

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Javenir adalah pusat oleh-oleh khas Gunung Kidul yang dikenal luas di Yogyakarta. Sebagai bisnis yang fokus pada penjualan di toko fisik, Javenir menawarkan berbagai produk lokal dan kuliner daerah. Namun, perkembangan era digital saat ini mempengaruhi perilaku konsumen, di mana kemudahan untuk menerima informasi dan kecepatan akses menjadi faktor utama dalam memilih layanan atau produk. Saat ini, masalah yang dihadapi oleh Javenir adalah ketiadaan platform penjualan digital yang optimal dalam kemudahan dan kenyamanan bertransaksi serta tampilan yang informatif. Sebagai respons terhadap tantangan digital, perancangan UI/UX *website* yang menawarkan kemudahan informasi dan kenyamanan pengguna menjadi alternatif bagi Javenir untuk meningkatkan penjualan.

Peran penting UI/UX dalam sebuah *website* secara umum terletak pada kemampuannya untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan efektivitas penggunaan. UI/UX berfungsi sebagai jembatan antara kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis, memastikan bahwa informasi disampaikan dengan jelas, navigasi mudah dipahami, serta desain visual menarik dan fungsional. Dengan pendekatan UI/UX yang baik, *website* dapat memaksimalkan interaksi pengguna, mengurangi tingkat kebingungan, meningkatkan loyalitas, dan mendukung proses bisnis. Oleh karena itu, UI/UX menjadi elemen kunci dalam pengembangan *website* yang *user-friendly*, efisien, dan relevan dengan kebutuhan pengguna [1].

Metode *User Centered Design* relevan dalam perancangan UI/UX *website* karena pendekatannya berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna, sehingga menghasilkan desain yang efektif dan mudah digunakan. Dalam setiap tahapan *User Centered Design* pengguna dilibatkan secara aktif, hal ini memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya fungsional tetapi juga sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan spesifik pengguna. Dengan metode pendekatan ini,

pengalaman pengguna dapat ditingkatkan secara signifikan, karena sistem dirancang berdasarkan pemahaman mendalam tentang masalah pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan lebih tepat sasaran dan mudah dipahami oleh berbagai kelompok pengguna [2].

Perancangan UI/UX dan *frontend website* dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) memiliki peran penting dalam menghadapi permasalahan ketiadaan platform yang optimal, karena peneliti mampu menciptakan antar muka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kemudahan dalam hal penggunaan dan memperoleh informasi serta pengalaman bertransaksi yang menyenangkan bagi pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, masalah yang akan diteliti adalah bagaimana merancang UI/UX dan *frontend sistem* penjualan berbasis *website* pada Javenir Pusat Oleh - oleh Gunung Kidul yang informatif, memberikan pengalaman pengguna yang optimal, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan maka perlu adanya batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
2. Penelitian ini hanya akan mencakup elemen-elemen dasar *website* untuk mendukung penjualan produk oleh-oleh Javenir secara online.
3. Javenir sebagai objek penelitian yang berlokasi di Gunung Kidul, DIY.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang UI/UX dan *frontend website* Javenir dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) agar tetap sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan kemudahan dalam penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan antarmuka pengguna yang menarik secara visual dan informatif, serta pengalaman pengguna yang nyaman dan mudah

dalam navigasi maupun transaksi. Dengan melibatkan pengguna pada setiap tahap perancangan, penelitian ini memastikan desain yang dihasilkan relevan dengan preferensi dan kebutuhan mereka.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat bagi Javenir Pusat Oleh-Oleh Gunung Kidul dengan menyediakan solusi inovatif untuk merancang website yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga user-friendly. Dengan desain yang mudah dipahami, website ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan dan membuat pengguna lebih nyaman dalam menerima informasi produk. Selain itu, kecepatan akses informasi produk yang lebih optimal akan memudahkan pelanggan dalam menemukan dan memilih produk yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami permasalahan dan pembahasannya, maka sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi dasar-dasar teori dan referensi yang digunakan untuk mendukung pembuatan laporan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini terdapat tinjauan umum terkait objek penelitian, alur penelitian, serta alat dan bahan yang digunakan dalam perancangan UI/UX dan *frontend* sistem penjualan berbasis *website* di Javenir Pusat Oleh - oleh Gunung Kidul.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan yang telah dilakukan penulis berkaitan dengan perancangan UI/UX dan *frontend* sistem penjualan

berbasis web di Javenir Pusat Oleh - oleh Gunung Kidul
menggunakan metode *User Centered Design*.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang peneliti rangkum selama proses penelitian dan saran untuk menunjang keberhasilan penelitian selanjutnya.

