

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi, salah satunya pada bidang internet sangat berpengaruh pada perubahan pola pikir dan cara hidup masyarakat mulai dari cara berinteraksi, media sosial, hingga belanja (berdasar jurnal online: Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 111-117. <http://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/730560>). Banyak masyarakat sekarang yang lebih memilih berbelanja online dikarenakan proses yang mudah dan praktis tanpa harus datang ke toko. Berdasarkan survei yang dilakukan We Are Social per April 2021 81,1% pengguna internet di Indonesia sudah memakai layanan e-commerce untuk membeli produk, persentase tersebut menempati peringkat pertama di dunia. Kebutuhan masyarakat akan belanja online membuat pemilik toko-toko berusaha memasarkan produk mereka melalui website. Tujuannya untuk memperoleh keuntungan yang lebih besar dan dapat menjangkau wilayah yang lebih luas. Salah satunya pada toko Buket Speciallygift yang merupakan toko buket dan giftbox yang menjual produk seperti buket makanan, barang, uang, dan lain sebagainya. Namun, dengan banyaknya produk yang dijual di toko buket dan giftbox ini sendiri belum mempunyai suatu perancangan desain prototype penjualan online dan website itu sendiri. Oleh sebab itu, perancangan desain *user interface* dan *user experience* sangat dibutuhkan sebelum melakukan perancangan website ke tahap developing.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mengkaji tentang bagaimana merancang desain UI UX yang mampu memenuhi keinginan pelanggan ketika akan membeli produk di website penjualan online (e-commerce). Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan wawancara terhadap pemilik toko Speciallygift untuk mengetahui apa yang dibutuhkan

dalam proses perancangan desain UI UX pada toko ini. Berdasarkan hasil wawancara, pemilik toko menginginkan desain UI UX yang tampilannya tidak rumit, tata letak, dan penulisan yang mudah dipahami juga memiliki fitur-fitur yang mudah dioperasikan kepada calon pengguna. Perancangan UI UX website ini mempunyai ruang lingkup yaitu meliputi proses dari awal registrasi, melakukan login, memilih produk, melakukan pembelian, fitur detail produk, melakukan pemesanan, menginputkan data diri, notifikasi pesanan berhasil. Dalam perancangan desain, peneliti memilih menggunakan metode *Design Thinking* karena merupakan metode kolaborasi yang menyatukan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh solusi. *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (*user*).

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat model perancangan desain UI UX dengan membuat inovasi dalam bentuk website penjualan online (e-commerce) dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Dengan memilih *Design Thinking* dirasa dapat memecahkan masalah yang ada, yakni memudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik (Zuhdi, H.I 2020).

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana merancang desain UI UX penjualan online berbasis website pada toko buket Speciallygift menggunakan metode *Design Thinking*.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Untuk membuat model perancangan desain UI UX dengan membuat inovasi dalam bentuk website penjualan online pada toko buket dan gift box Speciallygift dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Mengetahui hasil pengujian usability menggunakan perhitungan *system*

usability scale (SUS) dari rancangan prototype website penjualan online pada toko buket dan gift box Specialygift.

1.4 Batasan Masalah

1. Sistem meliputi proses bisnis pada usaha jual beli.
2. Design prototype yang dirancang ialah tampilan berbasis website.
3. Hanya membuat rekomendasi desain aplikasi berbasis website dan tidak membangun aplikasi berbasis website.
4. Desain aplikasi web pada admin tidak dibuat prototype.
5. Pengukuran keberhasilan rancangan UI dan UX menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menghasilkan rancangan aplikasi e-commerce berbasis website dengan *user interface* dan *experience*.
2. Memaksimalkan user interface pada penjualan online sehingga dapat mudah dipahami pengguna.
3. Sebagai referensi developer dalam membangun aplikasi e-commerce berbasis website pada toko buket Specialygift.