

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, keberadaan website yang menarik dan fungsional menjadi salah satu faktor kunci dalam menunjang kesuksesan bisnis, termasuk di sektor usaha kecil dan menengah (UKM). *User interface* merupakan aspek penting dari sebuah *website* yang memengaruhi pengalaman pengguna (*user experience*). *User Interface* yang baik tidak hanya mempermudah pengguna dalam navigasi situs, tetapi juga meningkatkan kepuasan dan kepercayaan pengguna terhadap brand tersebut. Sebuah *User Interface* yang dirancang dengan baik mampu menciptakan interaksi yang *User Interface* dan menyenangkan, sehingga mendorong pengunjung untuk lebih lama berada di situs tersebut dan pada akhirnya meningkatkan konversi [1].

Perancangan *User Interface* bukanlah tugas yang sederhana. Diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna. Selain itu, perancang *User Interface* harus mampu menyeimbangkan antara estetika dan fungsi. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mencapai keseimbangan ini adalah *Design Thinking*, yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap pengguna beserta iterasi desain yang berkelanjutan [2, p. 12].

Design Thinking adalah pendekatan kreatif dan *user-centric* dalam menyelesaikan masalah. Metode ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize* (empati), *Define* (definisi), *Ideate* (ideasi), *Prototype* (prototipe), dan *Test* (uji) [3]. Dengan menggunakan *Design Thinking*, perancang dapat memahami kebutuhan dan masalah pengguna secara lebih baik, sehingga dapat merancang solusi yang lebih tepat sasaran. Selain *Design Thinking*, metode *Kansei Engineering* juga digunakan dalam penelitian ini. *Kansei Engineering* adalah pendekatan yang mengintegrasikan emosi pengguna ke dalam proses desain [4]. Dengan memahami perasaan dan kesan yang ingin dirasakan pengguna saat menggunakan *website*, perancang dapat menciptakan *User Interface* yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki daya tarik emosional.

Jhons Roastery, sebuah usaha yang bergerak di bidang produksi dan penjualan kopi, menyadari pentingnya kehadiran digital dalam mengembangkan pasar dan meningkatkan penjualan. Namun, Jhons Roastery hingga saat ini belum memiliki *website* resmi yang dapat

menjadi media komunikasi dan pemasaran efektif. Oleh karena itu, perancangan *user interface* (User Interface) yang baik untuk website Jhons Roastery menjadi sangat penting.

Pada penelitian ini menunjukkan pentingnya perancangan *User Interface* yang baik untuk website Jhons Roastery dalam mendukung pengembangan bisnis di era *digital*. Dengan menggabungkan metode *Design Thinking* dan *Kansei Engineering*, diharapkan dapat dihasilkan desain *User Interface* yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memberikan pengalaman emosional yang menyenangkan bagi pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi Jhons Roastery dan menjadi referensi bagi usaha kecil lainnya dalam mengembangkan kehadiran *digital* mereka. Perancangan User Interface bukanlah tugas yang sederhana [5]. Diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna. Selain itu, perancang User Interface harus mampu menyeimbangkan antara estetika dan fungsi. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mencapai keseimbangan ini adalah *Design Thinking*, yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap pengguna beserta iterasi desain yang berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengintegrasikan pendekatan *Design Thinking* dan *Kansei Engineering* dalam proses perancangan User Interface untuk menciptakan website yang fungsional dan memiliki daya tarik emosional bagi pengguna?
2. Bagaimana cara mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna secara mendalam dalam konteks perancangan User Interface untuk memastikan bahwa website Jhons Roastery dapat memenuhi harapan pengguna?
3. Bagaimana mengukur efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap antarmuka yang dirancang menggunakan kombinasi metode *Design Thinking* dan *Kansei Engineering*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam perancangan design user interface pada sistem informasi berbasis website pada Jhons Roastery sebagai berikut:

1. Fokus pada perancangan *user interface* (User Interface) secara khusus untuk situs web Jhons Roastery.

2. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengintegrasikan metode *Design Thinking* dan *Kansei Engineering*. Penelitian tidak mencakup pengembangan aspek teknis *backend website* seperti database atau server.
3. Tidak membahas strategi pemasaran, manajemen konten, atau aspek non-User Interface lainnya dari operasional situs *website*.
4. Menggunakan Figma sebagai alat desain
5. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan teknik wawancara dan kuesioner pada saat proses testing via google form.
6. Hasil penelitian ini berupa *prototype*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui User Interface integrasi pendekatan *Design Thinking* dan *Kansei Engineering* dalam proses perancangan User Interface untuk menciptakan *website* yang fungsional dan memiliki daya tarik emosional bagi pengguna.
2. Untuk mengetahui User Interface cara mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna secara mendalam dalam konteks perancangan User Interface untuk memastikan *website Jhons Roastery* dapat memenuhi harapan pengguna.
3. Untuk mengukur efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap antarmuka yang dirancang menggunakan kombinasi metode *Design Thinking* dan *Kansei Engineering*

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kontribusi penting, antara lain:

1. Penelitian ini akan membantu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna (User Experience) pada situs *website Jhons Roastery*, memastikan navigasi yang inter User Interface, antarmuka yang menarik, dan pengalaman yang memuaskan bagi pengunjung situs.
2. Inspirasi untuk inovasi dalam desain pengalaman pengguna.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan berkontribusi pada pengetahuan dalam bidang desain *User Interface* dan pengembangan *website*.

1.6 Sistematika Penulisan

- BAB I PENDAHULUAN, dalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, serta manfaat dari penelitian yang sedang dilakukan.
- BAB II TINJAUAN PUSTAKA, dalam bab ini berisi literatur review yang memuat 5 judul karya ilmiah yang terkait dengan penelitian yang sedang diteliti yaitu user interface, design thinking, kansei engineering, empathy map, Figma, dan spss.
- BAB III METODE PENELITIAN, dalam bab ini berisi penjelasan dari tahapan metode penelitian yang dilakukan, yaitu metode design thinking dan kansei engineering.
- BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, dalam bab ini terdapat hasil dari rancangan user interface mulai dari wireframe hingga prototype yang kemudian akan dijelaskan hasil testing menggunakan spss.
- BAB V PENUTUP, dalam bab ini terdapat kesimpulan dan saran yang dilakukan dalam proses penelitian.

