

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring waktu dan efek pandemi pengguna internet semakin hari semakin bertambah banyak, orang lebih suka mencari promosi yang ditawarkan oleh perusahaan, melakukan pembayaran dan pemesanan melalui *website* atau aplikasi. Dengan tren *smartphone*, saat ini sebuah *website* lebih banyak diakses melalui *smartphone* maka sebuah *website* sebaiknya juga mempunyai versi *mobile website*, *mobile website* mempunyai beberapa keuntungan seperti mudah dipelajari, paling murah untuk diproduksi, terstandarisasi dan mudah untuk didistribusikan sesuai dengan prinsip *Ubiquity* yang mempunyai arti ada dimana-mana [1].

Sebuah *website* juga memerlukan desain *user interface* yang baik. Jika desain *user interface*-nya buruk akan membuat *user* meninggalkan sebuah *website* atau *software* tersebut [2]. Selain itu *interface* yang buruk menyebabkan pengguna rentan membuat kesalahan [3]. Kinerja dari sebuah *website* juga menjadi sebuah pertimbangan oleh pengguna, desain *website* yang efektif dan efisien akan memengaruhi kepuasan pengguna [4].

Nikkou ramen yang berdiri sejak 12 November 2008 memiliki pelanggan yang cukup banyak namun di masa pandemi yang mengharuskan *physical distancing* serta isolasi mandiri menyebabkan berkurangnya pelanggan yang datang dan juga Nikkou ramen belum memiliki sebuah media informasi baik untuk memperkenalkan Nikkou ramen sendiri, menu-menu, promo ataupun memberikan informasi terbaru untuk pelanggan. Dalam hal ini Nikkou ramen yang merupakan

usaha kecil menengah membutuhkan sebuah *website* sebagai media informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan tren *smarthphone* pengguna terbiasa menggunakan *mobile* untuk mencari atau mengakses sebuah *website* maka dari itu sebuah *website* sebagai media informasi sebaiknya mempunyai versi *mobile website*.

Dengan ditemukannya masalah tersebut, penulis melakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis dan merancang *user interface / user experience Mobile Website* dengan metode *google design sprint* dan *UEQ (User Experience Quistionnaire)* sebagai metode pengujian desain dan metode pengujian *blackbox* untuk pengujian sistem pada Nikkou Ramen Yogyakarta. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan untuk membantu *web developer* yang akan membangun *website* untuk Nikkou ramen Yogyakarta.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Nikkou Ramen Yogyakarta belum mempunyai sebuah *website* dengan *user interface* yang nyaman bagi pengguna dimana akan memberikan *user experience* yang baik untuk media informasi untuk menampilkan menu, promosi, media mengenalkan *brand* ataupun pembantu untuk layanan *online food*.

### 1.3 Batasan Masalah

Luasnya pengembangan topik ini membutuhkan batasan yang bisa memfokuskan dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan masalah yang ada. Adapun batasan-batasan pada penelitian ini:

