

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi digital yang semakin pesat telah mengubah cara masyarakat dalam mencari layanan dan informasi. Salah satu industri yang turut merasakan dampak positif dari kemajuan teknologi adalah industri layanan perawatan diri, seperti barbershop. Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, banyak bisnis barbershop yang mulai beralih ke platform online untuk meningkatkan visibilitas, menjangkau lebih banyak pelanggan, dan memberikan pengalaman yang lebih nyaman bagi konsumen [1].

Foys Barbershop adalah usaha yang bergerak dibidang perawatan diri. Foys Barbershop berlokasi di Jl. Stadion Jl. Karangsari, Gedongan Lor, Maguwoharjo, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam menjalankan usahanya, Foys Barbershop masih menggunakan cara yang sederhana dengan memanfaatkan media sosial yang ada seperti Instagram, Whatsapp, Facebook.

Fokus pengembangan saat ini yang ingin dilakukan oleh owner Foys Barbershop sendiri adalah membangun sebuah tampilan antarmuka website yang dapat digunakan sebagai konten media informasi customer, meningkatkan kepuasan pengguna dengan memberikan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan memperluas pasar agar lebih banyak dikenal oleh banyak orang melalui sebuah website.

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka penulis akan membuat desain UI/UX dan tampilan *Frontend* berbasis website pada Foys Barbershop sebagai langkah awal untuk memecahkan permasalahan yang ada. *UI/UX (User Interface/User Experience)* adalah aspek penting dalam merancang platform digital yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mengoptimalkan kinerja bisnis. Desain yang baik dapat mempermudah pelanggan dalam mengakses layanan, mencari informasi, serta melakukan transaksi. Dalam hal ini, penggunaan

metode *Design Thinking* dapat menjadi solusi yang efektif untuk menciptakan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna [2]. *Design Thinking* berfokus pada pemahaman mendalam terhadap permasalahan pengguna, menciptakan solusi yang inovatif, serta berfokus pada iterasi dan pengujian untuk memastikan desain yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman terbaik. Terdapat lima tahap yang ada pada *Design Thinking* diantaranya *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [3]. *System Usability Scale* merupakan metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang bersifat “*quick and dirty*” yang dapat diandalkan. Metode ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986, yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai jenis produk termasuk didalamnya perangkat website dan aplikasi [4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat desain perancangan *UI/UX* dan Frontend pada Foys Barbershop agar sesuai dengan metode *Design Thinking*?
2. Berapa skor kepuasan *usability* setelah penerapan desain yang dihasilkan dengan metode *Design Thinking*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis menetapkan batasan agar permasalahan yang ada berfokus pada tujuan awal penelitian sebagai berikut:

1. Objek penelitian dilakukan pada Foys Barbershop
2. Perancangan *UI/UX* menggunakan metode *Design Thinking*
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *HTML*, *CSS*, *Javascript* dan *Bootstrap*
4. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi *front-end* berbasis *website*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis menyimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *UI/UX* dan *Front-End* dalam pembuatan *website* pada Foys Barbershop yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *Design Thinking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu secara Teoritis dan Praktis antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam perancangan awal tampilan pada Foys Barbershop, selain itu juga sebagai pendukung untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Objek Penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkenalkan Foys Barbershop secara lebih luas agar dapat bersaing pada pasar kompetitif dan membantu mempermudah *customer* dalam mencari informasi terkait Foys Barbershop.
- 2) Bagi Peneliti Selanjutnya, Menghasilkan perancangan desain *UI/UX* yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis mengelompokkan menjadi beberapa bab agar penelitian dapat terfokus sesuai dengan tahapan penulisan skripsi. Maka penulis membuat sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Pada bab satu ini menjelaskan gambaran umum penelitian yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Pada bab kedua ini berisi kerangka teori dan studi literatur serta dasar-dasar teori yang digunakan sebagai penunjang penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, Pada bab tiga ini didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, dan alat/instrumen yang dibutuhkan selama penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Pada bab ini merupakan tahapan yang dilakukan penulis dalam mengembangkan aplikasi, termasuk implementasi dan testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

