *UX*) dan desain antarmuka pengguna (*User Interface* atau *UI*) telah menjadi elemen kunci dalam membangun keberhasilan penjualan. Prinsip *UI/UX user-centered design* tidak hanya menjadi trend tetapi juga suatu keharusan bagi perusahaan yang ingin memberikan pengalaman yang optimal dan meningkatkan kenyamanan bagi pengguna.

Perubahan perilaku konsumen yang semakin canggih dan informasi yang mudah diakses telah meningkatkan ekspektasi pelanggan terhadap layanan online. Pelanggan tidak hanya mencari produk atau layanan berkualitas tinggi, melainkan memberi pengalaman belanja yang memuaskan dan efisien.

User interface merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan *website* yang bertugas menghubungkan antara *website* dengan pengguna agar dapat berinteraksi dengan mudah. *User interface* (*UI*) pada aplikasi dapat mempengaruhi kenyamanan serta juga dapat mengetahui seberapa diminati *website* ini oleh pengguna. *User interface* yang baik bisa memberikan pengalaman interaksi yang mudah dioperasikan oleh user (pengguna). *User interface* yang baik ini berarti *user friendly*. Namun tidak jarang sistem memiliki *user interface* yang terlalu rumit sehingga susah untuk dipahami oleh pengguna.

User Experience bukanlah tentang cara kerja dari suatu produk atau layanan yang ada. Tetapi bagaimana interaksi antara user dengan produk, apakah mudah digunakan, sesederhana apa dalam mengoperasikan produk atau layanan hingga pengalaman untuk menemukan,

menyerap dan memahami informasi yang tersedia. Hal ini penting karena atas sebuah produk sedang dikembangkan, biasanya lebih memperhatikan apa yang dilakukannya atau dikembangkan. Sedangkan pengalaman pengguna (*user experience*) adalah sisi lain yang sering diabaikan, baik dalam segi persamaan hingga bagaimana cara kerjanya. Padahal UX dapat membuat perbedaan antara produk yang sukses dan gagal.

User Centered Design (UCD) merupakan suatu metode pengembangan sistem yang bertujuan untuk menciptakan sistem yang berorientasi pada pengguna. Pendekatan ini menitikberatkan pada pemahaman terhadap kebutuhan pengguna, menerapkan prinsip-prinsip ergonomi dan faktor manusia, serta menggunakan teknik-teknik kegunaan. Penerapan UCD memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem, sekaligus menghasilkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi dari pengguna terhadap sistem tersebut (*International Organization for Standardization* (ISO), 2019). Penelitian ini memilih menggunakan metode *user centered design* karena tahap-tahap yang terdapat dalam metode ini telah terbukti efektif dalam menciptakan desain antarmuka yang membuat pengguna merasa lebih nyaman. Selain itu, desain yang dihasilkan juga cenderung lebih mudah dipahami oleh pengguna.

Pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan *user experience* yang mudah digunakan dan memberi pengalaman baru kepada pengguna dengan metode *user centered design* (UCD). sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh *user*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari pendahuluan yang sudah dijabarkan maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah:

1. bagaimana merancang *User Interface* (UI) dan (UX) *User Experience* pada *nalacolection* berbasis web dengan metode *User Centered Desain* (UCD) sehingga terciptalah rancangan *User Interface* (UI) dan (UX) *User Experience* yang mudah di pahami oleh pengguna dengan tampilan yang lebih sederhana?

1.3 Batasan masalah

Untuk pengerjaan yang lebih terarah, maka dibuat batasan masalah pada penelitian ini antara lain :

1. penelitian ini hanya membahas perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX),
2. pembatasan pada jenis metode pembayaran yang di terima seperti pembayaran kartu kredit, atau metode pembayar digital tertentu.
3. Rancangan tampilan berbasis web.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) berbasis web pada *nalacollection* dengan menggunakan metode *User Centered Desain* (UCD) yang dapat di terima dan mudah digunakan oleh pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX)) berbasis *website* yang mudah dipahami pengguna.
2. Membantu mengembangkan industri fashion indonesia.
3. Memberikan pengalaman berbelanja nyaman dengan tampilan UI/UX yang sederhana.
4. Mempermudah pelaku usaha *nalacollection* dalam merancang desain UI/UX berbasis web.

Secara garis besar, sistematika pada tugas akhir ini memiliki 5 bab di dalamnya yang di uraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab satu, penulis menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori-teori yang di gunakan

BAB III METODE PENELITIAN

Di dalam nya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah solusi yang ditawarkan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi testing hingga pecahan

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran ati rangkuman selama proses berlangsung

