

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan sistem informasi dan teknologi pada saat ini telah banyak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam membantu manusia dalam semua aspek kehidupan saat ini, salah satunya dalam bidang bisnis dan usaha. Dengan perkembangan teknologi saat ini semakin memudahkan dalam melakukan semua hal termasuk berbelanja. Saat ini teknologi dilibatkan hampir pada semua bisnis dan usaha [1]. *E-commerce* sangat memudahkan dalam melakukan bisnis jual beli, dikarenakan hampir semua orang memiliki akses internet yang memudahkan dalam melakukan transaksi jual beli. Desain menjadi elemen yang sangat penting dalam sebuah *E-commerce*. Penerapan *E-commerce* yang baik dapat digunakan untuk merancang sistem penjualan dan jika penerapannya tepat maka dapat menjadi sarana promosi yang baik [2].

Toko Sembako Rifky merupakan usaha kecil menengah yang terletak di kabupaten merangin, provinsi jambi. Toko ini menyediakan kebutuhan pokok sehari-hari. Sistem penjualan di toko sembako ini masih dilakukan secara manual, pelanggan yang ingin berbelanja harus datang ke toko terlebih dahulu. Hal ini menyebabkan beberapa masalah bagi pelanggan, seperti keterbatasan waktu dan aksesibilitas. Pada saat kondisi toko sedang ramai terutama di jam sibuk, antrean di kasir yang panjang dapat membuat pelanggan tidak nyaman, sehingga memutuskan untuk tidak jadi berbelanja. Selain itu, keterbatasan dalam metode pembayaran juga menjadi permasalahan. Toko masih menggunakan sistem pembayaran secara tunai, tidak menyediakan opsi pembayaran digital seperti transfer bank, dompet digital, maupun kode QR. Kondisi ini membatasi fleksibilitas transaksi bagi pelanggan, khususnya pelanggan yang terbiasa dengan metode pembayaran non-tunai, ini dapat berdampak pada menurunnya minat berbelanja di toko tersebut. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah website *e-commerce* yang dapat membantu penjualan secara online, sehingga pelanggan dapat dengan mudah melihat stok barang secara langsung melalui website dan opsi pembayaran yang fleksibel

sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pelanggan dalam berbelanja.

User Centered Design (UCD) menjadi metode dalam merancang desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk situs web Toko Sembako Rifky. Metode ini fokus pada pengguna sebagai pusat dari seluruh proses perancangan, dengan tujuan menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. UCD menjadi pilihan yang tepat karena melibatkan pengguna secara langsung dalam setiap tahap pengembangan, mulai dari memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang desain, hingga mengevaluasi desain berdasarkan masukan dari pengguna dan memvalidasi apakah desain sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah prototipe dan tampilan front end situs web *e-commerce* yang digunakan untuk mendukung penjualan sembako secara online dengan desain yang mudah digunakan dan fitur-fitur yang dapat memberikan pengalaman berbelanja yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu, Bagaimana merancang desain UI/UX situs web *e-commerce* untuk Toko Sembako Rifky menggunakan metode *user centered design* (UCD) supaya dapat menggantikan sistem penjualan yang masih manual sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan-batasan tertentu untuk memastikan fokus dalam mencapai tujuan penelitian. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya fokus pada perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), tidak membahas pengembangan sistem.

2. Hasil dari penelitian ini adalah berbentuk prototype dan Front-End Html Css.
3. Perancangan yang dilakukan pada penelitian ini hanya membahas fitur – fitur yang meliputi, dashboard admin, live chat, pilihan kategori produk, keranjang belanja, rekomendasi produk, payment gateway midtrans dan status pesanan.
4. *Tools* yang digunakan untuk merancang dan implementasi desain UI/UX meliputi Figma dan Visual Studio Code.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *User Interface* (UI) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna pada situs web Toko Sembako Rifky untuk mendukung transaksi secara online. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), metode ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah prototype dan tampilan front end situs web *e-commerce* yang mampu mendukung proses transaksi secara online disertai dengan fitur fitur yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan lebih lanjut dalam bidang desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Toko Sembako Rifky

Penelitian ini memberikan solusi berupa situs web *e-commerce* yang dapat digunakan untuk meningkatkan penjualan secara online, dan menciptakan pengalaman belanja secara online bagi penggunanya.

b. Bagi Pengguna/Pelanggan

Pelanggan Toko Sembako Rifky dapat merasakan kemudahan dalam berbelanja kebutuhan pokok secara online melalui situs web yang mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau pijakan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan sistem serupa bahkan sampai dengan back end pada sektor usaha kecil menengah lainnya, terutama yang menggunakan pendekatan dengan metode *User Centered Design* (UCD).

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 BAB yang terdiri dari:

BAB I: PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, dasar-dasar teori yang mendukung penelitian, serta konsep-konsep yang digunakan.

BAB III: METODE PENELITIAN, berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis kebutuhan pengguna, proses perancangan menggunakan metode UCD, pengumpulan data, serta tahapan pengembangan prototipe dan pengujian.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi uraian hasil dari penelitian yang mencakup proses perancangan dan implementasi antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) pada situs web Toko Sembako Rifky.

BAB V: PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, yang mencakup pencapaian tujuan penelitian, serta saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, baik untuk Toko Sembako Rifky maupun untuk penelitian serupa di masa depan