

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong berbagai sektor bisnis untuk memanfaatkan platform digital dalam upaya meningkatkan kualitas layanan dan daya saing. Salah satu sektor yang turut terdampak adalah industri kuliner, di mana penggunaan media digital seperti website menjadi kebutuhan penting dalam mendukung promosi, penyampaian informasi produk, serta interaksi dengan pelanggan secara lebih efektif. Website dapat menjadi sarana strategis dalam membangun citra bisnis sekaligus memperluas jangkauan pasar.

Berdasarkan hasil observasi, Cowlist Yogyakarta—sebuah layanan yang bergerak di bidang informasi dan penjualan produk kuliner lokal—hingga saat ini belum memiliki website resmi yang dapat diakses pelanggan untuk memperoleh informasi produk yang ditawarkan. Ketiadaan platform digital ini berpotensi menghambat penyebaran informasi, menurunkan minat pelanggan, serta melemahkan daya saing bisnis.

Selain itu, dari sudut pandang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), ketiadaan website menyebabkan pelanggan kesulitan dalam menavigasi katalog produk secara visual, tidak dapat melakukan pemesanan secara mandiri, serta tidak mendapatkan pengalaman interaksi yang efisien, menarik, dan menyenangkan. Permasalahan ini menjadi sangat krusial di era digital saat ini, di mana website tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana promosi dan transaksi yang terpadu.

Oleh karena itu, peneliti memandang perlu dilakukan pengembangan website yang dirancang dengan memperhatikan prinsip UI/UX yang baik. Untuk itu, metode **Design Thinking** dipilih karena memiliki pendekatan iteratif yang berfokus pada kebutuhan pengguna, mulai dari tahapan empati hingga uji coba

prototipe. Melalui perancangan ini, diharapkan Cowlist Yogyakarta dapat meningkatkan kualitas layanan digital, memperluas jangkauan pasar, serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada website Cowlist Yogyakarta menggunakan metode Design Thinking untuk menjawab kebutuhan digitalisasi layanan dan meningkatkan pengalaman pengguna?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Penelitian ini hanya membahas perancangan UI/UX dan tampilan depan (front-end) website Cowlist Yogyakarta sebagai solusi atas ketiadaan platform digital resmi.
2. Proses yang dikembangkan hanya mencakup tahapan Design Thinking: empathize, define, ideate, prototype, dan testing.
3. Penelitian tidak mencakup implementasi back-end, sistem pembayaran, pengelolaan database, maupun integrasi ke e-commerce eksternal.
4. Pengujian dibatasi pada usability testing terhadap prototipe, tanpa melibatkan pengujian performa atau pengujian teknis lanjutan.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Merancang UI/UX website Cowlist Yogyakarta menggunakan metode Design Thinking sebagai solusi atas belum tersedianya platform digital resmi.
2. Menghasilkan desain tampilan depan (front-end) website yang responsif dan sesuai kebutuhan pengguna.
3. Menguji efektivitas desain prototipe melalui usability testing dalam

meningkatkan pengalaman pengguna.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Secara Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori di bidang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), khususnya dalam konteks perancangan website untuk bisnis kuliner lokal.

Selain itu, penelitian ini juga memperkaya wawasan mengenai penerapan metode Design Thinking dalam proses desain digital yang berpusat pada kebutuhan pengguna.

### 1.5.2 Manfaat Secara Praktis:

1. **Bagi Cowlist Yogyakarta:** Memberikan solusi desain front-end yang fungsional dan responsif sebagai langkah awal digitalisasi, untuk mendukung promosi dan pemesanan secara online.
2. **Bagi Pengguna:** Menyediakan platform digital yang memudahkan pelanggan dalam mengakses informasi produk, melakukan pemesanan, serta menciptakan pengalaman interaksi yang efisien dan menyenangkan.
3. **Bagi Pengelola Website:** Menjadi acuan dalam merancang tampilan website yang tidak hanya estetik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi dan mendukung kebutuhan bisnis.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang masalah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini. Di dalamnya terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta batasan masalah yang akan

dibahas dalam penelitian. Bab ini juga menguraikan sistematika penulisan skripsi sebagai panduan umum dalam menyusun keseluruhan isi skripsi.

## **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini mengulas teori-teori yang relevan dengan topik penelitian, termasuk prinsip dasar dalam perancangan UI/UX, metode Design Thinking, serta konsep-konsep terkait lainnya. Selain itu, bab ini juga membahas hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dan dapat mendukung penelitian ini, baik dari sisi teori maupun aplikasi di bidang desain website untuk bisnis kuliner.

## **BAB III: METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan secara rinci tentang metode yang digunakan dalam penelitian, yakni Design Thinking, yang mencakup tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Bab ini juga menguraikan analisis masalah yang ada pada Cowlist Yogyakarta, serta solusi yang ditawarkan dalam bentuk desain UI/UX dan front-end website. Penelitian ini juga akan memaparkan teknik pengumpulan data, pengujian prototipe, serta cara-cara pengolahan data yang digunakan.

## **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi hasil dari penelitian yang dilakukan, yaitu proses pembuatan desain UI/UX dan tampilan depan website Cowlist Yogyakarta. Di sini akan dibahas langkah-langkah yang dilakukan mulai dari pengumpulan data hingga pengembangan prototipe. Hasil pengujian prototipe website juga akan dibahas untuk menilai efektivitas desain dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan interaksi pelanggan. Selain itu, akan ada pembahasan mengenai tantangan yang dihadapi selama proses penelitian dan solusi yang diterapkan.

## **BAB V: PENUTUP**

Bab ini merupakan kesimpulan dari seluruh proses penelitian yang telah dilakukan, serta rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut. Di dalamnya akan disimpulkan apa saja yang telah dicapai dalam penelitian ini, serta bagaimana kontribusi hasil penelitian terhadap pengembangan website Cowlist Yogyakarta.

Peneliti juga memberikan saran-saran terkait pengembangan lebih lanjut dari desain website yang telah dibuat.

