

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan digital dinilai mampu meningkatkan visibilitas dan dapat meningkatkan efisiensi bisnis. Hal tersebut juga dijelaskan oleh (Harsono, 2024) bahwa penerapan sistem digital dalam sektor penjualan dapat membantu meningkatkan efisiensi operasional bisnis hingga 40%[1]. Sistem digital juga dapat membantu pelaku usaha dalam memperluas jangkauan pasar. Namun dalam pelaksanaannya, masih ada beberapa perusahaan atau toko yang belum terdigitalisasi atau memanfaatkan teknologi pada bisnisnya, salah satunya yaitu Arcom Purworejo.

ARCOM Purworejo merupakan toko yang bergerak dibidang alat elektronik seperti laptop, printer, CCTV, proyektor, dan lain-lain yang didirikan pada tahun 1997. ARCOM Purworejo merupakan salah satu toko komputer yang populer di wilayah Purworejo, sehingga memiliki banyak pelanggan. ARCOM Purworejo saat ini sudah tidak memiliki website sebagai media informasi dan penjualan sehingga mempersulit pelanggan dalam mencari informasi dan pemesanan.

Alasan ARCOM Purworejo tidak memiliki website lagi dikarenakan design website yang kurang informatif sehingga konsumen kesulitan dalam mencari informasi dan melakukan pemesanan. Untuk menyelesaikan permasalahan diatas, solusi yang dilakukan dengan melakukan design ulang (*redesign*) website ARCOM Purworejo. Dengan melakukan design ulang ditujukan agar konsumen dapat mengakses website ARCOM Purworejo dengan mudah dan praktis.

Pemilihan metode *Desain Thinking* mempengaruhi perencanaan User Interface dengan User Experience product. Metode ini melalui beberapa alur proses *Emphathizing, Defining, Ideating, Prototyping, Testing, dan Implementasi*. Setiap proses pada metode ini digunakan dengan tujuan mencari tahu kebutuhan maupun permasalahan yang di alami oleh pengguna, mewujudkan solusi dengan bentuk design antarmuka (*interface*) beserta interaksi pengguna. Pemilihan metode ini mempengaruhi seberapa terpenuhi keperluan sehingga pengguna tidak mengalami permasalahan saat mengakses website ARCOM Purworejo.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proses perancangan desain website ARCOM menggunakan metode *Design Thinking* untuk mengatasi masalah yang ada yaitu, bagaimana perancangan design *UI/UX* yang memenuhi keperluan pengguna agar pengimplementasian perancangan sesuai dengan metode *Design Thinking*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proses perancangan desain website ARCOM Purworejo menggunakan metode *Design Thinking* sebagai berikut:

1. Objek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu toko ARCOM Purworejo.
2. Tidak membahas detail bisnis, validasi bisnis, dan code pengembangan aplikasi/produk. Laporan Skripsi ini hanya membahas tentang perancangan *UI/UX* dari website ARCOM Purworejo.
3. Hasil akhir dari penelitian yaitu perancangan *design* website ARCOM Purworejo.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam proses perancangan desain ulang website ARCOM Purworejo menggunakan metode *Design Thinking* sebagai berikut:

1. Mengevaluasi dan menentukan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna di saat mengakses website ARCOM Purworejo.
2. Mengimplementasikan hasil rancangan desain yang telah dirancang agar keperluan pengguna terpenuhi dan menyelesaikan masalah yang dialami pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam proses perancangan desain ulang website ARCOM Purworejo menggunakan metode *Design Thinking* sebagai berikut:

1. Dapat mengembangkan website ARCOM Purworejo dengan mengimplementasikan rancangan design antarmuka (interface) dan reaksi pengguna pada website ARCOM Purworejo.

2. Pengguna melakukan interaksi dengan mengakses website ARCOM Purworejo dengan efisien sehingga kebutuhan pengguna terpenuhi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan, maka tugas akhir ini disusun dalam sistematika sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada Bab ini dijelaskan secara singkat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang dasar User Interface dan User Experience (UI/UX), konsep dasar User Interface dan User Experience (UI/UX), definisi User Interface dan User Experience (UI/UX).

BAB 3 : METODE PENELITIAN

Pada Bab ini berisi gambaran umum objek penelitian, alur penelitian, dan perangkat lunak yang digunakan

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisi tentang hasil User Interface dan User Experience (UI/UX) pada objek dan pembahasan implementasi frontend website saat uji coba.

BAB 5 : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian, dan saran- saran pengembangan yang dapat dilakukan.