

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan di bidang teknologi internet merupakan salah satunya yang mengalami perkembangannya. Dengan internet semua orang dapat dengan mudah melakukan aktifitas jual beli, tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan penjual, hal ini sangat berdampak pada kemajuan perekonomian yang didukung teknologi internet. Hal ini sangat menguntungkan kedua belah pihak baik penjual mau pun pembeli, hanya dengan mengakses internet keduanya mendapatkan apa yang mereka inginkan. bagi pihak pembeli, mereka secara mudah dapat memilih berbagai produk yang mereka inginkan dan hanya perlu mengakses internet, dan melakukan pembayaran, maka barang yang mereka inginkan akan segera mereka dapatkan. Sedangkan di pihak penjual, mereka hanya perlu mengakses internet, untuk menunggu pesanan dari pembeli, tanpa harus bermodalkan toko/kios, di tambah lagi penjual tidak perlu membuang waktu untuk pergi membuka toko dan menghabiskan biaya transportasi, penjual dapat menyiapkan barang di rumah tanpa harus membuang waktu di jalan.

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer atau pun melalui smartphone, untuk mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara online dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara online mempunyai calon

pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

E-commerce sebagai salah satu bentuk aktifitas transaksi perdagangan melalui sarana internet. Dengan memanfaatkan e-commerce, para penjual dapat menawarkan produknya secara online sehingga memberikan kemudahan berbelanja, bertransaksi, dan pengiriman secara efektif dan efisien. Menggunakan website e-commerce sebagai salah satu media penjualan akan memperluas daerah pemasaran produk dan memudahkan pembeli untuk memilih dan memesan produk tersebut sehingga dapat meningkatkan omset penjualan toko tersebut. Semakin banyak perusahaan dagang dan jasa yang mulai menggunakan sistem E-Commerce sebagai media penjualan online. Penggunaan E-Commerce, informasi perusahaan bisa lebih cepat tersampaikan ke pelanggan dan jangkauan pemasaran yang lebih luas, sehingga diharapkan bisa meningkatkan penjualan. [1]

Untuk memberikan solusi atas masalah tersebut penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat rancangan Design tampilan aplikasi e-commerce smartphone yang dapat diperbaharui dan berguna bagi pembeli untuk mengetahui informasi penjualan produk yang dijual pada toko e-commerce smartphone. Tampilan User Experience menjadi fokus penting pada website ecommerce ini hingga menjadi tampilan desain antarmuka (User Interface), karena dengan alur serta tampilan terhadap tampilan antarmuka website menjadi faktor utama untuk kemudahan pemakaian pada calon pengguna. Perancangan tersebut menggunakan pendekatan Design Thinking yang merupakan pendekatan dengan menajamkan fokus serta memahami pada pengalaman dan kebutuhan pengguna untuk memecahkan sebuah masalah menjadi solusi yang dikembangkan menjadi ide inovasi. Dalam pendekatan Design Thinking terdapat 5 tahap yang perlu dilakukan yaitu empathy, define, ideate, prototype dan testing. Pertimbangan dalam penggunaan pendekatan ini agar website yang dibuat hingga dijalankan sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan terhadap calon pengguna.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu “bagaimana membuat perancangan Design tampilan aplikasi e-commerce smartphone?”

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Merancang desain tampilan aplikasi e-commerce smartphone.
2. Mengetahui apakah desain yang telah di rancang sesuai dengan tujuan dan dapat menyelesaikan masalah.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis jelaskan, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan.

1. Hasil dari tugas akhir ini berupa analisis dan perancangan UI/UX menggunakan Tools *Figma.com*.
2. Sistem meliputi proses transaksi pada usaha jual beli smartphone.
3. Design prototype yang dirancang merupakan tampilan berbasis website.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Menghasilkan rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang ingin bertransaksi.
2. Menghasilkan desain transaksi online bagi pengguna yang lebih efisien dan informatif.