1. Perancangan akan dilakukan untuk membuat purwarupa *website* Nikkou ramen Yogyakarta.
2. Perancangan akan dilakukan untuk mengimplementasikan desain ke dalam sistem melalui proses pengkodean menggunakan *flutter*.
3. Perancangan hanya dalam bentuk tampilan *mobile* pada *website* Nikkou ramen Yogyakarta.
4. Metode yang digunakan untuk merancang purwarupa *website* Nikkou ramen Yogyakarta adalah *google design sprint*, *UEQ* untuk pengujian purwarupa dan metode *Blacbox* untuk pengujian implementasi desain yang dibuat.
5. Hasil dari penelitian ini berupa rekomendasi tampilan dalam perancangan *mobile website* Nikkou ramen Yogyakarta.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan desain *user interface* dan *user experience mobile website*, *prototype design*, pengimplementasian sistem dan analisa desain *mobile website* menggunakan metode *google design sprint* yang diuji menggunakan *User Experience Questionnaire* sebagai metode pengujian desain dan metode *blackbox* untuk pengujian sistem.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Akademis
  - a. Memberikan acuan penerapan metode *google design sprint* pada perancangan *UI/UX mobile website*. Nikkou ramen sehingga dapat dijadikan referensi peneliti selanjutnya.
2. Pemilik Nikkou Ramen Yogyakarta
  - a. Mendapatkan rancangan prototipe dan analisa *website*.
  - b. Mendapatkan berkas kode desain rancangan *mobile website*.
3. Masyarakat
  - a. Mendapatkan informasi tentang Nikkou ramen Yogyakarta.
  - b. Mendapatkan *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna saat mengakses *website* Nikkou Ramen Yogyakarta nantinya.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, perlu adanya metodologi penelitian yang tepat agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai dan tidak terlepas dari data dan informasi yang berhubungan dengan pokok pembahasan. Untuk itu penulis menerapkan berbagai metode penelitian, seperti:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Merupakan metode untuk mengumpulkan data agar mendapatkan data yang akurat dan relevan tentang penelitian yang akan dilakukan. Metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dan referensi melalui berbagai media keputusan, buku, jurnal penelitian, artikel, dan informasi dari internet yang berkaitan dengan judul penelitian.

2. Wawancara

Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan langsung kepada pemilik Nikkou Ramen Yogyakarta untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan.

3. Observasi

Peneliti terjun ke lokasi penelitian secara langsung untuk mendapatkan informasi yang belum didapatkan pada saat wawancara dengan pemilik.

### 1.6.2 Metode Perancangan Website

Metode yang digunakan dalam perancangan *website* ini adalah *google design sprint*, *UEQ* sebagai metode pengujian rancangan desain dan *blackbox* untuk pengujian sistem. Alur dari metode *google design sprint* adalah sebagai berikut:

- a. Hari Pertama (Understand)

Pada awal hari sprint mencari dan merumuskan tujuan jangka panjang, membuat sebuah peta tantangan, melakukan user research dan akhirnya menentukan sebuah target.

b. Hari Kedua (*Sketch*)

Setelah menentukan sebuah target, hari Kedua digunakan untuk menentukan serta mencari solusi untuk permasalahan yang ditemukan pada hari Pertama. Meninjau kembali semua ide-ide yang sudah ada untuk digabungkan dan dikembangkan.

c. Hari Ketiga (*Decide*)

Hari Ketiga akan digunakan untuk memfokuskan mengkritisi semua ide dan memilih pemenang untuk diolah lebih lanjut.

d. Hari Keempat (*Prototype*)

Hari Keempat digunakan untuk membuah papan cerita dan diubah menjadi sebuah purwarupa (*prototype*).

e. Hari Kelima (*Validate*)

Hari Kelima akan digunakan untuk melakukan uji coba dan riset dengan wawancara dengan *user*.

### 1.6.3 Pengujian

Pengujian dilakukan dengan *UEQ (User Experience Quistionnaire)*. Metode yang memiliki 6 skala pengukuran yang terbagi menjadi 26 pertanyaan untuk rancangan desain dan metode *blackbox* dilakukan untuk menguji fitur-fitur yang ada pada sistem apakah sudah sesuai dengan rancangan desain yang telah dibuat.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan pada skripsi ini terdiri dari lima bab dengan masing-masing bab mempunyai beberapa sub pokok bahasan. Sistematika penulisan skripsi ini yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan tentang penelitian secara umum yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini diuraikan dasar teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis kebutuhan aplikasi, pengambilan data yang diperlukan, kebutuhan hardware dan software, serta perancangan desain yang dilakukan dalam penelitian.

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

Bab ini membahas mengenai hasil analisis, implementasi, serta pengujian.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini dipaparkan kesimpulan yang didapat dan saran-saran yang dianggap perlu untuk memperbaiki kekurangan pada sistem yang telah dibuat agar dapat digunakan untuk pengembangan sistem selanjutnya.